



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS
COORDENAÇÃO DE LETRAS PORTUGUÊS

JOÃO PAULO DE SOUSA BERNARDES

**A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NOS MEMES SOB AS PERSPECTIVAS DA
GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E DA SEMIÓTICA SOCIAL
MULTIMODAL**

PICOS

2019

JOÃO PAULO DE SOUSA BERNARDES

**A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NOS MEMES SOB AS PERSPECTIVAS DA
GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E DA SEMIÓTICA SOCIAL
MULTIMODAL**

Artigo apresentado ao Curso de Letras da Universidade Federal do Piauí, *Campus* Senador Helvídio Nunes de Barros, como requisito parcial para obtenção do título de Graduado em Letras.

Orientadora: Prof. Me. Fernanda Martins Luz Barros

PICOS

2019

FICHA CATALOGRÁFICA
Universidade Federal do Piauí
Biblioteca Setorial Campus Senador Helvídio Nunes de Barros
Serviço de Processamento Técnico

B522c Bernardes, João Paulo de Sousa.
A construção do humor nos memes sob as perspectivas da gramática do design visual e da semiótica social multimodal / João Paulo de Sousa Bernardes. -- Picos,PI, 2019.
27 f.
CD-ROM: 4 ¾ pol.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Letras Português). – Universidade Federal do Piauí, Picos, 2020.
“Orientador(A): Profª. Me. Fernanda Martins Luz Barros.”

1. Semiótica Social. 2. Gramática do Design Visual. 3. Memes. I. Título.

CDD 410

Elaborada por Rafael Gomes de Sousa CRB 3/1163

A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NOS MEMES SOB AS PERSPECTIVAS DA GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL E DA SEMIÓTICA SOCIAL MULTIMODAL¹

João Paulo de Sousa Bernardes²

Fernanda Martins Luz Barros³

Resumo: O presente artigo apresenta um estudo sobre como se dá a construção do humor dentro dos *memes* a partir da sua composição, levando em conta os elementos imagéticos e verbais que juntos possibilitam que a comicidade seja gerada, além também de considerar os elementos sociais e representações presentes em cada um dos *memes* que foram analisados. O trabalho se estrutura sob uma pesquisa bibliográfica fundamentada na Gramática do Design Visual e na Semiótica Social em que se pode contar com o suporte teórico de Kress e Van Leeuwen (2001), dentre outros autores como: Novellino (2007), Santos e Meia (2010), Santos e Pimenta (2014) e Oliveira Neta (2017), que discutem o referido gênero digital. Para tanto, foram selecionados para análise três *memes* da internet onde se pôde aplicar as metafunções representacional, interacional e composicional, a partir da qual foi possível perceber a influência de cada uma delas no processo de significação dentro da imagem, evidenciando que esse significado se constrói mediante o comportamento dos personagens representados na figura, seja pela ação que eles praticam ou mesmo pelo direcionamento do olhar de cada um deles, que juntamente às referências sociais, possibilitaram a construção do humor.

Palavras-chave: Memes. Gramática do Design Visual. Semiótica Social

Introdução

O avanço das tecnologias nos últimos tempos possibilitou o grande fluxo de informação e a disseminação mais rápida de textos e imagens entre os indivíduos. Com esse crescimento novas formas de comunicação também surgiram e foram tomando espaço no cotidiano das pessoas. O presente trabalho tem como objeto de estudo os *memes* da internet, vinculadas principalmente nas redes sociais, e que se originaram a partir do desenvolvimento tecnológico e da facilidade de acesso a estes.

¹ Artigo apresentado ao curso de Licenciatura em Letras/ Português da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, como requisito parcial para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso II.

² Aluno regularmente matriculado no curso de Licenciatura em Letras/ Português da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros. E-mail: JPBernards@hotmail.com.

³ Mestre em Letras pela Universidade Federal do Piauí. Professora do curso de Letras/ Português da Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros. E-mail: nandamartins_23@hotmail.com

O *meme* é um gênero que traz consigo informações rápidas e instantâneas, mas que com a mesma rapidez que ele é gerado e compreendido também é esquecido, pois, logo aparecem outros *memes* e outros assuntos a serem discutidos e que vão tomando espaço. Muito mais que humor, eles também trazem uma roupagem social, uma perspectiva própria de quem os produz, levando em considerações situações, fatos, frases e recortes do ambiente do qual faz parte, através das imagens.

Tendo como principal característica o humor e exigindo uma estruturação cujos elementos presentes na imagem estejam estabelecendo uma interação entre si, o presente trabalho tem por objetivo principal analisar como o humor é construído nos *memes* à luz da perspectiva da Gramática do Design Visual se utilizando das metafunções propostas, além de também ser norteadado pelas contribuições da Teoria da Semiótica Social Multimodal.

Para isso, foram analisados três *memes* tomando como base teórica as teorias de Kress e Van Leeuwen (2001) a respeito da Gramática do Design Visual e da Semiótica Social. Também foram utilizados como suporte teórico outros autores que tomaram esta temática levando em consideração suas relações com os *memes* para o estudo, como: Novellino (2007), Pimenta e Brito (2009), Santos e Meia (2010), Santos e Pimenta (2014), Oliveira Neta (2017), Santos (2019), dentre outros.

1. Gêneros Digitais, Memes e Multimodalidade

Com o passar do tempo e com o grande avanço tecnológico e midiático as formas de comunicação e interação mudaram, elas se expandiram e o que antes se restringia apenas à escrita e à oralidade tomou um rumo mais abrangente, possibilitando e facilitando as formas de interação. Isso se tornou possível devido ao grande desenvolvimento e utilização do espaço virtual como plataforma de comunicação, que conforme Freire (2003 *apud* BARBOSA, 2009) “nunca se leu, escreveu e se comunicou tanto, como nos dias atuais, e isso graças aos recursos [...] existentes na internet”.

Diante disso, surgiram inúmeros gêneros vinculados ao ciberespaço, esse tipo de forma comunicacional passou a ser chamado de gênero digital. De acordo com Araújo (2011) “a internet possibilita novas maneiras de produção e novas formas de articulação de discursos, além de diferentes formas de aprender, ensinar e se comunicar” e é por meio da possibilidade de novos modos de comunicação que os textos passam a ser multimodais, uma vez que

mesclam imagens, texto, sons, cores, entre outros elementos que trazem significação ao que está sendo veiculado nesse espaço.

De acordo com Trajano (2012), “a multimodalidade é construída na pressuposição de que os significados formados de recursos semióticos multimodais são sociais”, uma vez que leva em conta “os vários modos e meios possíveis de significação à disposição dos atores socioculturais” (SANTOS e PIMENTA, 2014), mediante a articulação dos elementos a serem utilizados de forma coerente visando a construção dos sentidos, principalmente, nas imagens.

Nessa nova forma de categorização surgem vários tipos de gêneros, entre eles os *memes* da internet, que se configuram dentro do grupo de gêneros recentes, pois trazem consigo uma nova maneira de escrever e interpretar. Todas as características e novos aspectos trazem uma grande transformação em relação às formas de comunicação existentes, visto que hoje em dia, para o ato comunicativo, os interlocutores recorrem a inúmeros outros meios, não se prendendo apenas a um único recurso.

