

O PAPEL DA MULTIMODALIDADE NA CONSTRUÇÃO DA INTERATIVIDADE DIGITAL: UMA ANÁLISE DE DOIS VÍDEOS DO CANAL “DESCOMPLICA”

Natalia Brito Silva (UESB)

britosilvanatalia1234@gmail.com

Beatriz Graça (UESB)

biafgss@gmail.com

Máira Avelar Miranda (UESB)

mairavelar@uesb.edu.br

Adriana Fernandes Barbosa (UESB)

fbarbosa.adriana@gmail.com

RESUMO

Os estudos sobre multimodalidade vêm demonstrando como construímos significado a partir da interação entre os diferentes modos semióticos e com base em contextos socioculturais específicos. Nos últimos anos, com o advento dos recursos tecnológicos, os materiais didáticos digitais, como videoaulas, são produzidos com os mais diversos propósitos. Nesta perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo demonstrar como a multimodalidade pode ajudar não só no ensino do conteúdo, mas também na construção da interatividade entre o professor e as pessoas que assistem às videoaulas. Neste viés, comparamos o emprego de diferentes recursos multimodais presentes no corpus analisado. Do ponto de vista metodológico, a análise dos diferentes recursos semióticos levou em conta as diferentes categorias e subcategorias descritivas dos três domínios da Gramática do Design Visual (GDV). Já para a análise da relação entre gestos, fala e a plataforma do *YouTube*, utilizamos os dois primeiros blocos do Sistema de Anotação Linguística para Gestos. Resultados preliminares demonstram que as videoaulas vão além da mera reprodução da aula tradicional por meio de um outro formato de mídia. Elas são um novo espaço de ensino, por meio do qual as relações entre professor, aluno e material didático são ressignificados. Dessa forma, entender essa linguagem se faz necessário na medida em que esses recursos tecnológicos se tornam cada vez mais presentes no cotidiano de professores e alunos.

Palavras-chave

Gesto. Interatividade. Videoaula.

ABSTRACT

Studies on multimodality have been showing how meaning is built from the relation between different semiotic modes and based on specific sociocultural contexts. Recently, with technological resources, online teaching materials such as online classes, are produced with various purposes. Thus, this paper aims to demonstrate how multimodality can help not only teaching the contents, but also in building interactivity between the teacher and the people watching the video lessons. Thus, we compare the use of different multimodal resources in the analyzed corpus. From a methodological point of view, the analysis of the different semiotic resources take into account the

different descriptive categories and subcategories of the three domains of the Grammar of Visual Design (GDV). As for the analysis of the relationship between gestures, speech, and the YouTube platform, we used the first two blocks of the Linguistic Annotation System for Gestures. Preliminary results show that video lessons go beyond the mere reproduction of the traditional classroom through another media format. They are a new teaching space, through which the relationships between teacher, student, and didactic material are re-signified. Thus, understanding this becomes necessary as these technological resources become increasingly present in the daily lives of teachers and students.

Keywords

Gesture. Interactivity. Video lesson.

1. Introdução

O campo da multimodalidade configura-se como um campo frutífero de análise da construção do significado que explora as nuances semióticas que são inerentes aos processos comunicativos. Com o advento das tecnologias, o âmbito educacional não ficou longe desta amplitude multimodal: nos últimos anos, temos presenciado um aumento significativo da oferta de materiais didáticos digitais, principalmente as aulas vídeo gravadas disponibilizadas no *YouTube*, nas quais os elementos semióticos são utilizados com as mais diversas finalidades e propósitos. Diante de um cenário tão promissor, percebe-se que estes tipos de materiais têm uma ampla gama de recursos semióticos envolvidos, integrando gestos, fala, textos, imagens e até o cenário da página virtual.

Diante disso, este trabalho propõe uma comparação entre os diferentes tipos de elementos multimodais utilizados em dois vídeos do canal Descomplica do *YouTube*, nos quais o professor Renato Pellizzari discorre sobre a Revolução Russa e a escravidão nas américas, temas relacionados à disciplina História. O objetivo deste trabalho é, então, analisar os diferentes recursos multimodais presentes nessas vídeoaulas, bem como evidenciar como os recursos semióticos fundamentam a interatividade entre docentes e discentes no âmbito digital.

Este trabalho está estruturado da seguinte maneira: inicialmente, discutimos sobre a multimodalidade no campo da semiótica social, bem como seu papel na educação. Posteriormente, abordamos brevemente questões sobre os estudos de gestos. Após trilharmos o referencial teórico, apresentamos a metodologia adotada para a realização das análises do presente trabalho. Em seguida, apresentamos nossas análises e, por fim, as considerações finais.

