



ISABELA VIEIRA LIMA

**ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO *OUT OF SIGHT* À LUZ DA
SEMIÓTICA SOCIAL**

**LAVRAS – MG
2022**

ISABELA VIEIRA LIMA

ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO *OUT OF SIGHT* À LUZ DA SEMIÓTICA SOCIAL

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós - Graduação em Letras, área de concentração em Linguagem, Cultura e Sociedade, para a obtenção do título de Mestra.

Profa. Dra. Helena Maria Ferreira

Orientadora

**LAVRAS – MG
2022**

**Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Geração de Ficha Catalográfica da Biblioteca
Universitária da UFLA, com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).**

Lima, Isabela Vieira.

Análise da videoanimação Out of Sight à luz da
Semiótica Social / Isabela Vieira Lima. - 2022.

127 p.: il.

Orientador(a): Helena Maria Ferreira.

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade
Federal de Lavras, 2022.

Bibliografia.

1. Multimodalidade. 2. Videoanimação. 3. Semiótica
Social. I. Ferreira, Helena Maria. II. Título.

ISABELA VIEIRA LIMA

**ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO *OUT OF SIGHT* À LUZ DA SEMIÓTICA
SOCIAL**

**ANALYSIS OF THE VIDEOANIMATION OUT OF SIGHT THROUGH SOCIAL
SEMIOTICS**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós - Graduação em Letras, área de concentração em Linguagem, Cultura e Sociedade, para a obtenção do título de Mestra.

APROVADA em 25 de fevereiro de 2022.
Dra. Mauriceia Silva de Paula Vieira, UFLA
Pós-Dra. Clarice Lage Gualberto, UFMG



Profa. Dra. Helena Maria Ferreira
Orientadora

**LAVRAS – MG
2022**

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Lavras (UFLA), ao Departamento de Estudos da Linguagem (DEL) e à Faculdade de Filosofia, Ciências Humanas, Educação e Letras (FAELCH), pelos professores dedicados que me ajudaram nesses anos da pós-graduação, considerando, ainda, o esforço e cuidado adicional pelos tempos de pandemia que alteraram a forma de ensino, provando que nossos professores são profissionais excepcionais com uma incrível capacidade para manter o mestrado em Letras com excelência e qualidade, mesmo diante de tantos desafios.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), pelo incentivo às pesquisas acadêmicas como a minha. Sou grata pelo apoio financeiro o qual permitiu que eu me dedicasse à dissertação e aos meus estudos durante o mestrado em Letras.

Ao Grupo de Estudos TEXTUALIZA (Textualidades em Produções Textuais Multissemióticas e Formação de Professores de Língua Portuguesa), pelas discussões em prol da pesquisa acadêmica, pelas oficinas e palestras relacionadas à produção e revisão textual, além do ensino de língua portuguesa. O grupo foi e é responsável pelo desenvolvimento científico-profissional de vários estudantes da graduação e da pós-graduação em Letras.

À professora Helena Maria Ferreira, pelos anos de orientação durante a graduação e por agora, no mestrado, continuar me orientando e me incentivando em minha formação docente e acadêmica. Por abrir as portas para incontáveis oportunidades que me construíram como pessoa, estudante e profissional, e por acreditar no potencial de todos e de todas.

Às professoras componentes da banca avaliadora, Mauriceia Silva de Paula Vieira e Clarice Lage Gualberto, por participarem da avaliação de minha pesquisa, realizando sugestões e contribuições essenciais para a qualidade de meu trabalho e de minha formação como escritora-pesquisadora.

Aos meus pais, Dirlene e Francisco, por acreditarem em mim desde sempre, oferecendo todos os recursos possíveis para eu me tornar a pessoa que sou hoje. Através deles eu aprendi a nunca deixar de sonhar, além de lutar por aquilo que almejo. Ao meu irmão Carlos, por ter me ensinado tudo o que sei hoje, por meio de sua ajuda foi possível que eu desenvolvesse partes de minha pesquisa referentes à música. Agradeço imensamente pelo companheirismo e pela cumplicidade. Vocês são minha vida.

A todos os meus amigos que me apoiaram durante o mestrado ainda que à distância, em vista da realidade pandêmica. A distância e a situação que vivenciamos durante esses anos de pandemia trouxeram ansiedade e medo do futuro, mas, com a ajuda de vocês, eu tive força para acreditar em dias melhores.

A mim mesma, por continuar estudando e lutando dentro de uma realidade tão difícil como a nossa, de pesquisadores. Em muitos momentos sofremos com a ignorância daqueles que não acreditam na ciência ou que não compreendem o esforço que é estudar, investigar. Diante disso, eu acredito que posso fazer mais como docente-pesquisadora e sou imensamente grata pelo tempo que dediquei à minha pesquisa.

“You are filled with determination.”
(UNDERTALE, 2015)

*“Gosto de ser gente porque, inacabado, sei que sou um ser condicionado, mas, consciente do
inacabamento, sei que posso ir mais além dele.”*
(FREIRE, 1996, p. 28)

RESUMO

A presente dissertação teve por objetivo analisar os modos e os recursos semióticos presentes na videoanimação *Out of Sight* (2010) e seus potenciais sentidos na representação social de Chico, uma criança cega. A partir de configurações multimodais, a organização das videoanimações busca representar modos de ver, sentir e interpretar a realidade por meio da orquestração multimodal de diferentes modos e recursos semióticos como a iluminação, o olhar, a cor, a música e a voz, entre outros. Esses textos apresentam, em sua constituição, escolhas semióticas dos produtores, que se organizam sob a forma de referências para orientar os leitores-espectadores no percurso interpretativo. Em função disso, elegemos como problemática a seguinte questão: quais as contribuições que a teoria da Semiótica Social pode trazer para a análise e compreensão das representações sociais apresentadas por videoanimações, a partir dos diferentes modos e recursos semióticos que as compõem? Para a discussão dessa questão, o trabalho recorre à teoria da Semiótica Social (HODGE; KRESS, 1988), que aborda a organização multimodal dos textos, considerando as condições de produção e de recepção desses, bem como as diferentes semioses que se organizam para a (re)construção de sentidos. Assim, foram desenvolvidos dois tipos de pesquisa: uma pesquisa teórica, na qual são discutidos os pressupostos teóricos principais filiados à teoria da Semiótica Social. Além disso, o corpo teórico também conta com um panorama histórico sobre a origem e desenvolvimento das videoanimações; ii) uma pesquisa aplicada, a partir da qual são elencados e discutidos os modos e recursos semióticos presentes em *Out of Sight*, por meio de um quadro metodológico inspirado em Gualberto e Pimenta (2019). A partir de nossa pesquisa, selecionamos algumas constatações, sendo estas: a) a Semiótica Social é uma teoria que contribui com a análise das representações sociais que são apresentadas por textos multimodais, como a videoanimação; b) as representações podem ser ressignificadas a partir do uso inovador de modos e recursos semióticos consolidados; c) os produtores de textos constroem o seu projeto de dizer a partir da orquestração multimodal de diferentes modos e recursos durante a realização do trabalho semiótico; d) a Gramática do Design Visual, apesar de referir-se às imagens estáticas, pode ser utilizada para a análise de textos em movimento, por apresentar instrumentos de verificação dos processos que aparecem entre uma imagem e outra, como ângulo, enquadramento, olhar, etc; e) a Semiótica Social conta um arcabouço extenso de textos que se apoiam na abordagem multimodal para explorar diferentes semioses produzidas pelos sujeitos durante o processo de comunicação/interação. Portanto, além de verificar a potencialidade que as semioses apresentam na constituição de textos multimodais como a videoanimação, acreditamos que este trabalho possa ter contribuído para que as teorias/metodologias de análise de textos multimodais sejam mais difundidas no meio acadêmico, notadamente para a área de Letras, que se ocupa, precipuamente, pelo estudo dos usos das linguagens em diferentes situações discursivas. Soma-se a isso a possibilidade de trazer provocações acerca de teorias/metodologias relacionadas aos textos multimodais e suas contribuições para a análise das representações sociais.

Palavras-chave: Multimodalidade. Videoanimação. Semiótica Social. Representação social. *Out of Sight*.

ABSTRACT

The objective of this dissertation is to analyze the semiotic modes and semiotic resources present in the video animation *Out of Sight* (2010) as well as their potential meanings in the social representation of Chico, a blind child. Deriving from multimodal configurations, the organization of video animations seeks to represent ways of seeing, feeling, and interpreting reality through the multimodal orchestration of different semiotic modes and semiotic resources such as lighting, look, color, music, and voice, among others. These texts present, in their constitution, the semiotic choices of the producers, which are organized in the form of references to guide the readers-spectators through the interpretative path. As a result, we chose the following question as a problem: what contributions can the theory of Social Semiotics bring to the analysis and understanding of social representations presented in video animations, based on the different semiotic modes and semiotic resources that constitute them? To discuss this issue, the theory of Social Semiotics is used (HODGE; KRESS, 1988), addressing the multimodal organization of texts, taking into consideration their conditions of production and reception as well as the different semiosis that are organized in the (re)construction of meanings. Thus, two types of research were developed: i) a theoretical research, in which the main theoretical assumptions linked to the theory of Social Semiotics are discussed. In addition, the theoretical body also has a historical overview about the origin and development of video-animations; ii) an applied research, from which the semiotic modes and resources in the video animation are listed and discussed, through a methodological table inspired by Gualberto and Pimenta (2019). Based on our research, we selected some findings, namely: a) Social Semiotics is a theory that contributes to the analysis of social representations that are presented by multimodal texts, such as video animation; b) representations can be re-signified from the innovative use of consolidated semiotic modes and resources; c) text producers build their project of saying from the multimodal orchestration of different modes and resources during the semiotic work; d) the Grammar of Visual Design, despite referring to static images, can be used for the analysis of texts in movement, as it has instruments that allow verifying the processes that appear between pictures, such as angle, framing, look, etc; e) Social Semiotics has an extensive framework of texts that rely on a multimodal approach to explore different semiosis produced by subjects during the communication/interaction process. Therefore, in addition to verifying the potential of semiotics in the constitution of multimodal texts such as video animations, we believe that this work may have contributed to the theories/methodologies of analysis of multimodal texts, being more widespread in the academic environment, notably in the area of linguistics, which is primarily concerned with the study of the uses of languages in different discursive situations. Added to this is the possibility of bringing incentives to theories/methodologies related to multimodal texts and their contributions to the analysis of social representations.

Keywords: Multimodality. Video animation. Social Semiotics. Social representation. *Out of Sight*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A LINGUAGEM COMO SEMIÓTICA SOCIAL: A TEORIA E SEUS DESDOBRAMENTOS	13
3 A MULTIMODALIDADE: PRINCÍPIOS TEÓRICOS	32
3.1 A Gramática do Design Visual: metafunções imagéticas de análise	40
3.1.1 Metafunção representacional	42
3.1.2 Metafunção interacional	48
3.1.3 Metafunção composicional	54
4 A VIDEOANIMAÇÃO E SEUS ASPECTOS AUDIOVISUAIS	59
4.1 A arte da animação: conceituação e breve contexto histórico	60
4.2 O cinema e a televisão como marcos da Cultura Audiovisual	70
5 ESCOLHAS METODOLÓGICAS	76
5.1 Corpus de análise: videoanimação <i>Out of Sight</i> e seus modos semióticos	78
6 ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO <i>OUT OF SIGHT</i>	83
6.1 Câmera/ filmagem	84
6.2 Iluminação	89
6.3 Cenário	94
6.4 Comportamento das personagens	97
6.5 Aparência das personagens	102
6.6 Música e voz	107
6.7 Verbal	113
6.8 Considerações sobre a análise	116
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	119
REFERÊNCIAS	123

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho se circunscreve na discussão acerca das contribuições da Semiótica Social para a análise das representações sociais apresentadas por textos multimodais, como é o caso das videoanimações. Nessa perspectiva, vale destacar que a videoanimação se configura por meio da integração entre diferentes semioses. Entender como essas semioses se apresentam no texto é determinante para os processos de produção e recepção de significados/sentidos pelos sujeitos. Assim, este trabalho busca analisar os modos e recursos semióticos presentes na videoanimação *Out of Sight* (2010) e seus potenciais sentidos na representação social de Chico, uma criança cega. Para tal, a teorização desenvolvida pelo campo teórico da Semiótica Social se configura como base para a análise proposta, pois é uma teoria que: a) discute as representações sociais que são realizadas nos textos; b) elenca as diferentes funções que os modos semióticos exercem na comunicação por meio de uma orquestração multimodal; c) favorece uma compreensão acerca dos modos e recursos semióticos, contribuindo para a realização de processos de leitura mais aprofundados e mais proficientes; d) garante a natureza interdisciplinar da ciência linguística, uma vez que a língua(gem) é um fenômeno social, constituída por diferentes modos e recursos. Tendo isso em vista, a teoria nos ajuda a compreender a multimodalidade e sua relação aos efeitos de sentido suscitados pelas escolhas feitas pelos produtores.

Considerando a configuração multimodal das videoanimações e a escassez de pesquisas que contemplem a análise dessas, elegemos como problemática a seguinte questão: quais as contribuições que a teoria da Semiótica Social pode trazer para a análise e compreensão das representações sociais que são realizadas em videoanimações, a partir dos diferentes modos e recursos semióticos que as compõem?

Para o desenvolvimento desta pesquisa, apresentamos um panorama geral da teoria da Semiótica Social de Hodge e Kress (1988), e suas concepções de signo motivado e de multimodalidade, em que as escolhas semióticas são realizadas por meio de interesses particulares dos sujeitos. Essas escolhas podem estar relacionadas à mobilização de diferentes semioses, tais como uma imagem, um som, um movimento ou a combinação de todos esses recursos. Nesse sentido, foi selecionado como objeto de análise a videoanimação *Out of Sight* (2010), pois sua narrativa é construída a partir da combinação de diversas semioses, as quais permitem construir diálogos entre produtor e leitor, potencializando a produção de significados/sentidos. De modo geral, uma videoanimação é composta por uma estrutura narrativa que considera aspectos como enredo, clímax, desfecho, personagens, tempo e espaço,

com a simulação de movimentos, por meio da sobreposição de imagens em curto período de tempo. Por se tratar de imagens em movimento, as escolhas semióticas são tratadas de modo diferenciado de uma gravação de cenas. E isso implica decisões autorais que podem interferir no processo de produção de sentidos por parte dos interlocutores.

O interesse por essa pesquisa surge devido à participação da autora desta pesquisa em um grupo de pesquisa, voltado ao estudo de textos multissemióticos (TEXTUALIZA - Textualidades em Gêneros Multissemióticos e Formação de Professores de Língua Portuguesa), bem como à atuação em projetos de docência durante a graduação como o PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) e na Residência Pedagógica, em que foi possível trabalhar com a leitura de textos multimodais/multissemióticos em sala de aula. Essas experiências motivaram o aprofundamento acerca da organização semiótica de videoanimações, que integrou um projeto didático-pedagógico desenvolvido nas escolas e que, apesar de provocar o interesse dos alunos, evidenciou dificuldades relativas aos efeitos de sentido suscitados pelas diferentes semioses ou pela combinação delas. Aprofundar a discussão acerca da orquestração de modos e de recursos semióticos poderá favorecer uma formação acadêmica articulada às demandas sociais, uma vez que é cada vez mais recorrente a circulação de textos multimodais/multissemióticos, o que amplia a necessidade de uma fundamentação teórica e metodológica para uma análise profícua dessas produções.