Os *memes* segundo Santos (2019) “são caracteristicamente multimodais, pois possuem várias modalidades de linguagem, fazendo com que a comunicação se torne mais ampla através das diferentes formas de escrita”. Esse gênero é uma das grandes formas criativas de expressão humorística dos últimos tempos, que, vinculado ao ciberespaço, se constrói mesclando inúmeros elementos a fim de trazer, principalmente, o humor para o seu leitor, pois, retrata de maneira cômica várias situações cotidianas sob uma nova perspectiva humorística. Além disso, os *memes* também são produzidos a partir de fatos que tiveram grande notoriedade na mídia, seja algum fato importante ou mesmo cenas de telenovelas, séries e filmes. Eles estão presentes principalmente nas redes sociais mais utilizadas nos últimos tempos como: o *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, além de também serem compartilhados pelo aplicativo de mensagens, o *Whatsapp*.

Esse gênero não possui um único tipo, já que há uma grande variante quanto aos elementos que são utilizadas para atingir a sua finalidade humorística. Diante das características comuns de cada uma deles, Oliveira Neta (2017) elenca as cinco principais categorias dos *memes*, que são: *desenhomemes*, *textomemes*, *fotomemes*, *videomemes* e *image macros*.

Os *desenhomemes* se apresentam em formas de quadros em que é apresentada alguma situação cotidiana, geralmente trazendo um diálogo ou caracterizando alguma situação,

construindo-se em forma de tirinha. O *textomeme* não possui elementos imagéticos, o humor é trazido e produzido mediante o texto escrito, geralmente são utilizadas falas de personagens da mídia, frases cotidianas, principalmente as que trazem ambiguidade, e é por serem ambíguas que o humor se constrói de maneira mais fácil e simples. Já a *fotomeme* traz apenas a imagem com a finalidade de produzir humor, não é necessário o texto e os códigos para isso, apenas com os elementos da imagem é possível se construir a comicidade que se pretende.

O quarto tipo é o *vídeomeme*, ele se dá por conta de recortes estratégicos do vídeo atrelados a uma legenda criada pelo autor, nesse tipo de *meme* inúmeros fatores contribuem para a produção do humor, são levados em conta os personagens, o movimento, os sons, as cores, a situação a qual está sendo retratada, entre outros aspectos que o enriquecem ainda mais.

O quinto tipo de *meme* designado por Oliveira Neta (2017) é a *image macros*, é o mais comum e também o mais compartilhado em meio às redes sociais, devido a facilidade da sua criação. Esse tipo de *meme* tem como principal característica a junção da imagem, o recorte de algum acontecimento, fato cotidiano, ou cena de grande repercussão midiática, com o texto escrito, como o exemplo abaixo.

Figura 1 – Rindo dos próprios memes



Fonte: <https://me.me/i/eu-rindo-dos-meus-pr%C3%B3prios-memes-%C3%A0s-3-da-manh%C3%A1-d2df33edf9d743ab9b4ce9d4b413df4c>

A figura 1 se apresenta como um exemplo da *image macros*, nela pode-se observar os principais elementos que caracterizam e classificam esse tipo de *meme*, já que ele mescla o texto escrito com o elemento imagético. O componente textual desse *meme* não retrata a fala

de algum personagem ou algum tipo de diálogo, ela apenas narra a situação que está acontecendo, no caso, ele vem para dar sentido e mostrar o motivo pelo qual o personagem representado está sorrindo. Assim como a legenda, essa imagem representa apenas um acontecimento cotidiano. Vale destacar a grande importância da junção desses dois elementos, já que se observados separadamente não há como compreender o sentido de cada um deles.

Cabe ressaltar que na produção dos *memes* não há uma grande preocupação com a estética das imagens, como se pode perceber na figura 1, muitas vezes são feitos com imagens desfocadas, de má qualidade, pois não há tanto uma cobrança quanto a isso; no entanto, é importante e necessário que seja possível identificar a situação que esteja sendo abordada na imagem para que se possa compreendê-la. De acordo com Candido e Gomes(2015) eles “podem ser produzidos com os mais básicos programas de edição, pois o objetivo não é a arte, mas a situação que deseja comunicar, sempre com o fundo de comicidade”. Também não se é cobrado uma linguagem culta, muito pelo contrário, o humor também se constrói a partir dos inúmeros erros gramaticais existentes, muitas vezes, propositais. Todo esse despreendimento quanto à forma deve-se ao fato de que o *meme* é feito de maneira amadora, qualquer um pode criar essas imagens e vinculá-la da maneira e onde quiser, bem diferente de uma foto publicitária, por exemplo, que exige mais que isso.

Por manter uma relação com o meio social e mesclar informações por meio de imagens e texto, o *meme* se assemelha muito a um gênero textual comum no texto tipográfico, que com o passar do tempo passou a ser bastante notado também no ciberespaço, a *charge*. Esse gênero possui uma estrutura muito parecida com a do *meme*, pois os dois se utilizam de acontecimentos, situações cotidianas e relações sociais para trazer a crítica e a comicidade à imagem, para tanto há uma mescla de elementos verbais e não verbais que contribuem para a construção dos sentidos e ao mesmo tempo do humor. No entanto, a principal função da *charge* não é o humor, mas sim uma crítica a um determinado tema ou acontecimento; o *meme*, por sua vez, embora também traga consigo uma carga crítica, tem por principal objetivo entreter o leitor por meio de situações cômicas. Para ilustrar melhor essa diferença, tem-se abaixo um exemplo de cada um desses gêneros com um mesmo tema, o uso do bafômetro.

Figura 2 -Lei Seca: Bafômetro



Fonte:<http://www.arionauocartuns.com.br/2016/04/charge-lei-seca->

Figura 3 - Assopra aqui



bafometro.htmlFonte:<https://twitter.com/soutoverso/status/1181388448080502784>

A figura 2 é uma representação do gênero charge caracterizada, principalmente, por retratar em forma de ilustração humorística e crítica uma situação ocorrida no meio social, nela pode-se observar um senhor bêbado ao volante, em cima da calçada e com o carro cheio de garrafas de bebidas alcoólicas. Vale também observar a fisionomia do personagem, pois foi retratado com características de um indivíduo alcoolizado e que se recusa a fazer o teste por alegar ser alérgico ao instrumento do exame, aparelho esse capaz de detectar o nível de álcool no corpo dele. Nesta mesma cena há um outro personagem, o policial, que porta o bafômetro e mesmo tendo a certeza que o personagem no veículo está alcoolizado, tenta utilizar o instrumento para fazer o teste. Essa imagem carrega uma crítica muito recorrente, pois, nesse caso, não haveria a necessidade de fazer o exame, visto que é perceptível que o motorista está embriagado ao volante.

Já o *meme*, apresentado na figura 3, não vem carregado de crítica como na anterior, o autor dessa imagem fez apenas um trocadilho em relação a essa situação com a finalidade humorística. Para se realizar o teste do bafômetro, é necessário que se sopre o objeto que irá detectar os níveis de álcool no organismo, no entanto, nessa imagem o que é apresentado pelo policial não é o bafômetro, mas sim um tipo de salgado, um pastel, que segundo ele está quente e precisa da ajuda do motorista para esfriá-lo. A partir disso, a comicidade se constrói por meio da distorção da finalidade dos procedimentos desse teste, ou seja, ele não estaria soprando o alimento para realizar o exame, mas sim para esfriá-lo. Diante dessas ilustrações é possível observar que, mesmo sendo gêneros muito semelhantes, que não recorrem apenas a

elementos linguísticos, mas também imagéticos, e fazendo referência a uma mesma situação, suas finalidades seguem propostas bem diferentes.

Os *memes* são carregados de inúmeros elementos textuais e imagéticos que trazem em sua essência uma representação social em vários pontos e perspectivas possíveis de se analisar. Esse fundamento dá ao *meme* uma função de imitação de fatos e acontecimentos da sociedade a qual o recorte proposto nele está inserido.