2. Multimodalidade

Segundo Van Leeuwen (2011, p. 668 *apud* BARBOSA; GRAÇA, 2022⁶³), o termo “multimodalidade” começou a ser utilizado nos anos 1920 como um termo técnico da psicologia da percepção e designava os efeitos que diferentes percepções sensoriais exercem umas nas outras, ou seja, a percepção multimodal integra informações recebidas por diferentes sentidos. De acordo com o autor, recentemente, linguistas e analistas do discurso passaram a abordar o tema da multimodalidade a partir da investigação de diferentes recursos comunicativos, como linguagem, imagem, som e música em textos multimodais e interações. Nesta perspectiva, começaram, portanto, a analisar eventos comunicativos ao invés de somente frases isoladas. Dessa forma, esses estudiosos passaram a considerar a comunicação como multimodal, isto é, a língua falada não poderia ser amplamente compreendida sem que se levasse em consideração a comunicação multimodal. Nesse sentido, começou-se a compreender que muitas das formas de linguagem escrita contemporânea não poderiam ser adequadamente compreendidas a menos que fosse considerada não apenas elementos linguísticos, mas também elementos como imagens, layout, tipografia e cor (Cf. VAN LEEUWEN, 2011).

No âmbito dos estudos sobre multimodalidade na perspectiva da Semiótica Social destaca-se a Gramática do Design Visual (GDV), elaborada por Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]). A Gramática do Design visual se concentra na gramática e na sintaxe, partindo, assim, da ideia que esses elementos combinados constroem nuances totalmente significativas. Assim, as gramáticas linguísticas descrevem apenas como as palavras são combinadas em orações, frases e textos, mas o intuito da Gramática do Design Visual é descrever a maneira como os elementos representados – pessoas, lugares e coisas – combinam-se em “declarações” visuais de maior ou menor complexidade e extensão dentro de uma imagem. De acordo com a GDV, os estudos da gramática visual focam em questões mais pragmáticas, isto é, observa a forma como a composição pode ser utilizada para atrair a atenção do espectador. Tais elementos são muitos utilizados em ambientes aplicados à publicidade, a fim de conduzir a atenção das pessoas.

Dessa forma, o intuito da Gramática do Design Visual é fornecer descrições úteis das principais estruturas composicionais que se estabele-

⁶³ Capítulo de e-book em processo de publicação, no qual as autoras propõem uma análise multimodal da construção da interatividade digital, porém em um *corpus* diferente.

cem no campo da semiótica visual e analisar como elas são usadas para produzir significado dentro do âmbito das imagens contemporâneas. Nesta perspectiva, a Gramática do Design Visual inspira-se na escola de pensamento Hallidayana, a qual considera que

A gramática vai além das regras formais de correção. É um meio de representar padrões de experiência. Ela permite que os seres humanos construam uma imagem mental de realidade, para dar sentido à sua experiência do que acontece ao seu redor e dentro deles. (HALLIDAY, 1985: 101)

Neste sentido, a Gramática do Design Visual concentra-se nas estruturas linguísticas e em elementos visuais que apontam para interpretações da experiência e das formas de interação social. Para a GDV, os significados pertencem ao cerne de uma cultura, não são somente modos semióticos específicos. Isso posto, a maneira como os significados são mapeados em diferentes modos semióticos, a maneira como algumas coisas podem, por exemplo, ser “ditas” visualmente ou verbalmente, também é cultural e historicamente específica. Para a GDV, mesmo quando tentamos expressar o mesmo significado em forma de imagem, escrita ou discurso, os modos que são percebidos são diferentes, e estas nuances, segundo a GDV, afetam o significado.

Segundo Kress e Van Leeuwen, (2011), a GDV tem como principal aparato a construção de signos a partir de formas, ou seja, significantes como cor, linha e perspectiva bem como significados, ou seja, a maneira como essas formas são usadas para construir sentidos na produção de signos. Entretanto, é importante enfatizar que esta noção de signo não é a mesma da semiologia saussuriana, na qual o signo é arbitrário e construído a priori. A semiologia da Gramática do Design Visual, ao contrário, é um processo dinâmico e motivado, ou seja, construído por meio do produtor do signo e o contexto da produção do signo, assim, a GDV, foca no processo de produção de signos, no qual o significante (a forma) e o significado (o sentido) são relativamente independentes um do outro até serem reunidos conjuntamente (Cf. KRESS; VAN LEEUWEN, 2011, p. 669 *apud* BARBOSA; GRAÇA, 2022).