Além disso, a escolha pela videoanimação *Out of Sight* (2010) se justifica pela abordagem de um tema social – a cegueira – e pelas possibilidades de análise de dimensões linguístico-semióticas e sociais a partir desse tema. O enredo traz provocações em relação à narrativa, que nos apresenta uma criança cega que anda sozinha pela cidade, acompanhada apenas pela presença de seu cão-guia. Além disso, percebemos as escolhas semióticas feitas pelos produtores para a representação da personagem Chico, representação essa que pode se aproximar ou se afastar da realidade social e revelar estigmas vivenciados por pessoas cegas. Portanto, a partir dessa narrativa, podemos investigar como Chico é representada socialmente e qual o impacto disso para a recepção da videoanimação por parte dos interlocutores. A discussão das dimensões sociais e semióticas pode favorecer a formação de leitores críticos, dadas as possibilidades de problematização de situações retratadas pela narrativa e pela provocação para a realização de uma leitura responsiva ativa. Para Bakhtin (2006), a interação pressupõe uma posição responsiva em relação aos enunciados do outro, seja para concordar, discordar e/ou completá-lo. Ser responsivo implica não só responder, como também responder agindo e/ou silenciando.

Nesse sentido, a investigação proposta será organizada a partir de dois tipos de pesquisa: uma pesquisa teórica, na qual são discutidos os pressupostos teóricos principais filiados à teoria da Semiótica Social. Além disso, o corpo teórico também conta com um panorama histórico sobre a origem e o desenvolvimento das videoanimações; e uma pesquisa aplicada, com vistas a elencar os modos e recursos semióticos que constituem a videoanimação *Out of Sight* (2010) e seus potenciais efeitos de sentidos na representação social de Chico, por meio de um quadro metodológico inspirado em Gualberto e Pimenta (2019). Para a análise, serão utilizadas *screenshots* das cenas que compõem a videoanimação em busca de (re)construir, a partir dessas e de forma mais desenvolvida, o projeto de dizer dos produtores. Portanto, além de verificar a potencialidade que as semioses apresentam na constituição de textos multimodais, como a videoanimação, pretendemos, com este trabalho, contribuir para que as teorias de análise de textos multimodais sejam mais difundidas no meio acadêmico, dadas as contribuições que tais teorias podem emprestar à análise das representações sociais que são apresentadas nos diferentes textos que circulam na sociedade da informação.

Para direcionamento deste estudo, o trabalho apresenta-se organizado por meio de 5 (cinco) capítulos: o primeiro capítulo é constituído por uma compilação de conceitos teóricos que permitem uma sistematização dos pressupostos basilares da Semiótica Social. O segundo capítulo traz um breve panorama sobre o estudo da multimodalidade e como ela é abordada pela Semiótica Social, pois, a partir disso, podemos compreender os pressupostos teórico-epistemológicos da Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (2006), seja em relação à dimensão conceitual (metafunções), seja em relação à dimensão funcional (contribuições para processos analíticos), visto se tratar de uma metodologia que corrobora com a análise multimodal da videoanimação selecionada. O terceiro capítulo é direcionado à caracterização do conceito de videoanimação, a partir de autores como Campos (2016) e Duran (2010), além de autores que versam sobre a cultura audiovisual, como Machado (1993), Martins (2009) e Soares (2009). O quarto capítulo será direcionado às práticas e escolhas metodológicas adotadas e assumidas para a realização da análise, tendo como fundamentação as definições de pesquisa propostas por Paiva (2019), além de contar com o quadro metodológico e as categorias analíticas baseadas em Gualberto e Pimenta (2019). A seguir, no quinto e último capítulo, analisamos a videoanimação *Out of Sight* (2010) considerando os modos e recursos semióticos mobilizados em sua produção e seus potenciais efeitos de sentidos na representação social da personagem Chico. Por fim, são tecidas as considerações acerca do trabalho empreendido, com a apresentação de uma síntese dos resultados e das discussões realizadas durante o desenvolvimento desta investigação.

2. A LINGUAGEM COMO SEMIÓTICA SOCIAL: A TEORIA E SEUS DESDOBRAMENTOS

Uma das primeiras aparições do termo “semiótica social” está presente no livro de Halliday (1978) *Language as social semiotic: the social interpretation of language and meaning*. Nesse contexto, o autor apresenta a concepção de rede de sistemas da linguagem, a partir da qual os usuários da língua fazem escolhas linguísticas e semióticas mediante seus interesses particulares. Acerca disso, Halliday (1978) interpreta que essa rede de sistemas também é movida a partir de um contexto de cultura, ou seja, além desses interesses particulares, as escolhas semióticas também englobam os cenários histórico, etnográfico, ideológico e social dos quais esses usuários são pertencentes, resultando em um contexto de cultura com padrões de linguagem consolidados, como exemplo, o autor trata de uma manifestação linguística que teria resultado desses padrões, isto é, os gêneros, visto que esses possuem estruturas e finalidades previsíveis dentro das práticas de linguagem. É importante afirmarmos que esses padrões compreendidos por Halliday (1978) não interferem na possibilidade dos signos e seus significados sofrerem mudanças na comparação entre dois ou mais contextos de cultura, apenas demonstram como podemos analisar a linguagem e sua produção.

Em outras palavras, um sujeito pertencente à cultura ocidental na geração atual (2000...) fará escolhas semióticas que dialoguem com os significados consolidados por essa mesma cultura ocidental, escolhendo seus signos políticos, ideológicos, econômicos, para que outros sujeitos dessa cultura possam reconhecê-los e interpretá-los, interagindo na comunicação. Assim, a partir do contexto de cultura em que um texto foi produzido, podemos dimensionar quais os potenciais significados para os signos mobilizados e as funções que eles exercem na comunicação analisada. Portanto, ver a linguagem como uma semiótica social significa dizer que a semiótica é capaz de analisar os signos produzidos dentro de diferentes contextos sociais, exercendo funções específicas de comunicação.

Essa visão de linguagem como semiótica social foi mais tarde discutida por Hodge e Kress (1988) em sua obra *Social Semiotics*, livro em que os autores tiveram a oportunidade de ampliar a noção trazida por Halliday (1978) e sistematizar os conceitos que colaborariam para uma teoria da Semiótica Social. Nesse sentido, Hodge e Kress (1988) procuram ainda considerar outros modos semióticos em sua discussão visto que Halliday (1994), em sua *Linguística Sistêmico Funcional*, volta-se ao estudo do modo verbal escrito.

Os autores compreendem a Semiótica Social como uma das escolas interessadas em ampliar o domínio de estudo da linguística acerca de diferentes modos da comunicação que não o escrito, como por exemplo, o imagético, o sonoro, o de movimento etc. Assim, podemos citar três escolas formadas por tal interesse: 1) a escola de Praga (1930-1940), formada a partir da linguística formalista russa e direcionada à análise de trabalhos envolvidos por campos da arte, tendo como precursores os teóricos Jakobson, Honzl, entre outros; 2) a escola de Paris (1960-1970), formada a partir da linguística estruturalista saussuriana e direcionada à análise de trabalhos dos âmbitos da moda, música, cinema, fotografia, tendo como teóricos pioneiros Barthes, Metz, etc.; 3) e por último, a Semiótica Social, formada a partir dos estudos de Halliday (1978;1994) acerca das funções sociais da linguagem, e direcionada à análise dos textos e seus diferentes modos, denominados de textos multimodais. De acordo com Natividade e Pimenta (2009),

[...] a terceira escola de semiótica marca uma nova fase de estudos, pois tematiza o significado enquanto processo, seguindo as influências dos estudos pós estruturalistas. Assim, a Semiótica Social tem foco no processo de significação, situando-o como parte da construção social (NATIVIDADE; PIMENTA, 2009, p. 21).

Assim, muito do que é elaborado por Hodge e Kress (1988) e outros pesquisadores dessa teoria dialoga-se às concepções hallidayana e pós-estruturalistas, voltando-se ao estudo do processo de significação da linguagem e sua indissociável relação com a prática social. Conforme os autores, a teoria compreende “os significados socialmente construídos através de formas semióticas, textos semióticos e práticas semióticas de todos os tipos da sociedade humana em todos os períodos da história humana” (HODGE; KRESS, 1988, p. 261). Em vista disso, os autores irão tecer críticas à teoria saussuriana e seus aspectos de visão de linguagem.

Saussure (1975) é conhecido como um dos primeiros teóricos a postular considerações sobre o sistema de signos, para o autor, o processo de comunicação ocorre por meio da utilização de signos arbitrários da língua. Por arbitrário, essa noção compreende que o signo linguístico é determinado por uma convenção reconhecida por todos os falantes de uma língua, ou seja, um signo não pode sofrer mais de uma interpretação ou uso, assim, ele é visto como produto da relação de uma forma e seu sentido. Além disso, outra característica dessa teoria é a visão da escrita e suas estruturas como aspecto central da comunicação, isto é, não compreendendo as mudanças e influências da fala nas interações linguísticas, limitando a significação ao modo escrito, por assim dizer. Em síntese, muito do que é discutido pelo viés

saussuriano diz respeito a como os sujeitos em seu processo de comunicação (escrita) utilizam signos já “normatizados” pela e na língua.

É importante pensarmos em como essa compreensão da língua pela teoria saussuriana foi necessária para a formulação de novas teorias e novas interpretações da linguagem, como a própria Semiótica Social. Partindo disso, Hodge e Kress (1988) vão se respaldar na realidade semiótica observada nas práticas sociais e não em convenções possivelmente estabelecidas pela língua. Para fins didáticos, podemos sintetizar as contribuições iniciais dessa observação realizada pelos autores com alguns princípios sociosemióticos levantados:

1) a noção de escolha do signo, a qual podemos contrapor com a noção de arbitrariedade do signo de Saussure (1975). Para Hodge e Kress (1988), os sujeitos escolhem os signos mais apropriados para seus fins comunicativos, podendo mobilizar signos existentes com novos significados ou ainda produzir novos signos, e isso diz respeito não somente a quem produz o signo como também àqueles que o interpretam, pois esses também escolhem como ler determinando signo a partir de seus interesses e experiências culturais, fato que será novamente pontuado em um próximo princípio. Sobre essa perspectiva Kress (2003) reitera,

[...] em meu uso do conceito de signo eu rejeito a ideia de arbitrariedade. Parto do princípio de que a relação entre significante e significado é sempre motivada, isto é, que a forma do significante, seu "formato", materialmente ou abstratamente considerada, é escolhida por causa de sua aptidão para expressar o que está para ser significado. Isto é, a forma do significante é oferecida no seu "formato" material como uma expressão apta para o que está para ser significado. (KRESS, 2003, p. 42)

Diante do exposto, consideramos que a noção de arbitrariedade é ressignificada. Se para Saussure (1975), os signos são considerados arbitrários por não haver uma relação direta entre nome e a coisa significada, para Kress (2003), há uma relação que motiva a escolha por um determinado significante e, conseqüentemente, essa escolha incide sob o significado. A noção de arbitrariedade do signo na perspectiva sociosemiótica está relacionada a um interesse particular daqueles que detém o poder em manter cristalizados os significados sociais, como forma de conservar a linguagem e manter os discursos validados por uma determinada cultura, sejam esses problemáticos ou não. Seria, nas palavras de Kress (2010):

[...] arbitrariedade como uma indicação de um poder social que é suficientemente forte para atar qualquer forma a qualquer significado; e a convenção – o efeito do poder social ao longo do tempo – como uma força social que atua para manter os signos estáveis, uma força estabilizadora para a comunidade que a subscreve (KRESS, 2010, p. 64).

Nesse caso, podemos citar um exemplo da arbitrariedade como indicação de poder social: a mobilização recorrente das cores azul e rosa para representação dos sexos masculino e feminino, respectivamente¹. Essa representação é realizada de maneira ideológica para dialogar com as tradições sociais. Assim, como as cores são signos semióticos reconhecidos por diversas culturas, percebemos que elas apresentam grande potencial de significação e conseguem produzir sentidos que comportam questões ideológicas como esse citado;

2) a consideração de outros modos semióticos no processo de comunicação, visto que, nos estudos linguísticos tradicionais, havia certo predomínio do código escrito em relação aos outros, como o imagético, sonoro, verbal oral etc. Dessa forma, os estudos da Semiótica Social se voltam à análise e compreensão dos diferentes modos e recursos semióticos mobilizados nos textos. Acerca disso, podemos citar uma contribuição direta desses estudos: a produção de uma metodologia de análise de imagens, a Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen ([1996] 2006). Essa metodologia visa à compreensão dos modos de produção, viabilizando a interpretação de diferentes textos imagéticos;

3) o significado a partir do contexto, relacionado diretamente ao princípio de escolha do signo: diz respeito a como os significados/sentidos não estão previamente determinados por uma regra criada para ser “obedecida” pelos falantes da língua, mas sim, estão correlacionados ao momento histórico-cultural em que são mobilizados pelos sujeitos, intermediando sua interação. Essa perspectiva de contexto a qual os signos são produzidos (*sign-making*) e não usados (*sign-use*) também permite que nessa visão de linguagem seja considerado o processo de recepção dos signos. Esse processo coloca em discussão não somente o sujeito que produz os signos, mas, principalmente, o potencial leitor desses.

Portanto, a partir dos princípios semióticos elencados, podemos perceber como a Semiótica Social é uma teoria que busca se aprofundar mais nas funções que a linguagem exerce em diferentes contextos sociais. Ela procura garantir a ideia de escolha e produção dos signos em detrimento à normatividade da língua, permitindo que se considere a responsabilidade enunciativa dos produtores e leitores dos textos, e que se tenha uma visão mais participativa dos sujeitos na manutenção ou criação de signos. Além disso, ao considerar as funções da

¹ Segundo Baliscai (2020), o historiador Peter Burke (2017) considera que produções imagéticas (fotografias, pinturas, esculturas e cinema) não reproduzem a realidade de maneira neutra, e que até mesmo aquelas que recorrem a técnicas e estilos realistas adulteram, simulam e subvertem o evento representado. As imagens podem ser tomadas como evidências que documentam o passado, contudo, não são capazes de refleti-lo em sua complexidade. Para aprofundar a associação azul/rosa, consulte o artigo de Baliscai (2020), disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/viewFile/46113/34718>, que mostra que, ao longo da história, essas padronizações foram e estão sendo ressignificadas.

linguagem, a teoria assume que as escolhas semióticas são realizadas conforme alguns padrões de linguagem desenvolvidos pelos contextos de cultura, e que ao analisarmos os textos, podemos verificar quais processos linguístico-semióticos são mobilizados para que tais funções sejam efetuadas. Por fim, por meio da consideração dos textos multimodais em seu estudo, a teoria nos permite analisar e verificar como as escolhas semióticas são realizadas em textos que possuem imagem, som, movimento, escrita, oralidade e quais seus respectivos recursos e potenciais significados/sentidos. Dentro do atual contexto de pesquisa, essa última perspectiva citada é de grande importância, visto a variedade de textos com a qual os sujeitos têm interagido, principalmente, textos potencializados com inúmeras estratégias semióticas. Além do mais, essa questão também permite que recorramos à teoria sociosemiótica para a análise de textos audiovisuais como a videoanimação selecionada no presente trabalho.