2.A Teoria da Semiótica Social Multimodal nos memes

A Semiótica em todo o seu desenvolvimento e teorização foi se construindo a partir de diferentes escolas, a primeira foi a Escola de Praga (1930 – início de 1940), logo depois surgiu a segunda Escola que foi a de Paris (1960 – 1970) e a terceira Escola que teve início na Austrália (1980) e passou a ser chamada de Semiótica Social, contando com a contribuição de grandes teóricos, dentre os quais vale ressaltar Gunther Kress e Theo Van Leeuwen.

A Semiótica Social Multimodal se apresenta como a “ciência que se encarrega da análise dos signos na sociedade, cuja função principal é o estudo da troca de mensagens, ou seja, da comunicação dentro de um contexto social”(SANTOS e MEIA, 2010). Ela passa a levar em conta inúmeros fatores e aspectos referentes a todo o processo de significação encontrados nas bases da construção social.

Traz consigo características do meio social, estabelecendo a interação de inúmeros elementos semióticos a fim de promover uma relação sociocomunicativa multimodal, já que não apresenta elementos de um mesmo tipo em sua composição. A Semiótica Social Multimodal desenvolve pesquisas e discussões a partir de princípios semióticos bem amplos, que são articulados por meio dos pressupostos teóricos desenvolvidos por Halliday, dentre os quais pode-se pontuar: a escolha, o contexto e as funções, os quais serão apresentadas a seguir tomando como base a sua utilização nos *memes*.

A consciência de *escolha* dos signos é fundamental, pois, a partir disso tem-se a possibilidade de produzir e utilizar um signo que seja mais apropriado a determinada situação, a intenção que se deseja e a significação que se procura mediante o meio no qual está inserido. Para a criação dos *memes* esse é um dos fatores mais relevantes, uma vez que é a partir da escolha de uma determinada situação social ou recorte de um fato ocorrido que se torna possível produzir um *meme* de acordo com a intencionalidade esperada.

À luz da Linguística Sistêmico Funcional, pode-se subvidir o *contexto* em três níveis: o de registro, o de gênero e o de ideologia, que respectivamente, se referem: a uma situação imediata sobre a qual a linguagem é utilizada e suas variações de modo, relações e campo; a que diz respeito aos aspectos socioculturais que estão presentes na linguagem; a carga ideológica e os valores de informação trazidas na fala. (LIMA e SANTOS, 2009).

Os *memes* estão inseridos em um tipo de contexto social e o que foi retratado neles também, vindo a atuar como fonte de registro de alguma situação, mas de maneira humorada, passando a ser lembrada sob uma nova perspectiva. Os *memes* também vêm carregados de algum tipo de crítica, embora isso não seja uma das suas principais características, mas como se trata de, muitas vezes, um retrato cotidiano e social eles sempre irão trazer esse tipo de informação, que pode ser ou não intenção do autor do *meme*.

O outro princípio semiótico é o que se refere às *funções semióticas* que dizem respeito às metafunções ideacional, interpessoal e textual. O texto multimodal não se apresenta com uma única modalidade, como o nome já sugere, “multi”, são necessários vários modos semióticos para que se consiga atingir o objetivo de significação. A multimodalidade visa estudar as formas de significação levando em consideração os modos semióticos, que segundo Kress (2010, p. 79 *apud* SANTOS e PIMENTA, 2014, p. 303):

são recursos semióticos socialmente enquadrados e culturalmente dados para produzir significado. Imagem, escrita, layout, música, gestos, fala, imagem em movimento, trilha sonora e os objetos em 3D são exemplos de modos usados na representação e comunicação.

Segundo Krees e Van Leeuwen (2001, p. 04 *apud* SANTOS e PIMENTA 2010, p. 303), “os textos multimodais são vistos como produção de significado em múltiplas articulações”, diante disso, os autores elencaram algumas categorias em que os significados podem ser organizados, são elas: o design, a produção e a distribuição.

O *design* vem a ser o uso dos recursos semióticos, e apresenta-se como a forma de expressão dos discursos no contexto em uma determinada situação comunicativa. Já a *produção* diz respeito à organização dos recursos semióticos, a materialização do que foi pensado e escrito do design, trata-se de uma outra forma de se trabalhar e observar o texto levando em conta o que está materializado, é uma representação física do design. Tomando para o lado comercial, a *distribuição*, tende a não ser considerado como semiótica, uma vez

que está mais ligada às formas e às tecnologias que podem ser usadas com a finalidade de comercialização do produto.

Trazendo essas categorias para os *memes*, fica claro que a princípio o design vem a ser o pensamento do que vai ser criado a partir de algum fato, o recorte que vai ser escolhido, o texto ou a legenda que vai ser agregada à imagem, entre outros; a produção se apresenta então como a materialização do que foi imaginado para o *meme*, feito por meio de programas de computador ou mesmo pelo celular a partir da junção de tudo que foi pensado desde o primeiro momento; e logo em seguida a distribuição, que é a vinculação dos *memes* nas redes sociais, nos sites, entre outros meios nos quais ele pode ser compartilhado.

Ainda dentro do campo da Semiótica Social é importante destacar dois grandes níveis que são: a representação e a comunicação. O nível da representação é um tanto complexo, ele se dá a partir da busca em produzir uma reprodução do signo levando em conta uma perspectiva cultural, social e psicológica do produtor de um determinado signo. A escolha de cada dos signos não se dá de forma aleatória, ela é feita mediante a sua relevância representativa dentro do contexto ao qual se faz referência e se está inserido. Como já exposto anteriormente, o recorte de uma situação, para os *memes*, não é aleatório, a escolha é feita pensando na sua configuração como uma imagem que traga humor.

O outro nível é o da comunicação, este vem a ser “um processo no qual um produto ou evento semiótico é ao mesmo tempo articulado ou produzido e interpretado ou usado” (KRESS e VAN LEEUWEN, 2001, p. 20 *apud* SANTOS e PIMENTA, 2014, p. 302). É necessário que se tenha o mínimo de conhecimento do elemento semiótico para que o interpretante consiga compreender a que se refere a mensagem transmitida, pois, para atingir o que se pretende com a mensagem, deve-se haver essa relação de conhecimentos comuns entre quem produz e quem interpreta. Nesse ponto, deve-se levar em conta que o *meme* tem que ser feito de forma simples e clara, para que se tenha a compreensão proposta e que o leitor possa de imediato entender e se situar em meio à situação retratada.

Passa isso, a escolha do texto e como ele está transcrito deve ser coerente com a finalidade proposta, assim como na imagem, pois ao analisar uma ilustração se deve levar em conta todos os aspectos presentes nela, uma vez que na imagem todos os elementos contribuem para a construção do sentido, como poderá ser observado a seguir a partir da Gramática do Design Visual, proposta por Kress e Van Leuween.

3. Características da Gramática do Design Visual

Com base nas teorias desenvolvidas por Halliday sobre a Gramática Sistêmico-Funcional (GSF), Kress e Van Leeuwen tomaram como suporte as metafunções ideacional, interpessoal e textual propostas por ele para fazer uma análise e estudos sobre as imagens em diferentes modos e perspectivas a fim de “verificar os significados das regularidades encontradas em estruturas visuais produzidas na cultura ocidental, abordando-as de um modo sistemático” (BIASI-RODRIGUES e NOBRE, 2010); a partir disso, surge a Gramática do Design Visual (GDV). Nessa nova proposta de estudos as metafunções recebem outras nomenclaturas, respectivamente, metafunção representacional, metafunção interativa e metafunção composicional, mas seguem o mesmo caminho para as análises.

A metafunção representacional trata-se das formas e estruturas que são desenvolvidas a fim de apresentar visualmente as experiências que acontecem com os indivíduos em relação ao espaço, objetos, ambiente, entre outros elementos. Essa metafunção pode ser dividida em duas principais vertentes: a narrativa e a conceitual.