Neste sentido, de acordo com os parâmetros da GDV, o significado construído por uma imagem é estruturado a partir de três domínios semânticos: *representacional*, *interativo* e *composicional*. De acordo com Carvalho (2017 *apud* BARBOSA; GRAÇA, 2022), os significados representacionais descrevem as ideias ou atividades realizadas pelos participantes representados em uma imagem. Já os significados interativos constituem os tipos de interação estabelecidas entre os participantes, os

espectadores e os produtos dessa imagem. No que diz respeito aos significados composicionais, eles se referem a coerência e a coesão entre os elementos informacionais que compõem a imagem. Dentro dessas categorias semânticas há subdivisões de análises, no qual podemos visualizar no quadro a seguir:

Quadro 1: Subcategorias de análise da Gramática do Design Visual.

Significados representacionais: Estruturas narrativas: ação, reação, processo verbal, processo mental Estruturas conceptuais: classificacionais, analíticas e simbólicas	Significado interativo: Contato: demanda, oferta; Distância social: Íntimo pessoal: plano fechado; Social: plano médio; Impessoal: plano aberto
Atitude/perspectiva: Envolvimento: ângulo frontal; Destaque: ângulo oblíquo; Visão do poder: ângulo vertical; Igualdade: nível dos olhos; Poder do participante: ângulo baixo; Modalidade: abstrata, naturalística, científica/tecnológica, sensorial	Significado composicional: Valor da informação: Ideal/real: topo/base; Dado/novo: esquerda direita; Centro/margem: superordenado/subordinado; Enquadramento; Saliência.

Fonte: elaborado pelas autoras com base em Barbosa e Graça (2022).

O quadro acima engloba as nuances que estão presentes em cada subcategoria e nele estão dispostos os elementos que podem ser levados em consideração ao analisar uma imagem com base na Gramática do Design Visual. Dessa forma, no momento da produção de signos, o produtor escolhe, com base no seu próprio interesse, um ou mais aspectos do objeto a ser representado que seja fundamental para representar o que ele deseja representar e as formas mais adequadas para que essa representação seja feita (Cf. KRESS; VAN LEEUWEN 2020, p. 9).

No que tange às aplicações das análises multimodais no âmbito da educação, Van Leeuwen (2011, p. 669 *apud* BARBOSA; GRAÇA, 2022) salienta que o interesse nesse tipo de aplicação, incentivado pelo chamado Novo Grupo de Londres formado por Gunther Kress, James Gee, Allan Luke e outros, guiou o desenvolvimento de três tipos de estudos, a saber: o estudo do desenvolvimento do letramento multimodal de crianças, o qual, muitas vezes está ligado a um apelo para a integração da alfabetização multimodal no currículo; o estudo dos recursos multimodais de aprendizagem, que inclui livros didáticos, brinquedos, e *Internet*; e os estudos sobre interações multimodais em sala de aula (Cf. VAN LEEUWEN, 2011, p. 670).

Segundo Van Leeuwen (2011), os estudos de interação em sala de aula deixaram de lado a ênfase tradicional nas estruturas de troca linguística e passaram a contextualizar detalhadamente aspectos da comunicação não-verbal como, por exemplo, a maneira como as salas de aula são organizadas, o que está pendurado nas paredes, os recursos tecnológicos disponíveis, etc. Diante dessas nuances, percebe-se que dentro do cerne da sala de aula o trabalho com os recursos multimodais se faz cada vez mais essencial, visto que a multimodalidade não abarca somente as situações comunicativas referentes ao aluno, mas também os livros didáticos e outros recursos de aprendizagem que se tornaram cada vez mais multimodais nos últimos anos.

Neste sentido, de acordo com Barbosa e Graça (2022), os estudos de gestos sendo, também, um recurso multimodal, podem ser incorporados aos estudos da Gramática do Design Visual, fornecendo discussões construtivas, pois os gestos também são considerados um recurso semiótico. Entretanto, é somente no campo dos Estudos de Gestos que suas nuances, tais como forma e função são analisadas juntamente com a fala.