Posto isso, podemos agora discutir os conceitos da Semiótica Social que foram observados durante a realização do levantamento bibliográfico. Essas concepções são essenciais para a discussão do presente capítulo e irão servir como base metodológica para analisarmos o objeto de análise elencado. Dessa forma, serão abordados agora conceitos ainda não mencionados até então e outros que merecem ser recapitulados.

O primeiro conceito sociosemiótico elencado é o de **signo motivado**. Para essa vertente teórica a produção de signos é motivada culturalmente, ou seja, ela reflete as práticas, discursos, tradições, ideologias de uma determinada cultura. Um mesmo signo pode produzir um significado dentro de uma cultura ocidental e outro significado dentro de uma cultura oriental, como exemplo, é possível citar diferenças entre as tradições de algumas regiões do mundo: em países ocidentais, as noivas comumente utilizam a cor branca em cerimônias de casamento e de outro modo, em países orientais, é perceptível uma grande variedade de cores como o vermelho, o amarelo e até mesmo o preto, além da combinação de mais de uma dessas, pois as cores, nessa perspectiva, apresentam diferentes valores entre as culturas.

A partir desse primeiro conceito, podemos ampliar de forma substancial nosso entendimento acerca da produção e recepção dos signos e como esses devem ser analisados de acordo com o seu contexto de cultura. Para Hodge e Kress (1988), pensar o signo como sendo motivado também demonstra como os significados potencializam os poderes ideológicos das estruturas sociais, pois há um domínio dos signos por parte de grupos sociais dominantes em relação a outros minoritários. Isso não significa dizer que essa “dominação” é feita sempre de forma consciente, mas sim, que a produção de signos dentro dos contextos ideológicos representa formas de manifestação do discurso dominante. Esse discurso não diz respeito apenas às classes econômicas, como também a quaisquer outras classes como as raciais, as

religiosas, de gênero, de sexo, de região geográfica, etc. Portanto, a manutenção de certos significados possibilita, ainda, a manutenção de poderes dentro de uma estrutura social. Em sua discussão acerca das visões mais tracionais da semiótica e da linguística, Hodge e Kress (1988) compreendem que essas visões enfatizam as estruturas e os códigos em oposição às funções e usos sociais dos sistemas semióticos. Se pensarmos na teoria saussuriana e sua concepção de signo, podemos dizer, recorrendo a uma afirmação realizada pelos próprios autores, que esse tipo de concepção “atribui poder ao significado, ao invés de significado ao poder [...] aceita que se desligue as semioses da sociedade, e a semiótica do pensamento social e político” (HODGE; KRESS, 1988, p. 2), isso porque se tratando de uma teoria que vê o signo como convenção, passa a interpretar o *sign-use* como uma adequação às regras semióticas, ignorando o poder de escolha dos sujeitos e os interesses que esses possuem em realizar tal escolha.

Dessa forma, para essa vertente, a escolha dos signos pelos sujeitos possui papel essencial, pois representa uma escolha socialmente motivada e ela é refletida pelos ideais ideológicos tanto do produtor quanto do leitor. A escolha de uma semiose em detrimento a outra gera potenciais interpretações dos interesses desses sujeitos, assim, os signos selecionados não podem ser analisados de modo isolado, como se sempre apresentassem o mesmo sentido e fossem independentes do contexto de produção, visto que os significados pertencem a uma cultura, ao invés de pertencerem a modos semióticos específicos (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996), assim, por exemplo, não é porque um sujeito produz uma imagem que ele deverá realizar escolhas semióticas previamente estabelecidas pelo modo imagético como se esse apresentasse um padrão universal.

Assim, como acabamos de ver, o **interesse** é um dos conceitos-chave dentro da Semiótica Social, conjuntamente ao conceito de **escolha** do signo, já discutido anteriormente. Ambos os conceitos estão relacionados à compreensão de que a produção de signos (*sign-making*) é realizada conforme interesses particulares do sujeito, o qual escolhe, de acordo com a situação de comunicação em que está inserido e o interlocutor a qual se dirige, signos (e seus significados) que representem o seu projeto de dizer. Nesse contexto, sujeito, interlocutor e a situação de comunicação estão localizados dentro de um contexto de cultura específico, tornando ainda essa escolha semiótica culturalmente motivada.

Agora, passaremos a tratar das estratégias de representação linguístico-semióticas que fazem parte das práticas de linguagem consolidadas até então, em outras palavras, conheceremos mais sobre as escolhas semióticas que os sujeitos possuem para realizar seus interesses particulares. Para isso, podemos introduzir a noção de multimodalidade, em que a linguagem está para além do modo escrito, pois para produzirmos significados mobilizamos

nosso corpo, nosso olhar, nossa voz, nossas expressões e nos expressamos por meio da poesia, da imagem, da música, de forma a representarmos nossos interesses. Essas diferentes formas de representação aparecem como **modos** ou **modalidades** de comunicação. Esses modos são produzidos a partir de necessidades sociais e culturais de uma comunidade (KRESS, 2015) e cada modo tem suas próprias possibilidades e limitações que se tratam do “[...] que é possível expressar e representar rapidamente, de forma fácil, com um modo, dada a sua materialidade e dada a cultura e a história social desse modo” (JEWITT; KRESS, 2003, p. 14-15, tradução nossa)².

Assim, como os modos dependem de sua materialidade, além da cultura e história em que estão inseridos, ou seja, seus contextos de produção e recepção, eles podem também ser transformados e criados de acordo com a evolução das necessidades de comunicação que surgem desses contextos. De acordo com Kress (2003), para que um processo seja caracterizado como um modo de comunicação, precisa ser capaz de atender três funções: 1) fazer declarações sobre o que está acontecendo no mundo; 2) indicar relações sociais entre os participantes da interação e 3) produzir textos com coerência. Em vista da expansão do estudo sobre os modos de comunicação, acreditamos que a Semiótica Social pode ser e é estendida a outros modos, como a iluminação, a imagem, o som, o movimento, e outros.

Todos esses modos de comunicação possuem, ainda, suas características específicas de constituição, as quais contribuem com as formas de leitura e interpretação dos significados representados. Quando pensamos no modo imagético, por exemplo, observamos tudo que possa ser visualmente identificado, uma cor em detrimento a outras, o tamanho de uma figura ou fonte, um fundo desfocado etc. Quando pensamos no modo sonoro, podemos ouvir a música (e diferentes gêneros musicais), distinguir sons graves de agudos, tons altos e outros baixos ou mesmo um tom alto terminando baixo, temos, também, o silêncio.

Dessa maneira, além da seleção de um modo de comunicação, os sujeitos ainda mobilizam diferentes estratégias semióticas incorporadas por esse modo. Essas estratégias, dentro da teoria sociosemiótica, são conhecidas como **recursos semióticos** e cada modo apresenta uma quantidade de recursos a sua disposição. Se pensarmos no próprio modo escrito presente em uma notícia de jornal, por exemplo, temos diferentes tamanhos entre as fontes da chamada, da lide e do resto do corpo textual. Além disso, há diferentes tipos de fonte, a disposição da escrita da esquerda para direita de acordo com uma tradição ocidental, o uso de

² No original: “[...] it is possible to express and represent readily, easily, with a mode, given its materiality and given the cultural and social history of that mode.” (JEWITT; KRESS, 2003, p. 14-15).

negrito e itálico etc. Todas essas características tratam-se de recursos semióticos constituintes do modo de comunicação verbal escrito e estão relacionados a uma estratégia de significação, incluindo-se também a necessidade de adequação à notícia visto que esse gênero representa uma prática textual socialmente estabelecida. Nas palavras de van Leeuwen (2005),

Recursos semióticos são as ações, materiais e artefatos que nós usamos para nossos propósitos comunicativos, quer sejam produzidos fisiologicamente – por exemplo, com nosso aparelho vocal, os músculos que utilizamos para fazer expressões faciais e gestos – ou tecnologicamente – por exemplo, com caneta e tinta, ou o hardware e software de computadores – em conjunto com as maneiras pelas quais esses recursos podem se organizar. (VAN LEEUWEN, 2005, p. 3)

Para exemplificar essa questão, o autor utiliza a ideia de como diferentes pessoas caminham, partindo da observação das mais diversas culturas e partes do mundo. Assim, instituições específicas, como o exército, a igreja e a indústria da moda possuem as próprias formas cerimoniais de realizar uma caminhada e essas formas são reconhecidas em todo o mundo, sendo normalmente associadas a essas instituições. Além disso, o gesto de se caminhar colocando força nos pés, por exemplo, pode ser interpretado como uma indicação de que o sujeito em questão está com raiva ou nervoso, dando significações disso ao seu observador. Portanto, em concordância com van Leeuwen (2005, p. 4): “Através da maneira que nós caminhamos, nós expressamos quem somos, o que estamos fazendo, o que queremos que os outros digam a nosso respeito, e assim por diante. Diferentes maneiras de caminhar podem seduzir, ameaçar, impressionar e muito mais.”

Ampliando a discussão acerca dos recursos semióticos, propomos uma breve análise a seguir de uma campanha publicitária e de uma videoanimação, respectivamente:

Figura 1 – Campanha publicitária do Carnaval 2018.



Fonte: <<https://www.jornalgrandebahia.com.br/2018/02/com-apoio-da-onu-governo-da-bahia-faz-campanha-contr-a-violencia-de-genero-no-carnaval-campanha-aborda-diferencas-entre-paquera-e-assedio/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

A figura 1 trata-se de uma campanha publicitária veiculada pelo governo do estado da Bahia durante o Carnaval de 2018, visando a uma conscientização acerca do respeito às mulheres participantes da festividade, em função do grande número de assédios normalmente acometidos nessa época do ano. É possível perceber a presença de duas imagens, a de cima com uma jovem segurando um cartão verde (imagem 1), e a de baixo, com outra jovem segurando um cartão vermelho (imagem 2). Na perspectiva dos recursos semióticos imagéticos, que dizem respeito ao destaque dado a alguns elementos visuais, é possível notar ao lado esquerdo das duas imagens as frases: “Paquerar” em verde e “Constranger” em vermelho. Mesmo se essas expressões forem analisadas sem o apoio do que está escrito dentro dos cartões, há a ideia de que o verde representa permissão enquanto o vermelho representa proibição. Se forem tomados os sinais do semáforo como referência, por exemplo, no sinal verde é permitida a passagem, enquanto no sinal vermelho é dever do motorista parar, a partir daí, cria-se o contraste na significação das palavras paquerar/constranger com possibilidade/impedimento.

Agora, levando em consideração os dois cartões “pode” em verde e “não pode” em vermelho e como as duas jovens seguram os cartões a frente de seu rosto, a situação pode fazer referências, até mesmo, aos cartões do juiz no futebol. Não existem cartões verdes em jogos de futebol, entretanto, o cartão vermelho representa a máxima da expulsão de um jogador dentro do jogo, o que pode, dentro da campanha, possibilitar essa ideia de punição do assediador. Além disso, o amarelo escolhido para o fundo também pode ser associado ao amarelo do semáforo que remete à “atenção” antes que o sinal fique vermelho, insinuando que o leitor deve se atentar

à campanha publicitária e denunciar qualquer situação de assédio presenciada ou pode representar também o cartão amarelo do futebol que remete à “falta”, uma infração dentro do jogo, advertindo ao leitor sobre tentar qualquer prática de importunação.

Essas são algumas possibilidades de leitura, mas nesse exemplo apresentado na figura 1, é possível depreender que, como parte integrante de uma cultura específica, a brasileira, os produtores estão imersos em suas tradições e conscientemente ou não, o seu projeto de dizer irá repercutir significados particulares dessa cultura, pois de acordo com Ferreira e Villarta-Neder (2018), “sujeito e subjetividade são constituídos e constituintes nas e pelas relações sociais, por meio de manifestações culturalmente construídas.” (FERREIRA; VILLARTA-NEDER, 2018, p. 77)

A partir disso, podemos observar como um recurso semiótico, como a cor, no âmbito do modo imagético, é mobilizado para garantir a produção de sentidos específicos em um texto que tem como objetivo a conscientização de uma problemática social, objetivo comum de uma campanha publicitária. Se considerarmos por um momento que um leitor dessa campanha possa não dispor de conhecimentos prévios sobre os contextos de usos das cores, como a relação das cores com o contexto do futebol ou do trânsito, a interpretação poderá se apoiar em outros recursos semióticos (inscrições verbais, expressões faciais), mas o processo de leitura poderá ficar limitado em relação à (re)constituição do projeto de dizer proposto pelos produtores.

Podemos considerar, então, que a figura 1 trata-se de um texto multimodal, pois cada modo semiótico observado, seja ele verbal, imagético e/ou gestual, contribuem para a produção de significados/sentidos. Vale destacar que a articulação desses modos potencializa a proposta dos produtores e orienta o percurso interpretativo. Nesse contexto, percebemos a presença do modo verbal escrito apresenta-se de forma conjugada com os demais modos. Assim, as sentenças deônticas “Paquerar pode”, “Constranger não pode” e “Respeita as mina” (inclusive em forma de marca d’água ao fundo da imagem), além das informações de contato e denúncia, são todas relevantes para o cumprimento do propósito comunicativo.

Partindo disso, podemos ainda demonstrar essa potencialidade de sentido dos recursos semióticos em videoanimações – objeto de análise elencado -, o qual possui objetivos comunicativos diversos aos presentes em campanhas publicitárias. Uma videoanimação tem por si só um foco narrativo, a partir do qual é possível contar uma história por meio dos modos imagético, sonoro e de movimento, isto é, uma combinação audiovisual de modos. Como exemplo, podemos apresentar a narrativa da videoanimação *Alike* (2015) e o uso do recurso semiótico da cor.

Figura 2 – As cores em *Alike* (2015).



Fonte:

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PDHIyrfMI_U&ab_channel=CGMeetup.>
Acesso em: 04 abril 2022.

Alike (2015) conta a história de uma criança e seu pai, que vivem juntos em uma cidade sem cor, em que todos os outros personagens e cenários são apresentados na cor branca/cinza, excetuando o pai, o filho, e o canteiro com a árvore (figura 2). A presença de cor, nessa videoanimação, busca representar a alegria, a vida. Essa relação é estabelecida após observarmos que o pai da criança sempre perde sua cor azul e se torna branco/cinza quando enfrenta os problemas e o estresse do trabalho, e sua cor só retorna ao se reencontrar com o filho, pessoa a qual ele mais ama e é fonte de sua felicidade.

Todos os personagens em branco/cinza são retratados com feições tristes e pesadas, cansados de uma vida sem cor, sem felicidade. Além disso, o estresse dos adultos acaba retirando a cor das crianças, que não possuem mais conexão afetiva com seus pais, como demonstrado pelo pai e pelo filho à direita na figura 2. Portanto, *Alike* nos chama a atenção para a forma com que a sociedade está vivendo, de maneira automática, e nos faz questionar se queremos esse futuro para as novas gerações, para aqueles que amamos.