O processo da representação narrativa se constrói a partir de três elementos básicos que são o ator, vetor e meta, todos eles se envolvendo dentro da imagem. Segundo Pimenta e Brito (2009), ator vem a ser o participante representado na imagem, enquanto a meta diz respeito ao destino que o participante vai seguir dentro da ilustração, e o vetor entra como o condutor que indica para onde se está indo. Para melhor ilustrar essa relação entre ator-vetor-meta, é importante observar o exemplo a seguir.

Figura 04: menina "atropela" gato na ladeira



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FdeGDvf1Dag>

Nesta imagem tem-se ilustrado um recorte de um vídeo que viralizou nas redes sociais, nele a menina bate com seu carrinho em um gato que passava pela rua. Observando a imagem pelo primeiro quadro e através dos olhos da representação narrativa, é possível perceber que a garotinha desempenha o papel do ator da ação, uma vez que é ela quem se dirige até o felino; o animal se apresenta como a meta, ou seja, o elemento a sofrer a ação praticada pelo ator; e o vetor presente na imagem diz respeito ao trajeto percorrido pela criança até o gato.

Tendo em vista a multiplicidade dos elementos presentes nas imagens, a representação narrativa se subdivide em vários pontos dentre os quais cabe ressaltar os processos: de ação, reacional, verbal e mental.

O processo de ação se apresenta como a forma de descrever e caracterizar o que está acontecendo no mundo material (Brito e Pimenta, 2009). Nesse processo, basicamente, o *ator* vai à sua *meta* por meio do *vetor*, chamada de *ação transacional*, no entanto, podem haver algumas imagens que não seguiram essa base nesse processo de ação. É o caso da *ação não transacional* (figura 5), em que não se tem a *meta* na imagem, possuindo apenas o *ator* e o *vetor*. Além desse, há o bidirecional que ocorre quando o *ator* também é, na imagem, a *meta* de outro participante, ou seja, à medida que ele pratica a ação, ele também recebe ao mesmo tempo, como se pode observar na figura 6.

Figura 5: Ação não transacional



Fonte: <http://www.naoentreaki.com.br/8394863-cachorrinho-fia-da.htm>

Figura 6: Ação bidirecional



Fonte: <https://me.me/i/como-eu-me-sinto-quando-eu-mesmo-me-apoio-qnd-71424fa3935748e08c236ac41b49a752>

A figura 5 apresenta dois elementos de ação, o ator representado pelo cachorro e o vetor que é a direção para onde o animal se dirige, no entanto, não é mostrado na imagem qual ou quem é a meta da ação do cachorro, pois ela se encontra fora da imagem, por isso, se considera esse tipo de ação dentro da figura como uma ação não transacional. Já na figura 6 se tem ao mesmo tempo dois atores da ação, representados pela senhora e pela jovem, o que caracteriza essa imagem como bidirecional é que a senhora abraça a jovem, e da mesma forma ela também é abraçada; por esse ponto de vista, pode-se considerar que a senhora assume o papel de *ator* da ação e a moça de *meta*, mas ao mesmo esses papéis se invertem e uma assume o papel da outra, visto que não sabemos de que agente partiu a ação de abraçar.

Sob uma nova perspectiva de atuação dentro da imagem, surge o processo reacional, que corresponde às reações que possam ocorrer dentro da imagem por conta da ação dos seus participantes, podendo ser identificados mediante o direcionamento do olhar dos atores da ação. Esse processo pode ser dividido em: transacional, que é quando há uma ligação direta entre o participante e o fato ocorrido, essa ligação se dá por conta do direcionamento do olhar do participante (figura 7); e não transacional, quando não há uma interação tão direta entre esses dois elementos, no caso o participante olha para algo exterior à imagem e não para o que o ocasionou sua reação (figura 8).

Figura 7: Reação transacional



Fonte: <https://www.facebook.com/Campomagrenses/photos/a.1343518419002111/2662708470416426/?type=3&theater>

Figura 8: não transacional



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B5QbIA2h2qA/?hl=pt-br>

Quando há um contato direto entre os participantes dentro da imagem, como ocorre na figura 7, onde o ator da ação, representado pela moça loira, aponta e olha diretamente para a

sua *meta*, o gato, e da mesma forma este olha para ela, considera-se esse tipo de comportamento dentro da imagem como uma reação transacional, visto que há uma espécie de comunicação, mesmo que por contato visual entre eles, há uma troca de olhares. Na figura 8, o foco deve ser direcionado essencialmente ao olhar do personagem representado na imagem, que se direciona para algo ou alguém fora da imagem, fazendo com que o leitor não saiba com quem o personagem está tendo contato, interagindo, a sua reação se dá por algo vindo de fora da imagem, o que caracteriza esse processo como não transacional, já que ele reage a algo externo.

As imagens podem apresentar uma série de elementos em sua composição, uma delas é o texto escrito, geralmente indicando uma fala do participante, sendo ele humano ou não; é, na verdade, uma representação do foi dito ou de um pensamento transcrito na figura. Surge a partir disso, o processo verbal e mental dentro da imagem.

Figura 9: Verbal e mental



Fonte:<https://pt.dopl3r.com/memes/engra%C3%A7ado/gato-no-face-olha-a-laranja-olha-a-laranja-quem-vai-querer-gatonofaceadmgil-e-oce-nao-nao-se-fosse-doce-eutava-gritando-olha-o-doce-olha-o-doce-kekkgatonoface-admgil/85120>

Diferente dos *memes* já citados, a figura 9 apresenta elementos verbais que vem a ser diretamente as falas dos personagens, nesse caso, o processo narrativo se configura mais pela presença desses elementos verbais ou mentais e não pelas ações dos personagens representados. Nessa imagem, é apresentado por meio dos balões a “fala” do gato e em palavras destacadas de vermelho a “fala” do cachorro, configurando um processo narrativo verbal e mental.

Além das representações narrativas, há também as conceituais, que por sua vez, se caracterizam por estarem relacionadas a uma estrutura de classificação entre todos os participantes, essas representações se apresentam a partir de dois processos: o classificacional e o analítico.

Nas imagens com muitos elementos, geralmente estes são organizados e agrupados conforme suas categorias em comum, esse tipo de processo é o que se pode chamar de classificacional. Segundo Biase-Rodrigues e Nobre (2010), uma das características desse processo de classificação é que sempre haverá um grupo subordinado a outro, ou seja, existem classes de organização dentro das imagens que variam desde o tipo até a sua funcionalidade. No que se refere ao processo analítico, ele está vinculado a uma estrutura em que há relação entre a parte de uma imagem com o todo, os participantes desse processo são chamados de *portador* (todo) que traz consigo elementos distintos da imagem e os *atributos possessivos* (parte) que os elementos que compõem o todo.

Para exemplificar melhor esses dois processos é importante observar as seguintes figuras:

Figura 10: Representação conceitual classificacional



Fonte:
<https://twitter.com/nazareamarga/status/996414372724531204>

Figura 11: Representação conceitual analítico



Fonte:
<https://br.pinterest.com/pin/825988387885255986/>

Na imagem 10, as roupas apresentadas estão separadas por tons de cores, pretas de um lado, alvo do olhar do ator da ação, e do outro lado as camisas coloridas, dando uma classificação e separação aos elementos apresentados. Já na figura 11, as duas características

do processo analítico são apresentadas juntas: o portador, representado pelo homem, que é o ponto central e que dá suporte aos demais elementos; e as sacolas, que desempenham a função dos *atributos possuídos*, os elementos que são agregados ao ponto central da imagem.