Na segunda metade do século XX, os estudos etnográficos de David Efron e, posteriormente, de Adam Kendon evidenciaram, por meio de seus estudos, o quão interligados são os gestos com a comunicação humana, reconhecendo-os como elementos inerentes à comunicação cotidiana. McNeil (1985 *apud* KENDON, 2004), por meio de seus estudos, também pontuou o quanto os aspectos do conteúdo do enunciado de um falante podem ser observados por meio dos movimentos das mãos. Diante desta descoberta, McNeil (1985) reconheceu que a abordagem dos estudos de gestos evidencia a noção de que a linguagem é, antes de tudo, um instrumento para a expressão do pensamento, sendo, assim, uma forma de ação social. Nesta perspectiva, Kendon (1972; 1980) argumenta, em dois de seus principais estudos, que os movimentos corporais dos falantes, especialmente os movimentos das mãos, são um componente integral do processo de fala. Em outras palavras, gesto e fala são nessa perspectiva, dois aspectos do processo de interação da unidade verbal. De acordo com Cavalcante (2018), após essas descobertas, os gestos passaram a ter uma tipologia própria elaborada por Kendon (1989) que pode variar em uma gesticulação espontânea, passando por gestos linguísticos, pantomimas e emblemas até chegar nos sinais (Cf. BARBOSA; GRAÇA, 2022). Com base nessa classificação proposta por Kendon, McNeil elaborou um *contínnum* gestual ampliando, assim, a descrição dos gestos em: icônicos, dêiticos, metafóricos e rítmicos.

Nesse sentido, ao analisar os processos comunicativos, principalmente as interações face a face, Kendon (1989) observou que os gestos são ações corporais visíveis, os quais os falantes utilizam diariamente. O autor constatou, também, que tais gestos, muitas vezes, são integrados à fala, não representando, assim, uma mera ação corporal. Nessa perspectiva, Kendon (1989) argumenta que os gestos fazem parte de um mecanismo interativo que os falantes utilizam para auxiliar em uma série de propósitos comunicativos. Diante disso, ao perceber a gama de ações manuais, bem como a recorrência de tais gestos, Kendon (1989) estabelece cinco famílias gestuais, a saber: família Mão Aberta Supinada (palma para cima), família Mão Aberta Pronada (palma para baixo), família Grappolo e família Anel. Essas famílias gestuais, continuam a ser estudadas e ampliadas para outras línguas e culturas. Segundo Barbosa e Graça (2022), dentro dos estudos de gestos, iniciados após o estabelecimento das famílias gestuais por Kendon, podemos citar o trabalho de Müller (2004) sobre a família Mão Aberta e Palma para Cima; Bressemer e Müller (2014), que também contribuíram com pesquisas sobre a família dos Gestos de Afastar; e Ladewig, (2014) que realizou estudos sobre as famílias gestuais, focalizando na família dos Gestos Cíclicos.

Neste trabalho, em consonância com Barbosa e Graça (2022), levamos em consideração os pressupostos pontuados por Müller (2013, p. 206), no que tange a abordagem dos gestos entre aqueles com função representativa; função performativa e aqueles com função que é predominantemente pragmática. Sendo assim, por meio desse amplo arcabouço de elementos multimodais, percebe-se o quanto os gestos são multifuncionais, tendo, assim, um amplo teor comunicativo que fundamenta a interação, enfatizando, completando a fala com outras informações semânticas, etc.

Diante deste panorama dos estudos multimodais contemporâneos, percebe-se uma carência de estudos que abarque essas questões tão promissoras, tais como os diversos modos semióticos e as diferentes formas e funções gestuais dentro de ambientes virtuais de interação social. Neste sentido, com esta ampla gama de possibilidades que os modos e recursos semióticos oferecem, percebe-se que este campo corrobora na (re)construção dos sentidos do que se pretende ensinar, auxilia, também, na ressignificação dos modos de se fazer o ensino-aprendizagem.

Nesta perspectiva, entende-se que as aulas videogravadas necessitam e precisam ser melhor abordadas no que se refere aos recursos multimodais e os modos semióticos que apresentam, visto que a multiplici-

dade de ferramentas que surgiu com a ampliação das tecnologias no meio virtual estão constantemente fazendo parte do cotidiano das pessoas e, diante disso, a plataforma do *YouTube* se consolida como um recurso que viabiliza uma série de diferentes tipos de interações, representando, assim, um espaço multimodal. Diante disso, propomos uma interface entre as categorias e subcategorias de análise dos modos semióticos da Gramática do Design Visual com categorias propostas para anotação e análise gestual com o objetivo de investigar a interação entre os diferentes modos semióticos em duas videoaulas de um canal de ensino escolar, o *Descomplica*, no *YouTube*. A seguir descreveremos os dados e a nossa metodologia de análise.