Dessa forma, não só a cor é importante para essa videoanimação, como também a própria movimentação entre cenas, que transforma a cor do pai em branco e depois novamente em azul. Além disso, temos que considerar os sons, as feições e comportamentos corporais das personagens, todas semioses que garantem a produção de sentidos. Assim, percebemos como a videoanimação também se trata de um texto multimodal, com diversos modos e recursos semióticos em sua constituição que cumprem com um objetivo narrativo definido.

A partir da leitura desses dois exemplos, ou seja, da campanha publicitária e da videoanimação, a seguinte reflexão foi construída: se todo texto é multimodal, mesmo aqueles que apresentam “apenas” o modo verbal escrito como em artigos, contos e outros, como a teoria

sociosemiótica explica a presença de vários modos semióticos em textos como campanhas e videoanimações? E qual seria a função dessa multiplicidade?

De acordo com os teóricos da Semiótica Social, a combinação de modos observada em diversos textos é, na verdade, realizada por uma **orquestração multimodal** e essa é organizada por meio de **arranjos** que podem ser observados na produção semiótica final proposta para interação com o interlocutor. Essa orquestração multimodal ocorre quando os sentidos de um texto possam ser potencializados pela combinação de diferentes modos na composição textual (KRESS, 2010). Se pensarmos em um gênero textual como, por exemplo, a charge, percebemos como o modo imagético possui papel central em termos de significação e a ausência de tal modo poderia descaracterizá-la de seu objetivo comunicativo, entretanto, o modo verbal escrito pode ser mobilizado em sua constituição, a fim de reforçar os sentidos vinculados, não precisando, necessariamente, estar presente para que o texto seja lido como uma charge.

Essa possibilidade da produção de sentidos por meio do visual e/ou do escrito, e em outros casos somente pelo visual (por exemplo, uma fotografia) e outras com a predominância do modo verbal escrito (por exemplo, um bilhete), indica como os modos semióticos são construídos de acordo com cada cultura e suas necessidades de representação em certos contextos históricos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Para ilustrar essa questão, podemos exemplificar com o fato de que o homem primitivo que observava diferentes animais em seu entorno os ilustrava de forma tátil por meio da utilização de ferramentas disponíveis a sua época, o seu objetivo com essas ilustrações não pode ser simplificado à necessidade de “guardarem sua história para o futuro” como fazemos atualmente com os registros fotográficos. Suas necessidades sociais, biológicas e pessoais eram outras. Essas ilustrações podem ter sido realizadas para atuarem como estratégias de ensino, para que os sujeitos conhecessem sobre os perigos e descobrimentos que os cercavam, repassando-os de família em família, geração em geração, além disso, representa ainda uma forma de analisar e aprender a relação que os animais tinham com a cadeia alimentar e o papel que o homem exercia sobre eles, entre outras inúmeras possibilidades, visto que nesse período ainda não haviam instrumentos linguísticos como a linguagem verbal escrita para serem realizados registros desses conhecimentos.

Assim, se pensarmos no modo imagético, temos que ele apresentava, e ainda apresenta, diferentes fins dentro das práticas sociais e ele é produzido e recepcionado de acordo com contextos específicos. A recepção dessas pinturas, na contemporaneidade, é realizada com objetivos de estudo e análise histórica e social desses homens e mulheres que se encontravam em um outro mundo, em que as tecnologias eram, principalmente, manuais. Agora, quando encaramos as diversas tecnologias, digitais ou não, utilizadas no mundo contemporâneo, temos

outras potencialidades e limitações dos modos semióticos, isto, é outras *affordances* (VAN LEEUWEN, 2005). Essas *affordances* dependem dos **meios** de comunicação nos quais os modos são veiculados, sejam esses impressos, digitais, analógicos etc. Desse modo, para a Semiótica Social, a depender dos meios de comunicação, os produtores, também chamados de *designers*, podem visualizar quais modos serão mobilizados e quais suas respectivas *affordances*. Partindo disso, esses *designers* colocarão em prática seu objetivo comunicativo. Assim, observamos como os sujeitos que trabalham na produção dos diversos textos multimodais estão engajados ainda com o *design* desses textos, pois não basta ter apenas um propósito comunicativo em vista, é necessário mobilizar diferentes estratégias e recursos que conversem com esse propósito (KRESS, 2010).

Complementando o exposto, podemos nos reportar a Kress (1998, p. 77), que considera que “[...] a tarefa dos criadores de textos é a de uma orquestração complexa”³, exigindo certas habilidades e conhecimentos que permitam a garantia de uma coerência textual articulada aos meios tecnológicos disponíveis, além de que os próprios leitores/interlocutores também mobilizam estratégias de recepção desses textos, pois não se tratam mais de usuários estáveis, mas sim, de recriadores, transformadores (KRESS, 1998). Assim, a partir do contexto em que nos encontramos, podemos observar a mudança de geração para geração na sociedade e o destaque dos nativos digitais e de seus distintos interesses de vida e de visão de mundo em relação às décadas anteriores. Essa visão é refletida no modo com que esses sujeitos interagem com os textos e ainda mais, com os signos e seus significados. Mas como essa mudança está relacionada à teoria sociosemiótica?

Se pensarmos que a mudança de geração implica também na mudança de certos processos que ocorrem socialmente dentro de uma cultura, iremos ao encontro do conceito de **discurso**, levantado por Hodge e Kress (1988, p. 6). Para os autores, o discurso representa “[...] o lugar em que as formas sociais de organização se envolvem com os sistemas de signos na produção de textos, reproduzindo ou mudando, portanto, os conjuntos de significados e valores que constituem a cultura.” Assim, é o lugar a partir do qual nos ancoramos para analisar, por exemplo, a mobilização de um recurso semiótico e dizer quais são suas potencialidades de significação no contexto aplicado, tendo como parâmetro ainda se o uso desse recurso semiótico foi transformado em relação a trabalhos semióticos anteriores. Desse modo, quando problematizamos, por exemplo, a questão da atribuição das cores azul e rosa para menino e menina, respectivamente, podemos pensar que, em contextos futuros, essas cores se

³ No original: “[...] *the task of text-makers is that of complex orchestration.*” (KRESS, 1998, p. 77).

transformem e passem a ser utilizadas de modo a quebrar esse paradigma. A partir daí poderemos ter novos significados e valores que aos poucos acabam por serem introduzidos na cultura, fazendo com que seus participantes tenham novas ideias de representação sobre essas cores e não apenas uma associação aos sexos masculino e feminino. Portanto, esse conceito de discurso dialoga ainda com a visão sociossemiótica de interesse e escolha dos sujeitos no processo de significação, afastando-se da concepção tradicional de regras a serem seguidas por uma convenção existente dentro da própria língua.

Partindo disso, consideramos ser relevante apresentarmos o conceito sociossemiótico de texto. Para Hodge e Kress (1988), o **texto** refere-se a uma estrutura de mensagens que resulta em uma unidade textual, um objeto fabricado que é formado por fios “tecidos juntos”, sendo que esses fios são constituídos de modos semióticos. Dessa forma, os conceitos de texto e discurso estão relacionados, pois o texto é entendido como uma manifestação do discurso (KRESS, 2003), um meio pelo qual os sujeitos produzem significados/sentidos, através da combinação dos diferentes modos semióticos. Essa visão dos autores dialoga ainda com o conceito de **gênero textual**, que se refere ao fato de que todo texto faz parte de um determinado gênero e que, por isso, possui elementos comuns em sua estrutura e representa um acordo social pelo qual os sujeitos definem sua finalidade dentro das práticas sociais, assim como a situação mais adequada para seu uso. Os gêneros são, de acordo com Hodge e Kress (1988),

[...] formas típicas de textos as quais conectam tipos de produtor, consumidor, tema, suporte, método e ocasião. Os gêneros são classificações da forma semiótica instituídas socialmente. Eles só permanecem se um grupo social declara e impõe as regras que os constituem. (HODGE, KRESS, 1988, p.7).

Portanto, a abordagem do texto e do gênero textual pela Semiótica Social faz referência às suas funcionalidades em múltiplos contextos. Assim, nos perguntamos: qual é a funcionalidade das videoanimações? E como a orquestração multimodal é construída dentro dos textos videoanimados para que tal funcionalidade seja exercida?

Responderemos a primeira questão sobre a funcionalidade desses textos no capítulo 3, no qual esmiuçaremos sua estrutura de animação e seu suporte midiático em vídeo, e também no capítulo 5, de análise e reflexão do texto escolhido.

Enquanto isso, essa segunda indagação é proposta em vista da constatação da videoanimação como texto audiovisual, pois observamos que para além da orquestração multimodal, temos a mobilização de um modo semiótico específico, isso porque em textos como filmes, jogos, videoanimações, programas de TV etc., o elemento audiovisual é imprescindível. Por elemento audiovisual, compreendemos as imagens em movimento

articuladas ao som. Um filme, por exemplo, era divulgado sem repercussões sonoras durante a trajetória do Cinema Mudo, em vista das tecnologias da época que não dispunham de captação de áudio, mas ainda sim, de acordo com Duran (2010, p. 32): “o cinema pode ser considerado audiovisual desde seus primórdios, pois ele já promovia sons, só que por meios externos (através de acompanhamento instrumental, em grande maioria, de piano)”.

Agora, quando pensamos no audiovisual atual e nas diversas tecnologias de filmagem e edição disponíveis, percebemos que a ausência de som em um filme ou mesmo em uma animação, trata-se, antes de tudo, de uma escolha semiótica dos produtores desses textos. Isso não significa dizer que o Cinema Mudo era potencialmente menos significativo em termos de produção de sentidos, mas sim, que a depender das tecnologias disponíveis para a criação de textos audiovisuais, o seu modo de orquestração será transformado, assim como ocorre também com os textos impressos e os hipertextos digitais. Isso ocorre porque, como já foi dito, os modos são construídos de acordo com as necessidades de representação em certos contextos históricos, e no presente trabalho, pensaremos particularmente no elemento audiovisual atual. Aqui, nos perguntamos, se os exemplos citados (filmes, jogos, videoanimações, programas de TV) dependem da presença do elemento audiovisual, quer seja na produção ou na recepção desses textos, podemos falar na existência de um modo audiovisual?⁴

Abordaremos, a seguir, alguns indícios que corroboram para essa possível existência de um modo audiovisual. Para isso, existem seis conceitos-chave da SS discutidos por Capelle e Paula (2016), que buscam caracterizar um modo de comunicação, sendo possível reconhecê-lo. Tais conceitos serão apresentados no quadro abaixo:

Quadro 1 – Conceitos-chave para se reconhecer um modo semiótico (Continua).

Conceito-chave	Apresentação sucinta
Materialidade	Os seres humanos transformam substratos materiais em recursos de representação e comunicação. Assim, por exemplo, pigmentos diversos já foram usados para realização de pinturas nas superfícies de cavernas por meio das quais certos aspectos da cultura humana pré-histórica podem ser acessados até hoje.

⁴ Consideramos que para essa problemática ser investigada, precisaríamos ainda nos aprofundar mais sobre a criação de modos semióticos, além da análise de um modo audiovisual propriamente dito para certificar sua existência, entretanto, como nossa pesquisa se propõe a elencar os recursos semióticos da videoanimação de uma forma mais exploratória, isto é, suas possibilidades de significação, por isso não abordaremos essa questão. Talvez possamos tratar disso em futuros trabalhos ou esperamos que essa seja uma problemática que possa ser pensada por outros pesquisadores, como forma de ampliação da pesquisa sociosemiótica.

Quadro 1 – Conceitos-chave para se reconhecer um modo semiótico (Conclusão).

Meio ou mídia	Meio ou mídia são todo e qualquer suporte de difusão de informações criado pelos seres humanos a partir da configuração de um ou mais de um substrato material para a expressão e a comunicação.
Especialização funcional	Refere-se às potencialidades e limitações dos modos de comunicação, que são produto de processos materiais, culturais, sociais e históricos, por meio dos quais sistemas de signos têm sido transformados em diversos recursos semióticos.
Orquestração	Uma consequência da especialização funcional dos modos é a necessidade de combiná-los de forma que eventuais prejuízos aos processos de comunicação decorrentes das limitações de um determinado modo sejam contornados pelo uso combinado de outros modos que não têm aquela limitação específica.
Intenção Retórica	É a intenção que orienta a escolha e a orquestração de diferentes modos de comunicação e que é pautada pelos objetivos que movem um dado sujeito, em um contexto sócio-histórico específico, a interagir com outros sujeitos.
Metafunções ideacional, interpessoal, textual (pautadas em Kress e van Leeuwen, 2006)	Todos os modos de comunicação servem, simultaneamente, a três funções gerais: 1º- a função ideacional associada ao conteúdo do que está sendo comunicado (objetos, eventos, sentimentos etc.); 2º- a função interpessoal vinculada ao estabelecimento, à manutenção ou à alteração de relações sociais entre os sujeitos que se comunicam; 3º- a função textual que é exercida por um modo quando ele marca o início e o fim de um ato comunicativo ou quando ele contribui para o estabelecimento de um texto contextualmente coerente e internamente coeso.

Fonte: Quadro elaborado pelos autores Capelle e Paula (2016).

Nosso intuito, nesse momento, não será o de concluir a reflexão acerca da existência de um modo audiovisual, o que podemos fazer, primeiramente, é analisar como tal modo sugerido dialoga com os conceitos-chave do quadro 1. Assim, checamos cada conceito-chave para ver se eles podem ser reconhecidos como fazendo parte de um modo audiovisual.

Primeiro, por *materialidade* do modo audiovisual podemos entender como sendo as ondas sonoras e visuais produzidas pela combinação de diferentes códigos binários, de modo que seu armazenamento, reprodução e processamento possam ser feitos eletronicamente. A partir disso, temos *meios/mídias* nos quais esse modo pode ser difundido, como por exemplo, o meio sonoro e o meio visual. A *especialização funcional* decorre das *affordances* de um modo semiótico em relação ao seu objetivo comunicativo. Como exemplo, Capelle e Paula (2016) citam o uso do modo verbal oral para narrar acontecimentos de forma linear e sequencial pelo meio sonoro, enquanto o modo imagético possibilita a reprodução de estruturas complexas que

são temporalmente estáveis no meio visual, quando impressas, projetadas, digitalizadas, etc. Quando pensamos no modo audiovisual, temos uma especialização funcional relacionada ao potencial narrativo-ilustrativo linear ou não-linear, o qual pode ser reproduzido pelos meios sonoro e visual simultaneamente. Ainda, de acordo com Kress (2003), o modo escrito é regido pelo tempo, produzindo uma sequenciação, enquanto alguns modos podem combinar ambas as dimensões de tempo e espaço, como é o caso do audiovisual. Para o autor, a imagem em movimento produz sequências de tempo por meio da sucessão de quadros/imagens, enquanto cada um dos quadros se organiza por um espaço determinado.