A segunda metafunção refere-se ao processo interativo da comunicação, que ocorre entre os próprios elementos que compõem a imagem, mas que também se estabelece mediante a interação comunicativa que há entre os falantes, ou seja, entre aquele que cria a imagem e aquele que a vê, como afirma Novellino (2007). Na metafunção interativa aqueles que vão estar no processo interativo, seja na leitura ou criação das imagens, devem ser obrigatoriamente seres humanos, uma vez que só dessa forma é possível haver uma compreensão do que se pretende ser transmitido. As interações entre aquele que produz a imagem e quem a observa é possível por meio de alguns aspectos distintos, que são: o olhar, a distância e a perspectiva.

Dentre as muitas formas de interação possíveis, cabe destacar o *olhar*, que pode estabelecer uma relação e um contato visual direto ou indireto entre a imagem e o observador, criando uma maior afinidade entre os dois. A imagem pode se apresentar como demanda ou oferta, que respectivamente, se refere à relação direta entre o participante representado na imagem e o observador; e quando não há essa troca direta de olhares entre eles dois. Pode-se observar a proposta dos olhares de oferta e demanda a partir dos *memes* já apresentados, como por exemplo, na figura 9, no primeiro quadro, o gato está olhando diretamente para o leitor, criando assim uma espécie de afinidade e proximidade entre o personagem representado, no caso, o gato com o leitor do *meme*; já o olhar de oferta pode ser percebido na figura 8, em que o personagem representado não direciona o seu olhar para o leitor, nem para algum elemento da imagem, seu olhar se volta para algo externo à figura.

O enquadramento da imagem é indispensável para que ocorra a interação esperada, pois, é por meio da distância em que o participante representado se apresenta que se tem um maior ou menor grau de afinidade com observador. Outro fator contribuinte para as interações é o ponto de vista empregado na imagem que carrega consigo a subjetividade do seu criador, a partir da escolha dos ângulos, luz, entre outros, a fim de estabelecer um laço de proximidade ou não com o leitor. Em relação a esses elementos, os dois se apresentam em todos os *memes* e em todas as imagens que são criadas, uma vez que tanto a distância como o ponto de vista retratados na imagem são subjetivos do produtor da figura, pois ele vai retratar por meio dela, as mais diversas situações mediante a intencionalidade que se busca.

A metafunção composicional se apresenta como a “responsável para que a integração entre elementos representacionais e interacionais ocorram” (PIMENTA e BRITO, 2009). O valor das informações da imagem variam conforme a posição de cada um dos elementos apresentados na figura, ou seja, cada elemento da imagem não está lá por um acaso, o seu posicionamento é previamente estudado e pensado a fim de que o propósito ao qual se deseja chegar seja atingido de forma compreensível e clara.

Dentre os vários elementos composicionais da imagem pode-se destacar três que possuem maior relevância quanto à estruturação, à integração e à compreensão, a saber: o valor de informação, a saliência e o enquadramento.

O *valor de informação*, como o próprio nome sugere, diz respeito ao valor que cada um dos elementos desempenha em relação aos outros e a imagem como um todo (PIMENTA e BRITO, 2009). Esses tipos de valores são apresentados através de alguns conceitos que permitem com que se perceba os tipos de informação que são colocadas para o leitor e sua relevância para o mesmo. Esses conceitos podem ser do *dado* e *novo*, que, respectivamente, se referem a informações que já são conhecidas pelo leitor, mas que lhe é apresentada; e a informação desconhecida, diz respeito a algo que vem a ser novidade para ele. Para exemplificar o dado e o novo, se faz necessário observar a figura 11, onde se tem o elemento *dado*, representado pelo homem com as sacolas, pois é comum se ver um indivíduo, principalmente em supermercados, livrarias, lojas, entre outros estabelecimentos, carregando sacolas com algum tipo de mercadoria; e o elemento *novo*, se apresenta como a legenda que foi acrescentada e que deu um novo significado à figura.

Há também os conceitos do *ideal*, que diz respeito a algo que é projetado, mas de forma mais abstrata, ele é apenas idealizado; e o *real*, que se apresenta de forma mais concreta. Essas noções ficam claras na figura 7, em que a personagem representada pela mulher imagina e idealiza que o personagem representado pelo gato possui propriedades (conceito de ideal), quando no caso ele referia a terras, sujeira, que havia debaixo das suas unhas (conceito de real).

Além desses, destacam-se outros dois conceitos, o de *centro* que dá mais destaque e visibilidade ao elemento exposto, e que, portanto, terá mais valor de informação; e o de *margin*, em que os seus componentes terão valor inferior aos do centro. Em relação a esses dois conceitos pode-se observar que os elementos principais sempre estão no centro da imagem, com uma maior nitidez e visibilidade, os demais ficam ao lado para complementar o

sentido da figura ou mesmo para apenas compor o cenário ao qual o recorte da imagem foi feito.

Em qualquer imagem que se observe, sempre haverá elementos que se sobressairão em relação aos demais da mesma gravura e que serão foco da atenção do leitor, isso ocorre devido a utilização de cores mais fortes, nitidez, sobreposições (Novellino, 2007), entre outros fatores que contribuem para essa seletividade. Esse sistema de evidência dos elementos na imagem pode ser denominado como saliência e pode ser exemplificado na figura 5 em que o plano de fundo está desfocado, mas o personagem principal está evidenciado e em destaque. Outro conceito é o de enquadramento, que “tem por função conectar ou desconectar esses elementos na imagem” (Novellino, 2007), sendo assim, por meio dele que as imagens se integram e se interligam. A noção de enquadramento pode ser percebida na figura 9 em que há a junção de imagens diferentes que se interligam e que formam uma só imagem, um só *meme*.

São inúmeras as formas de ler e interpretar uma imagem, ela não possui um significado tão superficial como se imagina, há características e elementos muito bem pensados e elaborados para se construir uma comunicação rápida, mas que tem muito valor de informação. A seguir serão feitas as análises mais profundas de três *memes* retirados das redes sociais.

4. Análises e discussões

O presente trabalho buscou fazer uma análise dos *memes* da internet, especificamente as *image macros*, a fim de descrever seus principais elementos e aspectos em diferentes potencialidades, evidenciando a construção do humor em cada uma das imagens escolhidas paraes tudo. Para as análises foram utilizados *memes* retirados a partir de sites e da rede social *Facebook*. Em relação às teorias, a base desse artigo foi articulada mediante trabalhos já desenvolvidos sobre esse gênero digital levando em conta a Semiótica Social e a Gramática do Design Visual. Baseando-se na Semiótica Social, este artigo procurou analisar os *memes* com o intuito de identificar os elementos que, em um meio social e cultural específico, foram capazes de dar significado aos signos utilizados visando produzir, principalmente, humor nas imagens e dando aos *memes* essa característica de representação social do meio do qual se faz parte.

A grande característica dos *memes* são as imagens e os recortes propositais delas, pois, é a partir disso que, juntamente com as legendas agregadas, se obtém o humor. Como citado anteriormente, tudo o que há em uma imagem tem o seu valor e importância para a construção do sentido e da finalidade a qual ela é destinada, por conta disso, as análises das imagens desse trabalho foram feitas à luz da Gramática do Design Visual, procurando caracterizá-las a partir das metafunções representacional, interativa e composicional. Para tanto, foram escolhidos três *memes* para análise.

Muitas personalidades da mídia são alvos de *memes* em todos os sentidos e nas diferentes formas que esse gênero se apresenta, assim como também pessoas anônimas e personagens de novelas, filmes, séries, entre outros meios que tiveram alguma notoriedade a partir de alguma ação ou frase dita publicamente. Como por exemplo, na figura a seguir.