3. Percurso Metodológico

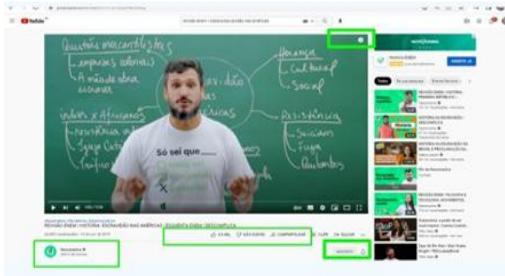
O *YouTube* é uma plataforma amplamente difundida no meio digital, é uma rede colaborativa que reúne um acervo incalculável de vídeos com os mais diversos conteúdos. Dentre suas características principais, além de criação e compartilhamento de vídeos, estão a ampla gama de recursos interativos que vão desde instrumentos de edição, publicação, divulgação, interação dos usuários com outros usuários até a possibilidade do usuário criar seu próprio canal. Diante de todas essas nuances, levando em consideração que nosso trabalho é de caráter multimodal, percebemos o quanto a plataforma do *YouTube* é um ambiente repleto de modos e aspectos semióticos. Diante disso, incorporamos vídeos da plataforma aos nossos dados, para, assim, analisarmos, ancorados nos modelos de análises da semiótica social, o amplo teor interativo e semiótico que essa rede de compartilhamento de vídeo oferece. Dessa forma, a seguir, apresentaremos o layout padrão da plataforma e seus recursos interativos, uma vez que tais nuances são instrumentos de suma importância para análise das videoaulas e os recursos semióticos e multimodais presentes. Assim, uma das metodologias adotadas leva-se em consideração a multimodalidade inerente a este universo tecnológico, a plataforma do *YouTube*.

3.1. A Plataforma do YouTube

O *YouTube* é a ferramenta mundial líder de compartilhamento de vídeos. É uma plataforma online que possibilita uma ampla gama de criação e consumo de vídeos. Sendo uma rede amplamente utilizada, a pla-

taforma permite aos proprietários de canais criarem e compartilharem conteúdo.

Figura 1: Layout da plataforma do *YouTube*.



Fonte: Plataforma do *YouTube*.

Os criadores de conteúdo têm acesso a ferramentas de edição e compartilhamento de vídeos, os instrumentos disponibilizados pela plataforma estão englobados dentro do layout da página virtual. Na tela padrão (para computadores), a página inicial reúne os principais vídeos em alta, de acordo com o fluxo de uso do usuário. Para ter acesso a plataforma, o usuário deve fazer *login* com uma conta *Google*. Esta rede de compartilhamento de vídeo, permite ao usuário interagir com outros usuários por meio de comentários, *likes* e *deslikes*. Para realizar qualquer uma dessas ações, basta clicar nos ícones abaixo do vídeo reproduzido. Além disso, a plataforma também disponibiliza recursos de compartilhamento de *links*.

Além desses recursos visíveis na plataforma, o *YouTube* disponibiliza a ferramenta *YouTube Studio*, na qual oferece vários recursos de edição e promoção dos vídeos, a saber:

- Inserção de *Cards*: um *card* é um recurso de edição por meio do qual o criador de conteúdo pode inserir em um determinado momento do vídeo um link para outros vídeos do *YouTube*. Esse recurso é muito utilizado por criadores de conteúdo no *YouTube* para remeter os usuários a outros vídeos daquele canal ou outros canais parceiros. O ícone do *card* (um círculo com a letra “i” no meio) sempre aparece no canto direito superior do vídeo (...).
- Inserção de um botão de inscrição no logo do canal: o *YouTube Studio* permite aos editores inserir no vídeo um botão interativo

que remete os usuários à *homepage* do canal ou que os usuários se inscrevam naquele canal. (BARBOSA; GRAÇA, 2022)

3.2. Videoaulas

Selecionamos dois vídeos do canal do *Youtube Descomplica*, relacionados à disciplina História. Os vídeos têm duração entre 19:54 e 15:38 minutos e sua escolha foi baseada no fato que eles têm abordagens semióticas diferentes que variam com a função e tema do vídeo: o primeiro é uma videoaula sobre a Revolução Russa cujos elementos semióticos remetem à sala de estar de casa. Já o segundo é um vídeo no qual o professor faz uma revisão para o ENEM, abordando o assunto da história da escravidão nas américas, cujos elementos semióticos remetem ao ambiente sala de aula tradicional.