No modo audiovisual, a construção de significados/sentidos pode ser realizada ainda com a combinação de outros modos semióticos, ou seja, por meio de uma *orquestração*, pois caso seja necessário, o produtor poderá selecionar ainda os modos gestual, verbal escrito e verbal oral para que o texto reforce a sua mensagem. Isso porque se tivermos, por exemplo, um curta-metragem sobre dois “bonecos de palito”, ou ainda, sobre duas pessoas sem expressões faciais, falas, movimentos corporais etc. apenas a mudança visual do plano de fundo de um sol para uma lua e a trilha sonora de uma música clássica, esse curta ainda terá a possibilidade de produzir sentidos (ex: a passagem do tempo) e estará em conformidade ao modo audiovisual empregado, mas caso o produtor queira produzir sentidos mais ampliados, ele precisará ainda recorrer a uma orquestração com outros modos, como forma de evitar prejuízos ao processo de comunicação da mensagem. Ainda mais, uma produção audiovisual, orquestrada ou não, será desenvolvida em um contexto sócio-histórico específico, um contexto no qual irão existir um número de gêneros textuais audiovisuais sendo praticados, portanto, esse modo audiovisual também possui as devidas *intenções retóricas*, pois será colocado em prática para garantir o objetivo comunicativo dos gêneros audiovisuais.

Em relação às metafunções, Halliday (1978) pressupõe que a estruturação linguística é formada por três funções que permitem o reconhecimento dos usos socioculturais da linguagem e a percepção das escolhas dos signos em diferentes situações comunicativas. Acerca disso, Kress (2011) compreende que qualquer modo de comunicação deverá cumprir as três metafunções hallydaianas, sendo essas a ideacional, a interpessoal e a textual, de forma a nortear as interações sociais dos participantes da comunicação. Através da metafunção ideacional, o sujeito constrói significados ou faz representações do mundo ao seu redor e de suas experiências. A metafunção interpessoal diz respeito à interação que se dá entre sujeitos e como esses utilizam a língua em diferentes eventos comunicativos. Na metafunção textual, as escolhas textuais do sujeito permitem construir, por meio de estruturas organizadas, mensagens coerentes. De forma a perceber como o modo audiovisual reage a tais funções, podemos ainda

recorrer a três questões formuladas por Kress (2003; 2010) que foram previamente citadas acerca do reconhecimento de um modo semiótico. O modo precisa: 1) fazer declarações sobre o que está acontecendo no mundo (função ideacional); 2) indicar relações sociais entre os participantes da interação (função interpessoal) e 3) produzir textos com coerência (função textual). Resta-nos questionar se o audiovisual é um modo:

1) Ele representa situações, ações e eventos que ocorrem no mundo real ou se inspira nisso para produzir significados dentro das narrativas ficcionais;

2) Ele representa relações sociais dos envolvidos na comunicação, seja dos participantes representados, seja dos participantes interativos. Isso porque utiliza enquadramentos, ângulos, olhar etc.;

3) Ele apresenta organizações textuais que possibilitam a produção de coerência em textos como videoanimações, filmes, videoclipes.

Como já explicado, trouxemos algumas questões que corroboram para se considerar que exista ou não um modo audiovisual e pudemos perceber, pelos conceitos-chave elencados, que o audiovisual preenche as categorias necessárias para tal. Entretanto, essa discussão servirá como uma sugestão de pesquisa, pois é necessário que se aprofunde nos pressupostos que versam sobre a criação de modos semióticos. Como discutido no decorrer do presente capítulo, um modo semiótico é construído ou transformado diante das necessidades sociais e históricas de uma cultura, portanto, para se chegar a uma conclusão mais assertiva quanto a afirmação do elemento audiovisual como um modo, devem ser contempladas as evoluções e utilizações de todos (ou de grande parte) os gêneros audiovisuais ao decorrer da história geral.

Agora, como nosso objeto de estudo – a videoanimação – se trata de um texto audiovisual por natureza, nos parece interessante prosseguir com a discussão sobre sua formação e seus respectivos aspectos composicionais. Para essa reflexão, recorreremos às áreas mais relacionadas à esfera audiovisual como a animação, o cinema e a comunicação (a televisão e o vídeo), pois como afirmado por van Leeuwen (2005),

[...] a Semiótica Social não é uma teoria "pura", nem um campo independente. Ela só se efetiva quando é aplicada a instâncias específicas e problemas específicos, e sempre requer que se mergulhe não apenas em conceitos e métodos semióticos como tais, mas também em algum outro campo (VAN LEEUWEN, 2005, p.1).

Em concordância com Gualberto (2016), essa circunstância permite que a Semiótica Social seja considerada uma teoria prática, a ser aplicada em diferentes contextos e culturas,

permitindo que o pesquisador dessa vertente fique responsável por desenvolver aperfeiçoamentos que atendam às necessidades de sua pesquisa.

Por fim, em vista da quantidade de conceitos levantados nesse primeiro capítulo, julgamos necessária uma síntese das discussões aqui promovidas e como tais conceitos se correlacionam. Para isso, podemos utilizar a noção de **trabalho semiótico**, o qual representa todas as instâncias já discutidas. O trabalho semiótico é realizado tanto pelo produtor como pelo leitor na interação com o texto e com os diversos recursos e modos semióticos constituintes nele. Durante o processo de *design* desse texto, o produtor ou *designer* levará em consideração as possibilidades e limitações (*affordances*) de cada modo semiótico para o gênero textual que se quer produzir e seu meio de reprodução. A partir do gênero textual e sua finalidade comunicativa, o produtor realizará uma orquestração multimodal que será observada nos arranjos finais do texto produzido. Essas escolhas semióticas são realizadas ainda conforme interesses particulares do produtor e do leitor do texto. Por fim, os signos escolhidos e seus potenciais significados reproduzem a manifestação de um discurso específico que poderá ser analisado a partir dos sentidos construídos pelo texto.

A partir desse panorama realizado sobre os estudos e conceitos sociosemióticos mais relevantes para a nossa pesquisa, bem como sobre as inspirações da teoria, sua história, suas contribuições e reflexões, iremos agora partir para uma contextualização sobre o conceito de multimodalidade, seu uso pela SS, e como esse conceito é base fundamental para a Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (2006), metodologia inspirada nos pressupostos hallydaianos e que também será utilizada na análise da videoanimação.

3. A MULTIMODALIDADE: PRINCÍPIOS TEÓRICOS

O termo “multimodalidade” tem aparecido de forma intensa nas pesquisas dos últimos anos, de forma mais específica, das últimas três décadas. De acordo com Jewitt, Bezemer e O’Halloran (2016), esse termo tem sido usado por diferentes áreas e com diferentes perspectivas, a depender de sua abordagem teórica, sendo uma delas a abordagem utilizada pela Semiótica Social, teoria a partir da qual fundamentamos esta pesquisa. Por causa disso, durante a leitura dos textos que versam sobre essa teoria, sejam textos dos autores basilares (HODGE; KRESS, 1988 / KRESS; VAN LEEUWEN, 1996), sejam textos que representem pesquisas brasileiras inspiradas e localizadas nesse campo semiótico (BRITO; PIMENTA, 2009 / GUALBERTO; PIMENTA, 2019), percebemos que a abordagem multimodal é constantemente citada, isso porque a multimodalidade é um dos conceitos-chave para a pesquisa sociosemiótica.

Portanto, de forma a compreendermos o que é a multimodalidade para a Semiótica Social, precisamos, brevemente, discutir como essa concepção surgiu e como ela vem sendo utilizada pelas diferentes abordagens teóricas. Nesse sentido, para essa discussão, iremos recorrer a Jewitt, Bezemer e O’Halloran (2016). Segundo consta os autores, o termo foi usado por Goodwin, em 1998, e por Kress e van Leeuwen, em 2001, representando uma concepção em que os termos “modalidade” ou “modo” estivessem relacionados às formas de comunicação por meio das quais os sujeitos produzem sentido, portanto, o “multi” representa a disponibilidade de modos/modalidades de representação existentes para a comunicação, sendo normalmente mais citados os modos da escrita, da imagem, do som, do gesto, e também outros modos de representação que passaram a ser estudados recentemente, como, por exemplo, o modo cinecônico/*kineikonic* (BURN, 2013).

Partindo desse uso do termo, surgiram três principais abordagens teóricas: a Linguística Sistêmico Funcional (LSF), a Semiótica Social (SS) e a Análise de Conversação (AC). A LSF, idealizada por Halliday (1994), volta-se ao estudo da linguagem e suas funções de comunicação na sociedade para a produção de sentidos, portanto, o conceito de modo/modalidade/recursos semióticos tem como papel, nessa abordagem, exercer quatro funções sociais principais: “(1) construir nossa vivência da palavra, (2) criar conexões lógicas nesse mundo, (3) estabelecer relações sociais e (4) organizar as mensagens.”⁵ (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016,

⁵ No original: “(1) to construct our experience of the word, (2) to make logical connections in that world, (3) to enact social relations and (4) to organize the message.” (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016, p. 8)

p. 8, tradução nossa), funções as quais constituem as três metafunções de análise verbal, isto é, a ideacional, a interpessoal e a textual.

Já a teoria da Semiótica Social focaliza na agência/no interesse dos sujeitos e nas relações sociais, ideológicas e de poder que são construídas entre eles a partir da multimodalidade. Portanto, em sua concepção do termo, os modos são recursos moldados por fatores culturais e sociais ao longo de anos com a finalidade de produzir sentidos.

Por fim, a Análise de Conversação elege como objeto o estudo da linguagem, a partir da organização verbal mobilizada pelos sujeitos durante a comunicação, como, por exemplo, por meio da sequência de atos de fala, por meio do que é enunciado antes e depois do ato analisado, etc. Apesar de quase não mencionar o termo “modo”, a teoria utiliza “recursos semióticos” para representar a gama de recursos utilizados pelos sujeitos durante essa organização ou interação verbal.

Considerando essas três diferenciações, Jewitt, Bezemer e O’Halloran (2016) chamam a atenção para o fato de que LSF e SS dialogam entre si em diversos momentos, enquanto a AC é a menos próxima, em termos de abordagem. Para os autores, a SS também compreende que os modos devem exercer funções de comunicação para a produção de sentidos. Então, apesar de a LSF e as metafunções serem pensadas primeiramente para a análise verbal, os pesquisadores sociossemióticos e mesmo Halliday (1994) acreditam que essas funções também devem ser estudadas em outros modos como a imagem, a cor, etc. Isso ainda é justificado pelos autores supracitados, pois, “embora Halliday tenha desenvolvido a LFS para o estudo da linguagem, a teoria sistêmico funcional é uma teoria do significado e, como tal, os princípios fundamentais da abordagem são aplicáveis ao estudo de outros recursos semióticos.”⁶ (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016, p. 33, tradução nossa)⁷

A partir disso, depreendemos que a SS não estuda apenas os modos semióticos por meio da abordagem multimodal, ela também se preocupa em questionar como isso ocorre socialmente, a partir de quais circunstâncias, de qual finalidade, de quais relações de poder, de intimidade, de modalidade. Em síntese, essa preocupação pode ser demonstrada a partir de uma

⁶ No original: “*although Halliday developed SFL for the study of language, systemic functional theory is a theory of meaning, and, as such, the fundamental principles of the approach are applicable for the study of other semiotic resources.*” (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016, p. 33)

⁷ A SS não só corrobora com a nossa pesquisa por compreender as funções de comunicação de modos semióticos que aparecem em videoanimações (som, movimento, imagem, cor), como também por se preocupar com os fatores sociais e ideológicos, que dialogam com o nosso problema de pesquisa acerca da representação social da personagem Chico.

reflexão realizada por Kress (2010), durante a análise comparativa entre dois letreiros de supermercado,

A multimodalidade pode nos dizer quais modos são usados; não pode nos dizer sobre essa diferença no estilo; não tem como nos dizer o que essa diferença pode significar. Qual é a diferença de cor ou a diferença no estilo de um desenho? Que identidade cada um dos dois signos projeta? O que os supermercados estão ‘dizendo’ sobre si mesmos? O que eles estão dizendo a seus clientes sobre si mesmos? Essas diferenças são acidentais, arbitrárias? Será que o estilo de um letreiro serve igualmente bem para o outro supermercado? Para responder a perguntas desse tipo, precisamos de uma teoria que lide com o significado em todas as suas aparências, em todas as ocasiões sociais e em todos os âmbitos culturais. Essa teoria é a Semiótica Social. (KRESS, 2010, p. 1-2, tradução nossa)⁸

Portanto, podemos considerar que a Semiótica Social é uma teoria potencializadora no que diz respeito à compreensão dos processos de produção, recepção e circulação dos signos, dos modos e dos recursos semióticos construídos e mobilizados pelos sujeitos em seus contextos de interação, perpassando as mais diversas áreas do saber. Dessa forma, compreendemos que a Semiótica Social é uma visão de linguagem que vai além da linguística e da semiótica geral, ela é, antes de tudo, uma teoria social, pois conforme Halliday (1978), volta-se aos processos de significação realizados pelos usuários da língua em contextos diversos, (r)evoluindo conforme as necessidades geradas pelas interações sociais e excedendo regularidades do tempo.

Desse modo, após situar a multimodalidade no campo da Semiótica Social, podemos discutir uma questão que consideramos relevante e que é apresentada pelos autores Kress e van Leeuwen (2001) e Kress (2010): todo texto é multimodal. Nessa perspectiva, Gualberto, Santos e Meira (2020, p. 895, tradução nossa) ressaltam que: “[...] é importante explicitarmos que a multimodalidade é um aspecto básico de cada texto que produzimos”⁹, independentemente de apresentarem ou não a combinação de escrita e imagem, ou de outros modos semióticos. Essa característica é ainda discutida por Silva e Almeida (2018), de acordo com as autoras,

⁸ No original: “*Multimodality can tell us what modes are used; it cannot tell us about this difference in style; it has no means to tell us what that difference might mean. What is the difference in colour about or the difference in the drawing style? What identity is each of the two signs projecting? What are the supermarkets ‘saying’ about themselves? What are they telling their customers about themselves? Are these differences accidental, arbitrary? Would the style of one sign serve equally well for the other supermarket? To answer questions of that kind we need a theory that deals with meaning in all its appearances, in all social occasions and in all cultural sites. That theory is Social Semiotics.*” (KRESS, 2010, p. 1-2)

⁹ No original: “[...] it is important to clarify that multimodality is a basic aspect of every single text we produce.” (GUALBERTO; SANTOS; MEIRA, 2020, p. 895)

Todos os textos são produzidos em diferentes modos, o que os torna multimodais, mesmo que predominantemente sejam representados em um modo ou outro além do verbal a linguagem é parte de um contexto multimodal; os sistemas de comunicação são reconhecidos como multimodais em razão do reconhecimento cultural; todas as interações dos modos comunicativos e representacionais são multimodais e, por isso, os significados são construídos, distribuídos, recebidos, interpretados e refeitos; todos os modos, para realizar as funções sociais, são influenciados pelos usos sociais, culturais e históricos. (SILVA; ALMEIDA, 2018, p. 41-42)

Nesse mesmo sentido, Cope e Kalantzis (2009) corroboram com a visão de que a linguagem em si é multimodal, pois a escrita é desenhada visualmente, assim como a oralidade necessita de qualidades auditivas. Essa questão pode ainda ser reforçada pela perspectiva de Gualberto, Santos e Meira (2020, p.898, tradução nossa)¹⁰: “[...] nossas práticas sociais são sempre multimodais; nós sempre empregamos mais que um modo de comunicação quando produzimos significados. A voz possui entonação, silêncio, ritmo, compasso e talvez também possa ter palavras, gestos, expressões faciais e assim por diante.” Assim, quando analisamos sentenças, frases e palavras – verbais escritas – como não refletir que as compreendemos de modo visual? Ao observamos as letras em um texto digital ou impresso, essas letras são símbolos e figuras para os olhos, dessa forma, quando falamos sobre um “modo verbal escrito”, reconhecemos que as letras e as palavras são registradas pela escrita, mas lidas pela linguagem multimodal do corpo. Uma pessoa com deficiência visual utiliza o braile para ler os textos o que significa dizer que sua leitura é realizada pelo sentido do tato, e é, dessa maneira, que ocorrerá a compreensão dos signos desses textos.