Figura 12: Nazaré confusa com a aula de Português



Isso é horrível kkk

Fonte: <https://ballmemes.com/i/escola-da-depressao-caescoladepress1-eu-nas-aulas-de-portugues-oracao-14159430>

Esse é o primeiro *meme* a ser analisado, ele traz uma importante personagem das telenovelas brasileiras e que faz bastante sucesso desde a época de estreia até os dias de hoje. Interpretada pela atriz Renata Sorrah, Nazaré Tedesco foi a grande vilã da novela Senhora do Destino (Rede Globo, 2004), e até hoje os *memes* com a personagem fazem muito sucesso em meio às redes sociais.

A figura 12 é um *meme* em que por meio, principalmente, do texto se percebe sobre qual contexto e ambiente social ele retrata, a partir desses elementos escritos pode-se ver que ele se refere ao âmbito escolar, especificamente sobre as aulas de Língua Portuguesa. Na

imagem pode-se observar, por meio das expressões faciais da personagem, que ela está confusa em relação a um determinado assunto ou situação, e a comicidade da imagem se dá ao acrescentar os elementos escritos como as legendas e classificações gramaticais do português presentes na imagem.

Grande parte das pessoas têm dificuldade em compreender a estrutura interna da língua ou no tocante às regras gramaticais do português. A figura 12 trouxe essa situação de forma engraçada para o leitor, pois na gramática existem uma infinidade de regras e nomenclaturas, algumas citadas no próprio *meme* acima, que exigem um certo conhecimento da língua para que conseqüentemente ocorra a identificação e classificação, assim é comum as pessoas terem a mesma reação da Nazaré Tedesco, ficar confusa sobre o assunto. É importante ressaltar que separadamente tanto os elementos textuais como os visuais não desempenham uma finalidade cômica, mas quando há a junção da imagem com o texto, o leitor se contextualiza, os elementos passam a assumir um novo significado e a comicidade proposta pelo *meme* é atingida.

Muito mais do que uma simples figura, a imagem é repleta de elementos que, unidos trazem ao leitor o significado desejado e proposto pelo autor. Na figura se tem apenas uma personagem, mas apresentada em vários quadros e formas de enquadramento dando a imagem uma percepção de movimento, nesse *meme* a imagem não está estática.

Em relação aos elementos e significados representacionais presentes na imagem, esse *meme* se apresenta mediante uma estrutura representacional narrativa, em que é possível observar por conta da presença do ator da ação realizada, no caso, a personagem Nazaré Tedesco. No entanto, não é possível identificar a meta da ação da personagem, já que ela não se encontra representada na figura, porém, isso não quer dizer que ela não exista, o que ocorre é que há uma meta da ação, mas não é possível para o leitor identificar a quem o ator da ação direciona o seu olhar, com isso, pode-se afirmar que o processo narrativo desse *meme* é um processo reacional *não transacional*, nomenclatura dada a esse tipo de situação desenvolvida em qualquer imagem.

Levando em conta os significados da metafunção interpessoal, pode-se notar que essa é uma imagem de *oferta*, visto que não há uma interação direta por meio do olhar entre a personagem e o leitor. Toda a imagem foi construída a partir da perspectiva do autor, onde ele buscou os melhores enquadres do vídeo, para fazer o recorte e montar a figura de acordo com a sua intencionalidade.

Ao que se refere à metafunção composicional, é possível observar que o autor do *meme* quis propor a ideia de movimento na imagem, visto que a personagem é apresentada em vários quadros que se interligam, sob diferentes ângulos. Nessa imagem, se tem a personagem que é conhecida por grande parte dos internautas e telespectadores, configurando-a assim como um elemento *dado* da figura e o texto escrito as informações novas que foram agregadas e possibilitaram um *novo* significado à imagem trazendo o humor que se buscava.

O segundo *meme* a ser estudado (figura 13) é recorte de um filme de comédia estadunidense chamado *White Chicks* (Revolution Studios, 2004), distribuído no Brasil com o título de “As branquetas”. O filme rendeu e rende ainda hoje inúmeros *memes* tanto no formato de imagens como no de vídeo, para essa análise foi tomando como objeto de estudo um *image macros*, ou seja, o *meme* que une a imagem com o texto.

Figura 13: Quando alguém fala mal do Piauí

QUANDO ALGUÉM FALA
MAL DO Piauí



Fonte: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1376094712556944&set=a.411412885691803&type=3&theater>

Na imagem se tem dois Personagens Representados (PR's) os quais serão chamados de PR1, personagem com vestimenta rosa, e PR2, personagem com vestimenta preta. Embora o intuito desse *meme* seja o humor, ele traz uma problemática bem pertinente em relação à sociedade brasileira que é sobre o preconceito que uma parcela dos brasileiros têm com os habitantes do estado do Piauí e demais estados nordestinos.

O presente *meme* fala mais especificamente sobre mensagens em relação ao estado do Piauí. É frequente se ver, principalmente nas redes sociais, mensagens de pessoas criticando o Estado, no entanto, essas mensagens não são no sentido de uma crítica construtiva, mas

mensagens pejorativas com o intuito de menosprezar essa região, assim como o povo que nele habita, principalmente, por conta do clima quente e seco.

Ao observar a cena apresentada é possível deduzir que o PR1 se prepara para um tipo de combate com outro personagem, e o humor se constrói a partir do momento que se tem essa personagem como uma piauiense defendendo as características do seu Estado que, no caso, é representado e exposto na figura com a ilustração do sol quente, que é típico do Nordeste brasileiro.

Na cena original retirada do filme, os RP's estão discutindo com outros personagens, estes não foram encaixados na imagem, nesse momento o PR1 entrega ao PR2 uma bolsa com um cachorro dizendo a frase: “segura meu poodle”, o recorte dessa cena juntamente com a fala transcrita passaram por diversas alterações para a criação de inúmeros *memes*, mas seguindo a mesma proposta do recorte do filme. No caso da figura 13 a imagem e a fala do personagem sofreram alterações, na imagem houve a troca da bolsa com o animal pelo sol e na frase a troca da palavra “poodle” por “sol”. No entanto, a ação do PR1 continuou sendo a mesma que o personagem do filme, que entregava o animal para se defender.

No que tange às significações representacionais esse *meme* é um tanto mais complexo quanto o da figura 12, pois, nele há a representação de um processo de ação *transacional*, já que, na imagem é possível notar a presença do ator da ação, PR1, do vetor apresentado que se dá pela entrega do “sol” para o PR2, que desempenha a função de meta desse processo. Além do processo de ação, se tem nesse *meme* o processo narrativo reacional *não transacional*, notado mediante a ação do PR1, ator da ação, ao olhar para um objeto fora da imagem, vetor, e que faz com que o leitor não saiba qual objeto seja esse que, no caso, seria a meta desse processo.

No que se refere à estrutura interacional desse *meme*, se nota que o recorte da imagem retirado da cena do filme, foi feito totalmente de acordo com a intenção de quem produziu a imagem, uma vez que ele escolheu o melhor ângulo que se adequasse à legenda que foi criada. Os personagens não estabelecem um grau de proximidade e interação com o leitor, perceptível por meio do olhar deles que não estão direcionadas diretamente ao observador da figura, ou seja, um olhar de oferta, estabelecendo um contato indireto com o leitor.

No tocante às significações da metafunção composicional, o PR1 se apresenta com mais evidência que o PR2, há um destaque maior para ele, já que o mesmo é o ator das ações

a serem desencadeadas na imagem e ele é apresentado com maior evidência assim como o sol, num primeiro plano, por exercerem maior relevância na construção do sentido da imagem. Em relação ao valor de informação desse *meme*, o *dado* dessa imagem se apresenta pela cena do filme e os personagens já conhecidos e o *novo* aparece como o sol, que é a informação nova agregada à imagem e à situação.