3.3. Metodologia e Análise

Para as análises utilizamos as diferentes categorias e subcategorias descritivas dos três domínios da GDV: representacional, interativo e composicional. Já para a análise da relação entre gestos, fala e a plataforma do YouTube, utilizamos os dois primeiros blocos do Sistema de Anotação Linguística para Gestos (LASG) (Cf. BRESSEN; LADEWIG; MÜLLER, 2013). O LASG foi desenvolvido por Bressen, Ladewig e Müller (2013), é um sistema que fornece blocos de anotação de gestos fundamentados em uma abordagem linguística (cognitiva) para o uso da linguagem e uma abordagem baseada em formas para análise do gesto. O sistema aborda aspectos necessários para uma descrição de formas gestuais e uma reconstrução de seus significados e funções com ou sem discurso. O método de análise do LASG é feito por meio de três grandes blocos gerais: forma, estrutura sequencial e contexto local de uso.

Entretanto, nesta pesquisa, para a identificação dos gestos, levamos em consideração apenas os dois primeiros blocos que diz respeito a “Anotação de gestos” e “Anotação da fala”. No primeiro nível “anotação de gestos” um dos pontos abordados é em relação às unidades determinantes, que assume que o padrão de movimento co-ocorre com a fala e tem uma organização hierárquica que parece coincidir com unidades de fala (Cf. KENDON, 1972, p. 190 *apud* BRESSEM *et al.*, 2013, p. 1102) de modo que os gestos formam unidade maiores que correspondem a unidade de nível verbal. O segundo nível deste bloco, descrição da “forma

do gesto”, inclui os seguintes aspectos: 1) a descrição da forma gestual com base nos quatro parâmetros de forma da língua de sinais. 2) a descrição da motivação da forma gestual, com base nos princípios cognitivo-semióticos subjacentes (Modos de representação), bem como a maneira como os gestos são fundamentados por padrões motores, esquemas imagéticos, e ações (Cf. BRESSEM *et al.*, 2013).

O segundo bloco do LASG é a “anotação da fala” nesse bloco, o sistema oferece dois possíveis fios de análise: a fala ocorrendo dentro dos limites de uma unidade de gestos podendo ser anotado com base na noção de turnos (Cf. SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974 *apud* BRESSEM *et al.*, 2013) ou com base nas unidades entonacionais (Cf. CHAFE 1994 *apud* BRESSEM *et al.*, 2013). Quando nos direcionamos para a anotação da fala baseada em turnos, a análise consiste na anotação de uma unidade da conversa que é definida em relação a tomada de turnos. Dentro dos parâmetros de anotação da expressão verbal podemos analisar a correspondência da fala com as fases dos gestos, permitindo, assim, determinar a relação exata das fases gestuais e das unidades de fala. Para a análise, levamos em consideração as unidades entonacionais, a qual diz respeito a anotação da fala com base nas unidades de entonação, isto é, cada unidade de entonação verbaliza uma ideia, evento ou estado diferente da unidade verbal, implicando, assim, em um fator crucial para explicar a função dos gestos no fluxo do discurso, dessa forma, corroborando com a análise da relação gesto e fala.

4. Análises

Para a análise das videoaulas, inicialmente aplicamos as categorias e subcategorias da GVD, com o objetivo de demonstrar as semelhanças e diferenças nas configurações visuais das duas videoaulas. Inicialmente, observa-se que a estratégia que o professor Renato Pellizzari escolhe para o quadro de episódios “#HISTÓRIADASREVOLUÇÕES” é um ambiente que remete a contação de história no sofá da sala de casa, e direciona o aluno, telespectador do canal, a se sentir confortável perante assuntos tão complexos como a história das revoluções.

Figura 2: Recursos semióticos para construção da ideia de “sala de estar”.



Fonte: Plataforma do *YouTube*.

No primeiro vídeo, os recursos semióticos são organizados de maneira a remeter os espectadores ao ambiente de sala de estar. Nesse sentido, tais elementos são dispostos para caracterizar este compartimento, como: sofá com almofadas, uma mesa de apoio lateral com dois livros, um globo terrestre decorativo e uma caneca com logo do canal Descomplica.