Por isso, podemos considerar que a multimodalidade se caracteriza como um fenômeno do processo de comunicação. Quando os estudos se voltam para a análise e compreensão dos textos produzidos socialmente, temos que a multimodalidade estaria mais para um domínio de estudo do que uma teoria propriamente dita (GUALBERTO; SANTOS; MEIRA, 2020). Aqui, concordamos com a denominação de Gualberto e Santos (2019) ao se referenciar a esse estudo como sendo uma “Abordagem da Multimodalidade”, pois essa “não se constitui em uma nova teoria, mas em um modelo de comunicação que fornece ferramentas de análise que podem tanto auxiliar o entendimento de como os significados são construídos.” (GUALBERTO; SANTOS, 2019, p. 26).

¹⁰ No original: “[...] *our social practices are always multimodal; we always employ more than one mode When we make meaning. Voice has intonation, silence, rhythm, pace and may also have words, gesture, facial expression and so on.*” (GUALBERTO, SANTOS; MEIRA, 2020, p.898)

A partir disso, compreendemos que a abordagem multimodal é parte fundamental das análises realizadas pelos pesquisadores da Semiótica Social, que realizam análises de diferentes semioses, como por exemplo: layout, escala e cor (KRESS, 2010), música e voz (VAN LEEUWEN, 1998 : 1999 : 2012), movimento (BURN, 2013), imagem (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996 [2006:2020]), luz e iluminação (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2017), cor (KRESS; VAN LEEUWEN, 2002), e outras que são importantes para a compreensão da produção de sentidos e para a construção da textualidade. Jewitt, Bezemer e O'Halloran (2016) ainda citam três exemplos de análise específicos em sua discussão, como: o design de brinquedos (VAN LEEUWEN, 2005), a interação por vídeos do *Youtube* (ADAMI, 2009), e a representação que alunos fazem em desenhos a partir de aulas do primário (MAVERS, 2009).

A partir desses exemplos de pesquisa, podemos refletir ainda sobre como o estudo da multimodalidade, no contexto epistemológico da Semiótica Social, pode contribuir para a pesquisa analítica das formas de comunicação social. É válido destacar que quanto mais recursos forem analisados e metodologias para essas análises forem propostas, teremos mais métodos de compreensão do contexto cultural de diferentes sociedades, de interpretação sobre a produção de sentidos pelos sujeitos e como ela é realizada a partir de um projeto de dizer. Isso faz com que, cada vez mais, se explore as diferentes formas de comunicação e sejam sistematizadas estratégias para a realização de uma leitura mais crítica dessas diferentes formas utilizadas pelos produtores de textos, demonstrando que as escolhas feitas são indiciadoras de sentidos, ou seja, os usos dos recursos semióticos não são aleatórios no processo de comunicação. Para Santos (2020, p. 1), “enquanto produção cultural, imagens e artefatos objetificam valores e sugerem posições de sujeito que somos interpelados a ocupar quando deles nos apropriamos. Logo, essa produção não é neutra”. Ainda segundo a autora, as configurações dos modos de comunicação extrapolam a relação com a funcionalidade e nos fala de concepções de mundo, de hierarquias de valor, de relações sociais, de visões acerca das identidades e das diferenças.

Por fim, com a integração da multimodalidade a uma teoria de cunho social, como a SS, podemos ainda observar a reconstrução de discursos e sua ressignificação, o que pode contribuir para o desenvolvimento de pesquisas que refletem sobre a representação social dos sujeitos em textos multissemióticos¹¹.

¹¹ Como exemplo disso, recorremos aqui a videoanimação que selecionamos para a análise, *Out of Sight*, pois, ao nos questionarmos sobre como ocorre a representação da personagem cega, nos questionamos também sobre como tratamos esse grupo social no nosso cotidiano e como essa representação foi abordada pelos produtores, a fim de perceber se o trabalho semiótico realizado busca trazer novas possibilidades de representação ou se esse foi realizado com o intuito de reforçar os preconceitos e

Dessa forma, a abordagem da multimodalidade pela SS se revela como uma mudança substancial de perspectiva em relação aos estudos linguísticos tradicionais que concebiam a língua como a única forma sistêmica de comunicação, ao acreditarem se tratar de um sistema conhecido a ser reproduzido pelos falantes (SAUSSURE, 1975). A partir de duas novas premissas que apresentamos anteriormente (LSF e SS), contemplou-se que: a) a língua não é apenas sistêmica, ela também é funcional, e por isso permite potencialidades ao ser praticada por seus usuários em diferentes contextos situacionais (HALLIDAY, 1994); b) a língua não é a única forma de comunicação, pois outros modos semióticos também produzem sentidos na interação social (HODGE; KRESS, 1988).

Ambas as premissas tiveram significativas contribuições para a construção de gramáticas voltadas a sistematizar as funções dos diversos modos e recursos semióticos presentes na comunicação e como esses atuam na produção de sentidos. Portanto, uma das primeiras metodologias pensadas para a análise multimodal foi a Gramática do Design Visual, idealizada por Kress e van Leeuwen, em 1996, cujo foco foi apontar as funções de representação, interação e de organização da imagem em seu uso na sociedade.

Essa proposta parte da importância da imagem nas sociedades documentadas, que fazem uso de seus atributos para “dizer” e fazer “atos de fala”, como, por exemplo, estabelecer relações sociais de poder entre classes. A partir das cores, por exemplo, é possível produzir sentidos: cores usadas nas vestimentas e nos acessórios dos sujeitos podem indiciar uma condição a depender do contexto (preto: tristeza/luto ou elegância/cerimônias); camiseta verde e amarela: reporta-se às cores da bandeira do Brasil. Portanto, como podemos perceber, a imagem e seus recursos, como a cor, não são inéditos, mas, a partir dos conceitos de funcionalidade e escolha semiótica, essas semioses podem ainda ser usadas como forma de reconstruir sentidos e produzir novas dinâmicas, se isso for de interesse dos sujeitos produtores. Isso pode ser feito porque os modos semióticos e seus recursos são construídos ao longo das necessidades sociais e culturais, e depois de muito tempo sendo usados para as mesmas funções, os analistas e pesquisadores passam a classificá-los, mas, isso não impossibilita que os modos sejam usados de formas distintas às usuais, pois eles podem sempre abranger novas possibilidades (*affordances*), produzir novos sentidos. (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016)

estigmas que já existem em relação às pessoas cegas. Essa análise só é possível a partir de instrumentos que investiguem as funções dos modos semióticos utilizados e seus potenciais sentidos. Portanto, nossa pesquisa se beneficia pela grande gama de pesquisas da SS que focam em diferentes semioses, inclusive várias delas constituem a videoanimação, como veremos na seção da análise.

Como exemplo dessa (re)construção de sentidos podemos recorrer brevemente à campanha publicitária produzida pela Trident em 2019.

Figura 3 – Campanha publicitária da marca Trident.



Fonte: <https://medium.com/@wakeinsights/wake-trend-insights-29bae7c3b805>. Acesso em: 31 jan. 2022.

A campanha publicitária (figura 3) veiculada pela Trident faz referência ao pronunciamento da ministra Damares Alves, no ano de 2019, a qual afirmou que meninos deveriam usar azul, e meninas, rosa.¹² Essa concepção faz parte de uma convenção social presente em diversas culturas, na qual se tributa as cores à sexualidade de uma pessoa. Esse padrão de ideologia é comum e em determinadas ocasiões, agrega ideologias discriminativas às pessoas homoafetivas, além de limitar a liberdade de escolha das próprias crianças no uso de roupas, brinquedos, materiais de escola, etc. Desse modo, a associação do Trident azul à frase “Embalagem para meninas” e do Trident rosa à frase “Embalagem para meninos” pode indicar uma tentativa da Trident de corroborar com a quebra de um discurso preconceituoso ou, em menor escala, demonstrar seu apoio àqueles que sofrem com tais julgamentos no cotidiano

¹² Damares Alves é uma pastora evangélica e ministra da Mulher, Família e Direitos Humanos do governo Jair Bolsonaro. Sua fala "menino veste azul e menina veste rosa" foi proferida durante o discurso de posse do presidente Bolsonaro eleito em outubro de 2018. Sua fala vai ao encontro das ideologias discriminatórias e conservadoras que representam o partido e presidente eleitos. Mais informações sobre o acontecimento podem ser acessadas pelo link: <https://exame.com/brasil/menino-veste-azul-e-menina-veste-rosa-diz-damare-em-video/>. Acesso em: 30 março 2022.

social. A campanha, ao tematizar a questão, não só questiona a postura da ministra Damares, como também problematiza essa tradição e demonstra a importância da liberdade individual. A cor, nesse caso, é um dos elementos composicionais da imagem que apresenta relevância para o processo de produção de sentidos, mas tantos outros recursos possuem a potencialidade de “dizer” e “fazer algo”, como veremos por meio da GDV.

Observando, ainda, o exemplo anteriormente elencado, podemos mencionar a importância da imagem para a Era Digital. A imagem sempre foi utilizada com grande divulgação por meio dos textos impressos, que circulam em revistas, gibis, HQ’s, manual de instruções, jornais, ou mesmo em objetos audiovisuais, como o cinema e a televisão. Com o advento da Internet e com a disseminação das redes sociais, temos uma gama ainda maior de textos multissemióticos produzidos a partir da produção e edição das imagens estáticas e em movimento, como os gifs, videoanimações, memes, *stickers* e outros. Dessa forma, a maior mudança que percebemos nessa nova Era não é apenas a criação desses novos gêneros por si só, mas também, um maior desenvolvimento pelos sujeitos de habilidades que são necessárias à produção, à edição e à interpretação desses textos multissemióticos. Então, não são apenas profissionais especializados que trabalham com o *design* desses textos, os próprios sujeitos têm cada vez mais acesso aos aplicativos e aos programas de produção ou de edição. Assim, a multimodalidade, principalmente no que concerne à dimensão visual, ganha mais contornos criativos, para a produção de novas formas de construir sentido.

De acordo com Jewitt, Bezemer e O’Halloran (2016),

[...] esse fato apenas se tornou notável a partir da introdução das tecnologias digitais, as quais permitem que as pessoas combinem formas de produzir sentidos que antes eram difíceis ou impossíveis de serem combinadas/produzidas anteriormente – para a maioria das pessoas de qualquer forma (imagem em movimento sendo um exemplo pertinente). (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016, p. 3, tradução nossa)¹³

Assim, tendo em vista as possibilidades de significação e de representação próprias das produções imagéticas, consideramos, portanto, a necessidade de apresentar os princípios epistemológicos da Gramática do Design Visual (GDV), para compreendermos seus processos e suas funções, que serão posteriormente utilizados na seção de análise da videoanimação *Out of Sight* (2010).

¹³ No original: “*This fact only became more noticeable with the introduction of digital technologies, which enable people to combine means of making meaning that were more difficult or impossible to disseminate before – for the majority of people anyway (moving image being one pertinent example).*” (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016, p. 3)

3.1. Gramática do Design Visual: metafunções da análise imagética

A Gramática do Design Visual foi idealizada por Kress e van Leeuwen (1996¹⁴) para a análise de imagens estáticas, considerando seus recursos semióticos e potenciais significados/sentidos. Os autores apresentam uma proposta metodológica diretamente correlacionada às três metafunções da linguagem propostas por Halliday (1994) para a análise da linguagem verbal escrita, abordagem intitulada de Linguística Sistêmico-Funcional (LSF).

Para compreendermos como essa metodologia visual “herdou” tais metafunções hallydaianas, iremos discorrer brevemente sobre a LSF, que é uma teoria que, como já vimos, considera a linguagem como sistema social, em que os usuários da língua constroem e produzem significados em contextos específicos de uso, e desse modo, ela seria socialmente motivada, pois sofre alterações a depender das interações humanas. Nesse sentido, dada a complexidade inerente à linguagem, esse processo é organizado em estratos, e esses são diferenciados de acordo com a ordem de abstração. Como exemplos desses estratos, temos a semântica, a léxico-gramática, a fonologia e a grafologia, que se configuram envolvidos pelo contexto.

Como forma de materialização da linguagem, temos o texto, que, para a LSF, consiste em qualquer unidade semântica que produz significados e que pode ser entendido por alguém. Assim, o texto é a forma pela qual se dá a interação entre falante e ouvinte, pelos meios falado, escrito, imagético, etc. Em vista do propósito e da finalidade comunicativas, podemos considerar também que o texto está relacionado ao contexto, pois o falante irá escolher entre tantos recursos linguísticos qual o melhor para produzir a mensagem pretendida para um ouvinte específico, em um determinado tempo e espaço. Esse fator de tempo e espaço ainda permite a construção de dois contextos, o de cultura e o de situação.

O contexto de cultura define a finalidade de um texto dentro das práticas sociais, ou seja, uma estrutura de texto já sistematizada e que pode ser reconhecida por outros usuários da língua, assim, denominados gêneros de texto. Já o contexto de situação representa o contexto imediato de produção textual, pelo qual podem ser analisadas três variáveis: o modo, o campo e as relações entre participantes da comunicação. O modo lida com a forma de veiculação da comunicação (fala, escrita, visual), o campo remete à atividade que está sendo realizada pelos

¹⁴ A edição dessa obra, que foi tomada como referência, no Brasil, é datada de 2006.

participantes, a natureza das ações sociais, e as relações referem-se à natureza dos participantes, seus papéis e que tipos de relações desempenham na interação entre si.

Essas três variáveis, no âmbito da LSF, pressupõem a sistematização das funções da linguagem em três metafunções: a) ideacional - campo; b) interpessoal - relações e c) textual - modo. A partir da metafunção ideacional, o falante constrói significados ou faz representações do mundo ao seu redor e de suas experiências. A metafunção interpessoal diz respeito à interação que se dá entre indivíduos e como esses utilizam a língua em diferentes eventos comunicativos. Na metafunção textual, as escolhas textuais do indivíduo permitem construir mensagens coerentes por meio de estruturas organizadas e com valores de informação específicos.