O terceiro *meme* a ser analisado retrata uma cena da telenovela “A dona do pedaço” (Rede Globo, 2019), escrita pelo autor Walcyr Carrasco, nele são apresentados dois personagens que irão ser denominados por PR3 referente à personagem Yohana, interpretada pela atriz Monique Alfradique, e PR4 personagem Téo, interpretado por Rainer Cadete.

Figura 14: Minha mãe me acordado
Minha mãe me acordando pra perguntar se eu tô dormindo



Fonte:<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=645005595904377&set=pb.100011848260778.-2207520000.0.&type=3&theater>

Na cena original os dois personagens estão em um hospital em que o Téo está se recuperando de uma tentativa de homicídio e a Yohana, uma policial investigativa, o interrogando. Ao observar o recorte da cena em questão isoladamente é notável que não há nenhum elemento cômico, muito pelo contrário, é uma cena dramática. No entanto, ao agregar a legenda, toda a cena ganha um novo significado, este totalmente diferente da cena original, pois, a junção desses elementos fazem com esse recorte tome uma característica humorística.

Esse *meme* traz uma situação cotidiana de cuidados de uma figura materna para como o seu filho, e o humor se constrói a partir dessa situação retratada, onde a mãe acorda o filho para perguntar se o mesmo ainda está dormindo. O humor só foi possível ser criado por conta do recorte do vídeo que foi feito, onde o PR3 pratica a ação de acordar o PR4, e a legenda que se encaixa na cena.

As características e significados da metafunção representacional presentes nesse *meme* evidenciam que o processo de ação dessa imagem se dá de forma reacional *transacional*, pois o ator da ação, PR3, direciona seu olhar diretamente para a meta da ação que, no caso é o PR4, este, no entanto, direciona o seu olhar para outro ponto fora da imagem.

No que se refere aos significados por meio da metafunção interativa pode-se afirmar, por meio do olhar dos personagens, que eles não possuem nenhum tipo de interação com o leitor, já que o olhar dos PR's não estão voltados para o observador, configurando assim esse *meme* como uma imagem de *oferta*. Todo recorte de uma imagem, independente da finalidade, é feito de acordo com a perspectiva do autor. Nesse *meme* não é diferente, pois com esse fragmento da cena da novela foi possível atingir o humor, alcançado por meio da imagem e da legenda colocada posteriormente.

No que tange aos significados advindos da metafunção composicional, nota-se o maior destaque ao PR3, uma vez que a imagem do personagem está mais nítida e suas cores mais vivas em contraposição ao PR4, que por sua vez, se apresenta um pouco desfocada. As informações *dadas* presentes nessa imagem se referem aos personagens que são conhecidos por grande parte dos telespectadores, já que a telenovela da qual a cena foi retirada é um grande sucesso, já a informação *nova* é apresentada pela legenda que foi acrescentada.

Ao fim dessas análises, se percebe que o processo de construção de sentido dentro da imagem é obtido pelos gestos, olhares, enquadramentos, perspectivas, que influenciam no processo de significação e intencionalidade dessas figuras. Cada recorte é escolhido propositalmente para que, unidos a um elemento verbal, traga a comicidade que se busca e que é de característica desse novo gênero digital tão compartilhado nas redes sociais.

Pode-se ver também que em todos os *memes* há representações sociais presentes. Na figura 12, o ambiente escolar foi apresentado na imagem, com foco na aula de Língua Portuguesa; na figura 13 a discussão e a representação social se dão por meio da defesa de ofensas dirigidas ao Estado do Piauí; já na figura 14 o que está representado são questões familiares, todas elas evidenciadas por elementos fornecidos tanto pelo texto como pela imagem.

É importante ressaltar que a imagem por si só nada significa, mas quando é unida a uma legenda ou fala, ela passa a obter um significado, criando-se em cima da figura um novo discurso por meio da apresentação de informações e de conteúdos novos.

Mediante ao estudo proposto, abaixo é apresentado um quadro esquematizando as análises feitas dos três memes para melhor ilustrar as características e elementos que foram descritos e encontrados em cada um deles.

Figura	Metafunção Representacional	Metafunção Interativa	Metafunção Composicional	Representação Social
12 - “Nazaré confusa com a aula de Português”	Estrutura Representacional Narrativa; Processo Reacional Não Transacional	Olhar de oferta	Ângulos diferentes; elementos do dado e novo	Contexto da sala de aula; dificuldades com as regras gramaticais
13 - Quando alguém fala do Piauí	Estrutura Representacional Narrativa; Processo de ação transacional e Reacional Não Transacional	Olhar de oferta	Saliência; elementos do dado e novo	Defesa de ofensas dirigidas ao estado do Piauí
14 – “Minha mãe me acordado”	Estrutura Representacional Narrativa; Processo Reacional Transacional	Olhar de oferta	Saliência; elementos do dado e novo	Retrato de um acontecimento cotidiano familiar

Através disso, nota-se que analisar um *meme* é muito mais que observar apenas se a imagem produz humor ou não, estudá-lo de forma mais profunda faz com que se possa enxergar toda uma linha de pensamento e de criação mobilizados para construir significados, permeados por uma intencionalidade humorística.

Considerações finais

Ao longo desta pesquisa foi possível observar que os *memes* são muito mais que simples imagens carregadas de humor, todos os elementos que os compõem são de grande importância para se alcançar os efeitos de sentido que se pretendem por meio desse gênero digital. Buscou-se nesse trabalho analisar como o humor é construído nos *memes* à luz das perspectivas da Gramática do Design Visual e da Teoria da Semiótica Social, a partir da análise de três *memes*, interpretados por meio das suas metafunções, construindo por meio delas os sentidos suscitados. A partir disso se conclui que a construção de significado da imagem se constrói mediante todos os elementos presentes no *meme*, de acordo com a sua posição, direcionamento, recorte, entre outros aspectos, principalmente em relação aos

personagens representados na figura. Por se tratar de *image macros*, a função humorística dos *memes* analisados não partiram apenas da imagem, ela também se deu por conta do acréscimo de elementos verbais.

Sob o ponto de vista de sua representação social, foi possível observar através da Semiótica Social Multimodal, que os *memes* analisados comportam em sua estrutura referências do contexto social, mesmo que não estejam carregados de algum tipo de crítica, apresentando ao leitor determinado contexto, passível de uma análise crítica, por meio da criação de cenas, recortes e acontecimentos que são de conhecimento produtor do *meme* e do leitor, fazendo que ele se contextualize e o humor se apresente de forma mais clara e rápida.

Mediante isso, ficou nítido que a comicidade do *meme*, especificamente do *image macros*, foco das análises deste trabalho, se dá por conta da união de todos os elementos textuais e imagéticos presentes nele, uma vez que separadamente esses recursos não garantem o humor. Observá-los por essa perspectiva é de grande relevância para uma grande ampliação e diversidade das discussões sobre a construção dos significados não só dentro dos *memes*, mas também dentro da multiplicidade de gêneros que fazem parte do nosso dia a dia e dos recursos multimodais por eles utilizados.

Referências bibliográficas

ARAÚJO, Elaine Vasquez Ferreira de. Internet, Hipertexto e Gêneros Digitais: Novas possibilidades de interação. In: XV CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA, 2011, Rio de Janeiro. **Anais do XV Congresso Nacional de Linguística e Filologia**. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011, v. 15, n. 5, p. 633 – 639.