Aplicando as subcategorias da GDV, observa-se que o vídeo foi gravado em plano médio, ou seja, o professor é mostrado da cintura para cima, pelo fato de estar sentado no sofá durante toda a aula. Em relação a perspectiva, de acordo com a GDV, se enquadra no plano frontal, mas, em determinados momentos da aula, o professor muda de posição, olhando para a câmera do lado esquerdo do vídeo, fazendo suas considerações e, após isso, volta novamente para a posição frontal. Este movimento concede dinamismo à aula. Mesmo sendo um ambiente menos prototípico para ministrar uma aula, o enquadramento do professor, segundo as categorias de análise da GDV, marca sua atribuição profissional, ou seja, seu papel social de professor, em relação ao público do canal. Entretanto, diante do cenário convidativo para escutar e aprender a respeito da história da Revolução Russa, há uma posição de igualdade em relação aos telespectadores, visto que o ambiente foi elaborado como prática pedagógica para os alunos se sentirem confortáveis, entenderem o conteúdo e, desse modo, interagir virtualmente no canal.

O apresentador do vídeo, o professor Renato, está vestido com roupa casual. A escolha deste traje é uma estrutura conceitual simbólica, pois está relacionado ao ambiente descontraído e acolhedor, ou seja, a sala de estar de casa. Diante da complexidade do assunto, a história da Revolução Russa, essa escolha foi feita propositalmente para chamar a atenção do público alvo do canal, os estudantes, e manter a concentração

dos mesmos e não transformar a aula em uma atividade monótona, enfa-donha e cansativa.

Outra estrutura conceptual importante é o plano de fundo do ví-deo: uma parede amarela, projetada com ajuda do editor de vídeo, a qual remete a sensação de energia positiva, aconchego, conforto e estimula a concentração. Com relação à composição dos elementos visuais, percebe-se a utilização dos recursos de editores de vídeos: os textos, apresentados em forma de tópicos, aparecem na medida em que o professor explica de-terminado fato. Essas informações, às vezes, aparecem por meio de ima-gens e vídeos, representando um mecanismo didático para abordar o con-teúdo.

Entretanto, para além do emprego de recursos semióticos, perce-bemos pelos gestos manuais do professor Renato que seus vídeos não são apenas aulas de história, mas um tipo de conteúdo muito encontrado na plataforma do *YouTube*, no qual as várias modalidades estão integradas. Destacamos aqui dois exemplos de gestos que demonstram essas nuan-ces. O primeiro é um gesto dêitico, usado para se referir aos recursos in-terativos do *YouTube*. No quadro 2, o professor relembra aos alunos que já fez um vídeo com o conteúdo “Revolução Francesa” e que já está dis-ponível no canal. O docente aponta para o lado esquerdo da tela, local que o ícone *card* está posicionado, direcionando o aluno a clicar no ícone e (re)ver a aula anterior, sobre Revolução Francesa. Como podemos vi-sualizar no quadro 2, o professor realiza um gesto de apontar juntamente com o advérbio “aqui” com função dêitica. Essa ocorrência remete tanto ao espaço do canal Descomplica quanto à própria videoaula, na qual o aluno tem a facilidade de ser direcionado para a outra aula em questão ao clicar na ferramenta que o *Youtube* oferece para este fim.

Quadro 2: Fases gestuais.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

No segundo vídeo analisado, a videoaula “REVISÃO ENEM | HISTÓRIA: ESCRAVIDÃO NAS AMÉRICAS” os recursos semióticos são organizados de maneira a remeter os espectadores ao ambiente da sala de aula tradicional. O vídeo é uma revisão para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Ao fundo do vídeo, temos o quadro negro ou lousa da sala de aula, no qual estão escritos com giz os principais pontos que serão abordados durante a aula. Com relação à composição dos elementos visuais, percebemos que o professor direciona os apontamentos por meio dos recursos de edição de vídeo e utiliza instrumentos para circular os termos que estão escritos na lousa. Além disso, no decorrer da explicação aparecem, também, com auxílio da edição, termos-chave e setas na tela. Tais recursos possibilitam ao aluno visualizar qual ponto o professor está explicando.

Figura 3: Exemplo dos recursos semióticos para construção da ideia de sala de aula tradicional.



Fonte: Plataforma do YouTube.

Além disso, ao invés de estar sentado, como é o caso da videoaula analisada anteriormente (figura 2), o professor está em pé. Em relação a perspectiva, temos um enquadramento no plano frontal, que representa prototipicamente a posição simbólica do professor ministrando aula, ou seja, ao fundo, temos um quadro e, na frente, temos um professor ministrando o conteúdo.