Seguindo esse escopo, temos os constructos teóricos da Gramática do Design Visual, (GDV), que possibilitam análises para além dos códigos linguísticos, ao permitirem destrinchar as escolhas visuais dos diversos textos que circulam na sociedade, além de potencializar as leituras dos recursos semióticos presentes nos textos imagéticos. A Gramática do Design Visual é diretamente inspirada pelos conceitos hallydaianos e suas três funções de comunicação porque, conforme Silva e Almeida (2018, p. 40)

O que é expresso na linguagem verbal, produzido por meio de textos, por meio da escolha entre diferentes classes de palavras numa estrutura sintática é, na composição visual, expresso por meio da escolha entre diferentes usos, imagens, cores, *layouts*, ou diferentes estruturas de composição. [...] Podemos observar os elementos visuais a partir de uma perspectiva ideológica que permite reconhecer a transformação por que passa a sociedade, por meio de representações impressas, por vezes indiretamente, na exposição de ideias e ideologias como forma de manifestação social, cultural e histórica.

A GDV, portanto, busca expandir as possibilidades de análise multimodal ao uso e funcionalidade da comunicação imagética, pois essa também exerce potencial comunicativo. Assim, a metodologia visual se pauta nas três metafunções propostas pela Linguística Sistêmico-Funcional de Halliday (1994), sofrendo alterações de nomenclatura e de seus processos analíticos, visto a necessidade de uma adequação ao parâmetro imagético, passando, então, a serem chamadas de metafunções representacional, interacional e composicional, como demonstrado no quadro a seguir:

Quadro 2 – As três metafunções imagéticas.

Gramática Sistêmico Funcional (Halliday)	Gramática do Design Visual (Kress e Van Leeuwen)	Caracterização
Ideacional	Representacional	Responsável por representar a natureza dos eventos, participantes e objetos envolvidos na comunicação, bem como suas circunstâncias.
Interpessoal	Interacional	Responsável por representar a interação entre observador (Personagem interativo - PI) e aquilo que está sendo representado (Personagem representado - PR).
Textual	Composicional	Responsável por representar os valores de informação e a importância dos elementos a partir da posição desses no campo visual.

Fonte: da autora (2022).

Conforme Jewitt, Bezemer e O’Halloran (2016, p. 61), “Kress e van Leeuwen usaram o termo ‘gramática do design visual’ para se referir aos usos sociais do visual/imagético, embora eles rejeitem a crítica de que a Semiótica Social impõe uma estrutura linguística nos textos visuais ou multimodais.”¹⁵ Portanto, é importante pontuarmos, conforme mencionado pelos autores Kress e van Leeuwen ([1996] 2006), que a nomenclatura da metodologia como uma “gramática” não tem como objetivo insinuar uma normatização da interpretação de imagens, mas sim, sistematizar os processos necessários a uma leitura dos recursos semióticos e dos participantes envolvidos no processo de comunicação visual, de acordo com o que foi concebido pelas funções de linguagem de Halliday (1994).

Com vistas a ampliarmos a nossa discussão sobre os princípios epistemológicos da GDV¹⁶, iremos recorrer a Kress e van Leeuwen (2006; 2020), bem como à tradução e à discussão dos processos visuais realizadas por Brito e Pimenta (2009).

3.1.1. Metafunção Representacional

A metafunção representacional é responsável pela natureza dos eventos, dos participantes e objetos envolvidos na imagem, bem como das circunstâncias que a envolvem.

¹⁵ No original: “Kress and van Leeuwen used the term ‘grammar of visual design’ to refer to the social use of the visual, although they rejected the critique that social semiotics imposes a linguistic framework on visual or multimodal texts.” (JEWITT; BEZEMER; O’HALLORAN, 2016, p. 61)

¹⁶ Precisamos mencionar que alguns processos da GDV não serão utilizados na análise da videoanimação. Entretanto, buscamos aqui elencar todas as metafunções da metodologia, para que possamos levantar discussões sobre a potencialidade de sentidos da imagem, bem como demonstrar como tal metodologia foi o pontapé inicial para analisarmos outros modos e recursos semióticos que não contemplados pela GDV.

Conforme Kress e van Leeuwen (2006, p. 42, tradução nossa), “qualquer modo semiótico deve ser capaz de representar aspectos do mundo tal como é experienciado por humanos. Em outras palavras, deve ser capaz de representar objetos e suas relações em um mundo fora do sistema representacional.”¹⁷

Assim, essa metafunção demonstra a relação espacial entre os elementos representados, e pode ser dividida em: narrativas e conceituais. Nas representações narrativas, os participantes estabelecem relação entre si e estão envolvidos com ações. Brito e Pimenta (2009) afirmam que enquanto na linguagem verbal “a ação é realizada pelo grupo verbal e os participantes pelo grupo nominal; no campo das imagens os vetores se encarregam do processo de ação e interação entre os participantes” (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 89). Essa relação entre vetores estabelece cinco processos, sendo eles: a) processo de ação (não-transacional, transacional unidirecional e bidirecional); b) processo reacional (transacional, não-transacional); c) verbal e mental; d) de conversão; e) de simbolismo geométrico.

a) **de ação:** o participante que realiza a ação é denominado Ator e sua ação (vetor) é voltada ao Meta. Pode envolver um ou mais participantes, determinando o tipo de interação: quando há apenas um participante o processo é *não-transacional* (ver figura 4: personagem correndo - ator).

Figura 4 – Processo de ação de natureza não transacional.



Disponível em <<http://laboralclinica.com.br/como-comecar-a-correr-um-guia-para-iniciantes/pessoa-correndo-2/>>. Acesso: Acesso em: 31 jan. 2022.

Quando há mais de um participante o processo é *transacional unidirecional* (ver figura 5: personagem - maquiadora – ator e personagem mulher – meta):

¹⁷ No original: “Any semiotic mode has to be able to represent aspects of the world as it is experienced by humans. In other words, it has to be able to represent objects and their relations in a world outside the representational system.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 42)

Figura 5 – Processo de ação de natureza transacional unidirecional.



Disponível em <<https://transformese.com.br/como-maquiar-os-olhos/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

Quando a ação é recíproca e realizada por mais de um participante, o processo é chamado de *transacional bidirecional* (ver figura 6: dois personagens – crianças se cumprimentando - ator e meta):

Figura 6 – Processo de ação de natureza transacional bidirecional.



Disponível em <https://br.freepik.com/fotos-premium/duas-criancas-asiaticas-pre-escolares-se-encontram-no-parque-da-escola-em-vez-de-cumprimentar-com-um-abraco-ou-um-aperto-de-mao-elas-batem-nos-cotovelos_7318774.htm>. Acesso: Acesso em: 31 jan. 2022.

b) **reacional**: o participante representado reage àquilo que vê na cena. Dessa forma, o olhar determina o vetor da relação entre reator - quem reage - e fenômeno – quem ou o que é observado. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 67, tradução nossa), “o reator, o participante que faz o olhar, deve necessariamente ser humano, ou um animal semelhante ao humano – uma criatura com olhos visíveis que têm pupilas distintas e capaz de se expressar facialmente.”¹⁸

A partir disso, o processo reacional pode ser dividido em: *transacional*, em que o olhar do participante se dirige ao fenômeno presente dentro da imagem (ver figura 7: reator – mulher e fenômeno - homem), ou *não-transacional*, quando o olhar se dirige para fora da imagem (ver figura 8: reator – mulher e fenômeno: desconhecido).

¹⁸ No original: “*The Reactor, the participant who does the looking, must necessarily be human, or a human-like animal – a creature with visible eyes that have distinct pupils, and capable of facial expression.*” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 67)

Figura 7 – Processo de reação transaccional.



Disponível em <<https://www.napratica.org.br/melhor-forma-de-lidar-feedback-negativo/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

Figura 8 – Processo de reação não transaccional.



Disponível em <<http://marcas.meioemensagem.com.br/brahma-a-numero-1/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

c) **verbal e mental:** o participante (humano ou não) faz representações enunciativas por meio de balões de fala, ou mentais, por meio de balões de pensamento, vetores comuns dentro de gêneros literários (tirinha, histórias em quadrinhos, gibi, etc). Nas palavras de Kress e van Leeuwen (2006, p. 68, tradução nossa), é “um tipo especial de vetor que pode ser observado nas histórias em quadrinhos: as saliências oblíquas de balões de pensamento e balões de diálogo que conectam os desenhos dos falantes ou pensadores a seu discurso ou pensamento.”¹⁹

Portanto, o participante cujo balão de diálogo ou pensamento parte pode ser denominado de falante ou pensador (ver figura 9: menina – falante e Snoopy – pensador), enquanto os textos verbais presentes dentro dos balões são o discurso da menina e o pensamento de Snoopy, respectivamente.

¹⁹ No original: “A special kind of vector can be observed in comic strips: the oblique protrusions of the thought balloons and dialogue balloons that connect drawings of speakers or thinkers to their speech or thought.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 68)

Figura 9 – Processos verbal e mental.

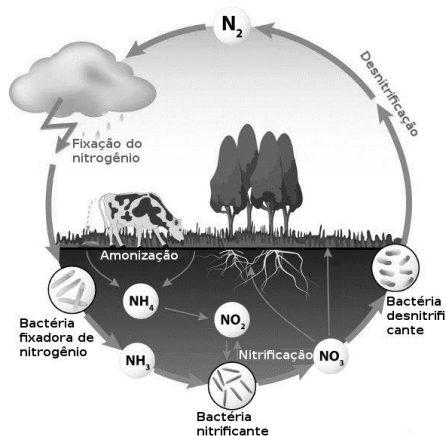


SCHULZ, Charles M. Snoopy. *Jornal da Tarde*. São Paulo, 29 ago. 2003.

Disponível em <<https://atividadesdeportugueseliteratura.blogspot.com/2015/05/analise-de-tirinha-snoopy-artigo.html>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

d) **de conversão:** nesse caso, a relação entre vetores é apresentada por ciclos. O participante, chamado por Kress e Van Leeuwen (2006) de retransmissor, age em um participante e sofre ação em relação a outro, simultaneamente (ver figura 10: nitrogênio – ator e meta).

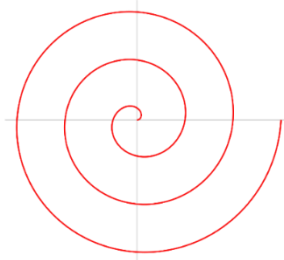
Figura 10 – Processo de conversão.



Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/biologia/ciclo-nitrogenio.htm>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

e) **de simbolismo geométrico:** de acordo com Brito e Pimenta (2009, p. 93), esse é o “processo no qual não há participantes de qualquer espécie. Nele encontra-se apenas um vetor que aponta para um ponto fora da imagem.” (figura 11)

Figura 11 – Processo de simbolismo geométrico.

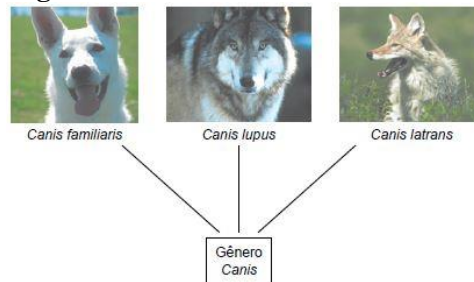


Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Espiral_de_Arquimedes>. Acesso em: 31 nov. 2022.

Enquanto isso, nas representações conceituais, os participantes envolvidos na cena definem significados ou representam categorias. Dessa forma, não são apresentadas ações como na representação narrativa, e sim, conceituações. Essa relação pode estabelecer processos classificacionais ou analíticos.

a) classificacionais: todos os participantes são subordinados em relação a um tema em comum, revelando a existência de “uma relação de taxonomia entre seus participantes” (BRITO; PIMENTA, 2009, 94). No caso da figura 12, são apresentadas três espécies (*familiaris*, *lupus* e *latrans* - subordinados) do gênero *Canis* (tema). Essa relação classificacional também pode ser estabelecida em diagramas que apresentam cargos de chefia na parte superior e os cargos dos subordinados na parte inferior, de forma a demonstrar a hierarquia presente entre os participantes.

Figura 12 – Processos classificacionais.



Disponível em <<https://www.coladaweb.com/biologia/reinos/categorias-taxonomicas>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

b) analíticos: De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 87, tradução nossa), esses processos “relacionam os participantes em termos de uma estrutura parte-todo. Eles envolvem dois tipos de participantes: um portador (o todo) e qualquer número de atributos possessivos (as partes).”²⁰ As partes relacionam-se e originam-se do todo, como uma variação desse. (ver figura 13: portador – inteligência e atributos possuídos – tipos de inteligência)

²⁰ No original: “relate participants in terms of a part-whole structure. They involve two kinds of participants: one Carrier (the whole) and any number of Possessive Attributes (the parts).” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 87)

Figura 13 – Processos Analíticos.

Disponível em <<http://www.tribunadeituverava.com.br/teoria-apresenta-tipos-multiplos-de-inteligencia/infografico-tipos-de-inteligencia/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

A metafunção representacional, então, é responsável por estabelecer a relação entre participantes representados e suas ações, sejam eles pessoas, animais, objetos, dados, gráficos, etc. A importância analítica dessa metafunção é compreendermos como realizamos a leitura visual das ações dos participantes da comunicação e suas circunstâncias, pois visualizamos esses processos e eles interferem na produção de sentidos que realizamos sobre a interação entre personagens ou na representação desses.

3.1.2. Metafunção Interacional

É responsável pela interação entre o observador (participante interativo) e aquilo que está sendo representado na imagem, podendo ser objeto, pessoa, lugar (participante representado). Conforme Kress e van Leeuwen (2006, p. 42, tradução nossa), “qualquer modo semiótico deve ser capaz de projetar as relações entre o produtor de um signo (complexo) e o receptor/reprodutor desse signo. Ou seja, qualquer modo tem que ser capaz de representar uma relação social particular entre o produtor, o espectador e o objeto representado.”²¹

As características que definem essa metafunção são: o olhar, a distância, o ponto de vista e a modalidade, que serão discutidos a seguir.

a) **olhar**: a direção do olhar do participante representado (PR) define as atitudes que são exigidas ao observador. Ao olhar diretamente para o participante interativo (PI), o PR está

²¹ No original: “Any semiotic mode has to be able to project the relations between the producer of a (complex) sign, and the receiver/reproducer of that sign. That is, any mode has to be able to represent a particular social relation between the producer, the viewer and the object represented.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 42)

chamando sua atenção, como se quisesse mostrar algo para o PI, representando uma situação de demanda. Para Brito e Pimenta (2009), uma imagem de demanda é aquela em que o participante que está na imagem procura estabelecer um vínculo imaginário e até emocional com quem o observa (ver figura 14).

Figura 14 – PR em posição de demanda.



Disponível em <<https://geekdeverdade.blogspot.com/2016/05/a-quebra-da-quarta-parede-no-cinema.html>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

De outra forma, o PR pode não estabelecer contato com o observador e estar em uma posição de oferta, pois de acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 119, tradução nossa), a imagem “oferece os participantes representados ao espectador como itens de informação, objetos de contemplação, impessoalmente, como se fossem espécimes em uma vitrine.”²² (figura 15):

Figura 15 – PR em posição de oferta.