ARRUDA, Raphael Barbosa Lima; ARRUDA, Márcia Roxana da Silva Regis. ARAÚJO, Antônia Dilamar. A construção dos sentidos em na perspectiva da prática social e da multimodalidade discursiva. **PERcursos Linguísticos**. Vitória, v. 7, n. 16, p. 155 – 177, 2017.

BARBOSA, Ceci Maria de Oliveira Coêlho. **Gêneros Digitais em manuais didáticos de Língua Portuguesa**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa). PUC – São Paulo. São Paulo.

BIASE-RODRIGUES, Bernardete; NOBRE, Kennedy Cabral. Sobre a função das representações conceituais simbólicas na Gramática do Design Visual: Encaixamento ou subjacência?. **Linguagem em (Dis)curso**, Palhoça, v. 10, n.1, p. 91 – 109, jan./abr. 2010.

CANDIDO, Evelyn Coutinho Rother; GOMES, Nataniel dos Santos. Memes – uma linguagem lúdica. **Philologus**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 63, p. 1293 – 1303, 2015.

FREIRE, Fernanda M. P. A palavra (re)escrita e (re)lida via internet. *apud* BARBOSA, Ceci Maria de Oliveira Coêlho. **Gêneros Digitais em manuais didáticos de Língua Portuguesa**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa). PUC – São Paulo. São Paulo.

GUERREIRO, Anderson; SOARES, Neiva Maria Machado. Os memes vão além do humor: uma leitura multimodal para a construção de sentidos. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 12, n. 2, p. 185 – 208, jul./dez. 2016.

KRESS, Gunther. **Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication**. New York: Routledge, 2010 *apud* SANTOS, Zaira Bomfante; PIMENTA, Sônia Maria Oliveira. Da semiótica social à multimodalidade: a orquestra de significados. **Casa: Cadernos de Semiótica Aplicada**, Araraquara, v. 12, n. 2, p. 295 – 324, 2014.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication**. Londres: Arnold, 2001 *apud* SANTOS, Zaira Bomfante; PIMENTA, Sônia Maria Oliveira. Da semiótica social à multimodalidade: a orquestra de significados. **Casa: Cadernos de Semiótica Aplicada**, Araraquara, v. 12, n. 2, p. 295 – 324, 2014.

LEFFA, Vilson José; MARZARI, Gabriela Quatrin. Design da página interativa na perspectiva da Semiótica Social. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 12, n. 2, p. 495 – 516, maio/ago. 2012.

LIMA, Cássia Helena Pereira; PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta (Orgs.). **Incursões Semióticas: Teoria e prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise crítica do discurso**. 1 ed. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009.

LIMA, Cássia Helena Pereira; SANTOS, Zaira Bomfante. **Contextualizando o contexto: Um conceito fundamental na Semiótica Social**. In: LIMA, Cássia Helena Pereira; PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta (Orgs.). **Incursões Semióticas: Teoria e prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise crítica do discurso**. 1 ed. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009.

NOVELLINO, Márcia Olivé. **Fotografias em livro didático de inglês como língua estrangeira: Análise de suas funções e significados**. 2007. 203 f. Dissertação (Mestrado em Letras). PUC. Rio de Janeiro, 27 mar.

OLIVEIRA NETA, Juracy Pinheiro de. Por uma Tipologia dos Memes da Internet. **Entremeios**. Pouso Alegre, v. 13, n. 2, p. 01 – 15, 2017.

PASSOS, Marcos Vinícius Ferreira. O gênero “meme” em propostas de produção de textos: implicações discursivas e multimodais. In: Simpósio Internacional de Ensino de Língua Português (SIELP), 2012, Uberlândia. **Anais do Simpósio Internacional de Ensino de Língua Português (SIELP)**. Uberlândia: EDUFU, 2012, v. 2, n. 2, p. 01 – 15.

PETERMANN, Juliana. Textos Publicitários Multimodais: Revisando a gramática do design visual. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO,

2005, Rio de Janeiro. **Anais do XXVIII Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação**. Rio de Janeiro: Intercom, 2005. p. 01 – 13.

PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira; BRITO, Regina Célia Lopes. **A Gramática do Design Visual**. In: LIMA, Cássia Helena Pereira; PIMENTA, Sonia Maria de Oliveira; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta (Orgs.). **Incursoes Semióticas: Teoria e prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise crítica do discurso**. 1 ed. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009.

PIMENTA, Sônia Maria Oliveira; SANTOS, Zaira Bomfante dos. A paisagem semiótica de textos midiáticos. **Recorte**. Três Corações.v. 7, n. 2, 01 – 12, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. 1 ed. São Paulo: Thomson, 2002.

SANTOS, Debora Sandyla Araújo. Os memes como auxílio na leitura multimodal crítica: um relato de experiência docente na sala de aula de língua espanhola. **Periferia**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 16 – 32, jan./abr. 2019.

SANTOS, Margareth Moura dos. Gêneros digitais e letramento: uma multirrelação. In: XVI CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA, 2012, Rio de Janeiro. **Anais do XVI Congresso Nacional de Linguística e Filologia**. Rio de Janeiro: Cadernos do CNLF, 2012, v. 16, n. 4, p. 674 – 681.

SANTOS, Zaira Bomfante; MEIA, Ana Clara Gonçalves Alves de. A PRODUÇÃO DE TEXTOS MULTIMODAIS: A ARTICULAÇÃO DOS MODOS SEMIÓTICOS **RevLet - Revista Virtual de Letras**. Jataí, v. 2, n. 1, p. 304 - 318, 2010

SANTOS, Zaira Bomfante; PIMENTA, Sônia Maria Oliveira. Da semiótica social à multimodalidade: a orquestra de significados. **Casa: Cadernos de Semiótica Aplicada**, Araraquara, v. 12, n. 2, p. 295 – 324, 2014.

SILVA, Monica Maria Pereira; ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins de. Linguagem Verbal, Linguagem Visual: Reflexões teóricas sobre a perspectiva Sócio-Semiótica da Linguística Sistêmico-Funcional. **Odisseia**. Natal, v. 3, n. 1, p. 36-56, jan./jun. 2018.

SOUZA JÚNIOR, Jaime de. #Selifienaurna, memes, imagens e fenômenos: propagações digitais e uma proposta multimodal e semiótico-social de análise. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, Belo Horizonte, v. 8, n. 2, p. 01 – 26, 2015.

TOMAZI, Micheline Mattedi; CAVALCANTI, Camilla Reisler. Representação camuflada de atores sociais: Do discurso publicitário à semiótica social. **L & SCadernos de Linguagem e Sociedade**, Brasília, v. 17, p. 32 – 52, 2016.

TRAJANO, Izabella da Silva Negrão. A imagem e a sua função semiótica em discursos multimodais. In: Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa (SIELP), 2012, **Uberlândia. Anais do Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa (SIELP)**. Uberlândia: EDUFU, 2012, v. 2, p. 1 – 10.

VIEIRA, Josenia Vieira; SILVESTRE, Carminda. **Introdução à Multimodalidade: Contribuições da Gramática Sistêmico-Funcional, Análise de Discurso Crítica, Semiótica Social**. Brasília, DF: J. Antunes Vieira, 2015.



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
“JOSÉ ALBANO DE MACEDO”**

Identificação do Tipo de Documento

- Tese
 Dissertação
 Monografia
 Artigo

Eu, João Paulo de Sousa Bernardes,
autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de
02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar,
gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação
A construção do humor nos memes sob as perspectivas da Gramática
do Design Visual e da Semiótica Social Multimodal
de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título
de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI 09 de março de 2021.

João Paulo de Sousa Bernardes
Assinatura

Assinatura