Nesse vídeo, encontramos, ainda, o gesto de apontar também com função dêitica (Quadro 3). Tal gesto, realizado juntamente com o advérbio “lá”, direciona os alunos a clicarem na *descrição* do vídeo, mecanismo que a plataforma oferece para colocar links e textos.

Quadro 3: fases gestuais.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Esses gestos são produzidos nos dois vídeos e sua realização está relacionada não só à fala, mas também ao *layout* da plataforma. O núcleo da unidade gestual, como podemos visualizar no quadro 3, é realizado simultaneamente ao segmento de fala. Diante dessas ocorrências, percebe-se que o gesto juntamente com o discurso é uma ação multimodal do ato de convidar os usuários a interagir com o canal. Quando nos direcionamos para este ponto, percebe-se que a integração das ferramentas do vídeo só é acessível aos espectadores que assistem ao vídeo pelo *YouTube*. No que diz respeito aos gestos, percebe-se que, fora do ambiente da plataforma do *YouTube*, essas mesmas ações gestuais não teriam sentido. Diante disso, essa integração multimodal só pode ser completamente realizada dentro do espaço virtual.

5. Considerações finais

Segundo Van Leeuwen (2011), a análise multimodal dispõe de duas preocupações principais: investigar as semelhanças e diferenças entre diferentes modos semióticos e estudar como diferentes modos semióticos são integrados em textos multimodais e eventos comunicativos. Ambos os princípios investigativos requerem atenção aos recursos semióticos e seu potencial comunicativo, bem como à forma como eles são assumidos em ambientes concretos.

Diante deste pressuposto, por meio da análise das videoaulas, descritas neste trabalho, percebemos o quanto os recursos semióticos estão presentes nas videoaulas e o quanto contribuem para uma melhor interação entre os interactantes do canal no qual os vídeos são compartilhados. Por meio das análises, ancoradas das categorias e subcategorias da GDV,

visualizou-se uma série de recursos e elementos combinados: a fala, os gestos, o espaço virtual e as informações semânticas envolvidas na construção do propósito das aulas. Nesse sentido, essas combinações envolvidas nas videoaulas evidenciam o quanto os elementos semióticos unidos são significativos, multifuncionais e multimodais.

Diante do exposto, percebeu-se que as videoaulas juntamente com os recursos semióticos e multimodais são um espaço extremamente construtivo no que tange os processos de ensino–aprendizagem, visto que corroboram com as práticas pedagógicas dos professores, além de ressignificar a relação e interação docente-discente. Desse modo, percebe-se que este espaço virtual é de suma importância para entendermos a construção dos significados, pois *integram* diversos modos semióticos, desde as formas e modos de representação, indo além de uma aula tradicional.

Em síntese, a multimodalidade auxilia no potencial das formas de linguagem, sendo, assim, um mecanismo de suma importância para as práticas educativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Adriana Fernandes; GRAÇA, Beatriz, *A multimodalidade na construção da interatividade em dois vídeos do canal Professor Nolen*. No prelo, 2022.

BRESSEM, Jana *et al.* Linguistic Annotation System for Gestures. In: MÜLLER, C.; CIENKI, A.; FRICKE, E.; LADEWIG, S.; MCNEILI, D.; TEBENDORF, L. (Eds). *Body – Language – Communication. An International Handbook on Multimodality in Human Interaction*. v. 1. Berlin: De Gruyter Mouton, p. 1098-124, 2013.

CAVALCANTE, Marianne Carvalho Bezerra. Contribuições dos estudos gestuais para as pesquisas em aquisição da linguagem. *Linguagens e ensino*. Pelotas, v. 21, p. 5-35, 2018.

KENDON, Adam. *Gesture: Visible Action as Utterance*. Cambridge University Press, 2004.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading images: the grammar of visual design*. 2nd ed. London: Routledge, 2006.

MCNEILL, David. *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought* Chicago: Chicago University Press, 1985.

VAN LEEUWEN, Theo. *Multimodality*. In: SIMPSON, J. (Org.). *The Routledge handbook of applied linguistics*. London; New York: Routledge, 2011. p. 668-82

Outras fontes:

YOUTUBE. Revolução Russa [*Descomplica*]. Disponível em: <https://youtube/bEJAFe-YXow>. Acessado em 22 fev. 2022.

YOUTUBE. Revisão ENEM | História: escravidão nas américas [*Descomplica*]. Disponível em: <https://youtu.be/zYtbDAw9vuQ>. Acessado em 22 fev. 2022.