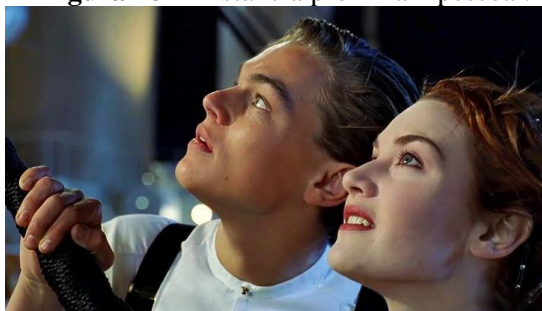
Disponível em <<https://www.cantodosclassicos.com/os-100-maiores-enquadramentos-do-cinema-em-imagens-incriveis/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

b) **distância:** o tamanho do enquadre que é feito na imagem pode ser mais próximo (figura 16), e indicar um maior grau de intimidade (imaginária) entre participantes, ou mais afastado (figura 17), colocando participante interativo no papel de analisar a cena exposta.

²² No original: “it ‘offers’ the represented participants to the viewer as items of information, objects of contemplation, impersonally, as though they were specimens in a display case.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 119)

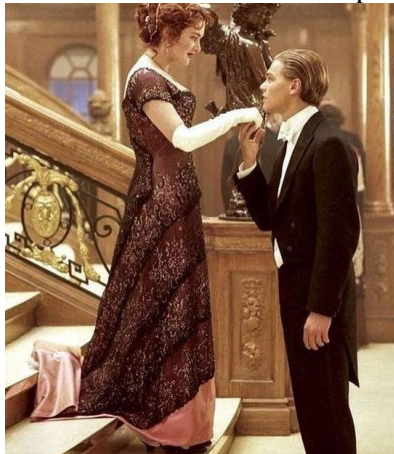
Assim, o nível de captura de imagem evidenciará o tipo de proximidade entre participantes interativo e representado. De acordo com Kress e van Leeuwen (2006), a distância na imagem define o grau de intimidade entre PR e PI pois simula a distância das pessoas em situações reais de interação, portanto, a “‘distância pessoal próxima’ é a distância na qual ‘pode-se segurar ou agarrar a outra pessoa’ e, portanto, também é a distância entre as pessoas que têm uma relação íntima um com o outro”²³ (p. 124), enquanto isso, uma “‘distância pessoal distante’ é a distância [...] na qual ‘assuntos de interesses e envolvimentos pessoais são discutidos’”. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 124)²⁴

Figura 16 – Distância próxima – pessoal.



Disponível em <https://incrivel.club/criatividade-arte/20-curiosidades-sobre-titanic-que-farao-voce-rever-o-filme-com-outros-olhos-366010/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

Figura 17 – Distância maior – impessoal.



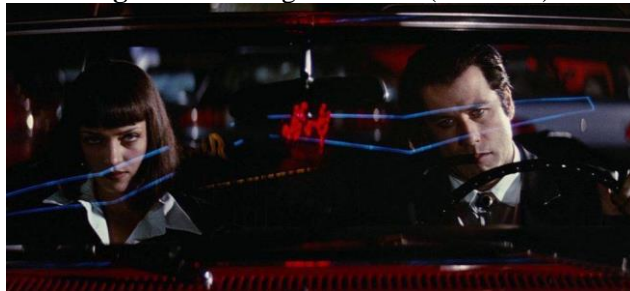
Disponível em https://www.purepeople.com.br/midia/filme-titanic-esta-disponivel-no-telec_m3419689 . Acesso em: 31 jan. 2022.

²³ No original: “‘Close personal distance’ is the distance at which ‘one can hold or grasp the other person’ and therefore also the distance between people who have an intimate relation with each other.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 124)

²⁴ No original: “‘Far personal distance’ is the distance [...] at which ‘subjects of personal interests and involvements are discussed’.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 124)

c) **ponto de vista:** o ponto de vista ou perspectiva é outra dimensão que permite visualizar a relação entre participante representado e interativo, ou seja, o ângulo selecionado para captura da imagem representa a subjetividade da relação entre PR e PI. Um ângulo frontal produz maior envolvimento entre participantes e sem diferença de poder, colocando-os no mesmo patamar (figura 18), enquanto que um ângulo superior possibilita maior poder ao observador (PI) (figura 19), entretanto, um ângulo inferior dá maior poder ao PR (figura 20).

Figura 18 –: Ângulo frontal (demanda).



Disponível em <<https://www.cantodosclassicos.com/os-100-maiores-enquadramentos-do-cinema-em-imagens-incriveis/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

Figura 19 – Ângulo superior (oferta).



Disponível em <<https://www.cantodosclassicos.com/os-100-maiores-enquadramentos-do-cinema-em-imagens-incriveis/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

Figura 20 – Ângulo inferior (oferta).



Disponível em <<https://www.cantodosclassicos.com/os-100-maiores-enquadramentos-do-cinema-em-imagens-incriveis/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

d) **modalidade:** representa escolhas de composição da imagem que variam de menor a maior grau de credibilidade, ou seja, se a imagem representa um nível maior ou menor de

verdade e naturalidade em relação ao que seria visto “na vida real”. Esses recursos são chamados de marcadores de modalidade e, de acordo com Brito e Pimenta (2009), são caracterizados pelo (a): a) Representação: vai do abstrato ao realístico; b) Contextualização: presença ou não de fundo (background), ou seja, fundos brancos, pretos ou sem foco; c) Saturação de cor: total saturação de cores até sua ausência de cor (preto e branco); d) modulação de cores: escolha do uso das cores (primárias até o uso de nuances); e) diferenciação de cores: monocromáticas ou diversas; f) Profundidade: ausência ou presença total; g) Iluminação: uso do jogo de luz e sombras; h) Brilho: várias gradações de luz até apenas duas (preto e branco).

No caso da figura 21, é possível observar como a modalidade foi utilizada:

Figura 21 – Modalidade.



Disponível em <<http://www.bahia.ba.gov.br/2021/08/noticias/comunicacao/campanhas-publicitarias-do-governo-da-bahia-recebem-premiacao-nacional/>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

A campanha publicitária da figura 21 busca conscientizar à população em relação ao racismo e como esse crime é prejudicial às vítimas, levando, inclusive, à morte. A composição dos elementos e a modalidade permitem a produção de sentidos pelos leitores. A representação recebe contornos mais realísticos, pois o homem é representado de forma nítida, com definição, igual a que veríamos na vida real. A contextualização é realçada pelo fundo preto que permite uma maior visualização das letras brancas e amarelas da campanha. A cor que apresenta maior saturação é o amarelo das letras e da borda, enquanto o branco e preto representam a ausência de cor (saturada). Novamente, a partir da modulação e da diferenciação de cores, percebemos que a cor amarela foi selecionada por se tratar de uma cor primária que se destaca em relação às cores branco e preto que formam o fundo da campanha. A diferenciação também atua no nuance entre branco e preto, ou seja, o cinza que é construído no rosto do homem e na bala.

Os elementos de profundidade, iluminação e brilho auxiliam na composição entre o homem e o feixe de luz que sai de sua boca e se direciona à bala, isto é, construindo uma

representação em que a bala se refere ao ato racista proferido por racistas, e que ao atingir uma vítima, pode causar-lhe a morte. Nesse caso, a iluminação e brilho extremos do feixe de luz busca se associar a ideia de “explosão”, pois quando uma bala é atirada, ocorre a explosão da pólvora.

A partir disso, percebemos a importância da modalidade visual e de sua análise para a produção de sentidos. É importante pontuarmos ainda que de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), a modalidade não é simplesmente um fator que se confere a partir de uma só realidade, uma “verdade”, ela depende do contexto produzido, da “verdade” do grupo social para qual a imagem é produzida. Em sua concepção,

O conceito de modalidade é igualmente essencial em descrições da comunicação visual. O modo visual pode representar pessoas, lugares e coisas como se fossem reais, como se eles realmente existissem na forma representada, ou como se não existissem – como se fossem imaginações, fantasias, caricaturas, etc. E, aqui também, os julgamentos de modalidade são sociais, dependentes do que é considerado real (ou verdadeiro, ou sagrado) no grupo social para o qual a representação primeiramente se destina. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 156, tradução nossa)²⁵

A partir dessas considerações, podemos dizer que a metafunção interacional é responsável pela interação entre participante representado (que também representa, indiretamente, o produtor da imagem) e participante interativo (observador), essa relação permite um maior envolvimento do leitor com o texto multimodal. Percebemos, pelos quatro processos citados, que essa metafunção se preocupa com as relações que são estabelecidas entre PR e PI, seja de intimidade, seja de poder, seja de realidade. Ela é importante pois carrega um grande fator de análise social e ideológica, pois a produção de uma imagem ainda conta com o viés do responsável por produzir ela, seja um fotógrafo profissional ou uma pessoa do dia a dia, dessa forma, caso seja uma imagem publicitária/jornalística, a escolha de olhar, de ângulo, de perspectiva, além da própria edição, tudo corrobora com um projeto de dizer vinculado à instituição produtora dessa imagem.

Nesse cenário, Kress e van Leeuwen (2006) discutem a fotografia, sobre como muitos acreditam se tratar de um trabalho semiótico “verdadeiro”, autêntico, no sentido de demonstrar

²⁵ No original: “*The concept of modality is equally essential in accounts of visual communication. Visuals can represent people, places and things as though they are real, as though they actually exist in this way, or as though they do not – as though they are imaginings, fantasies, caricatures, etc. And, here too, modality judgements are social, dependent on what is considered real (or true, or sacred) in the social group for which the representation is primarily intended.*” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 156)

a verdade dos fatos, mas os autores demonstram que não é assim que ocorre, pois o ângulo pode induzir uma mensagem diferente, pode produzir um sentido contrário ao que foi visto na “realidade”. A edição pode ainda adquirir uma saturação muito alta ou muito baixa, de modo a transformar a imagem em algo irreal, fantasioso. Essa análise crítica vale para todos os processos anteriormente citados nesta metafunção.

3.1.3. Metafunção Composicional

Nas palavras de Kress e van Leeuwen (2006, p. 43, tradução nossa), “qualquer modo semiótico deve ter a capacidade de formar textos [...] aqui, também, a gramática visual disponibiliza uma série de recursos: diferentes arranjos para permitir a realização de diferentes significados textuais”.²⁶

Assim, a metafunção composicional diz respeito aos arranjos visuais que são produzidos nas imagens, com intuítos textuais e objetivos comunicativos demandados pelo gênero textual praticado. Isso é realizado a partir da posição, enquadre e saliência que os elementos possuem no campo de visão e faz com que esses elementos possuam diferentes níveis de importância durante a leitura visual, níveis esses que são determinados culturalmente, visto que o posicionamento da escrita e leitura de ocidentais e orientais se destoam. Tomando como base a sociedade ocidental, esses níveis de importância são classificados a partir dos seguintes processos, os quais serão exemplificados após a caracterização de cada um desses.

a) valor de informação: está relacionado à posição dos elementos da imagem e pode ser dividido em: 1) demarcação horizontal (dado/novo) – os elementos que se encontram ao lado esquerdo da imagem representam a imagem “dada”, ou seja, informações conhecidas pelo leitor, enquanto os posicionados ao lado direito será o “novo”, novas informações importantes e que devem ser de consciência de quem observa a imagem; 2) – demarcação vertical (ideal/real) – os elementos da parte superior da imagem possuem maior prestígio e são idealizados, enquanto os elementos situados na parte inferior são informações ligadas ao mundo real e concreto; 3) demarcação central (margem/centro) – os elementos presentes no centro da imagem são essenciais ao texto, enquanto as informações da margem possuem menos importância (figura 22).

²⁶ No original: “Any semiotic mode has to have the capacity to form texts [...] Here, too, visual grammar makes a range of resources available: different compositional arrangements to allow the realization of different textual meanings.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 43)

Figura 22 – Valores de informação, baseado em Kress e van Leeuwen (2006).

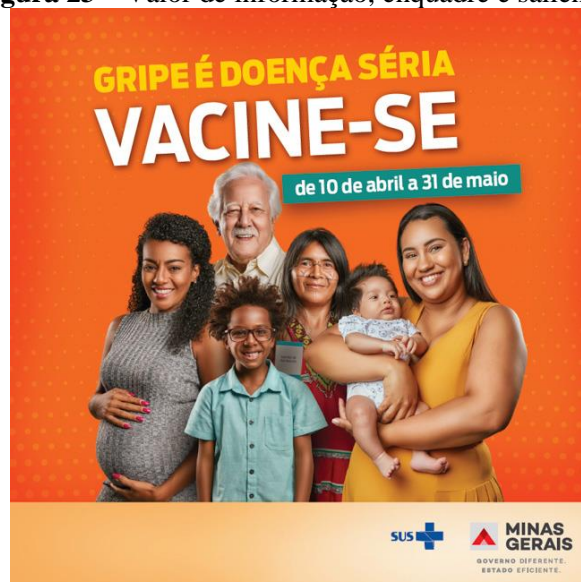


Fonte: (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 109).

b) enquadre: indica se os elementos dentro do campo visual estão conectados ou desconectados. Nas palavras de Kress e van Leeuwen (2006, p. 177, tradução nossa), “a presença ou ausência de dispositivos de enquadramento (realizados por elementos que criam linhas divisórias, ou por linhas de moldura reais) desconecta ou conecta elementos da imagem, significando que eles pertencem ou não pertencem um ao outro de alguma forma.”²⁷

c) saliência: a saliência é “quando um elemento tem maior destaque que outros apresentados dentro de uma imagem, ele será, de alguma forma, diferenciado através do uso de cores, tamanhos e contrastes”. (BRITO; PIMENTA, 2009, p. 112)

Figura 23 – Valor de informação, enquadre e saliência.



Disponível em < <https://www.agenciaminas.mg.gov.br/noticia/governo-lanca-campanha-publicitaria-de-vacinacao-contr-a-gripe>>. Acesso em: 31 jan. 2022.

²⁷ No original: “The presence or absence of framing devices (realized by elements which create dividing lines, or by actual frame lines) disconnects or connects elements of the image, signifying that they belong or do not belong together in some sense.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 177)

A partir da figura 23, podemos observar a presença dos três processos composicionais elencados. Pelos elementos verbais, percebemos que o texto se trata de uma campanha publicitária voltada à vacinação contra a gripe, realizada em 2019.

Em relação aos valores de informação, o maior contraste encontrado é entre a informação ideal e real, pois como informação ideal temos os dizeres “Gripe é doença séria, vacine-se”, isto é, algo que é idealizado pela campanha, que todos da população se vacinem contra a gripe, por outro lado, no lado inferior, temos a informação real, as instituições vinculadas à campanha, o SUS e o governo de Minas Gerais, são participantes que existem no mundo real. Outro valor atribuído à posição dos elementos é a posição central, que conta com a presença da data de vacinação e uma variedade de pessoas sorrindo. Essas são informações de maior nível de importância, pois demonstram, ao mesmo tempo, que o leitor precisa prestar atenção às datas para não perder o prazo, e que o ato de vacinação representa uma atitude positiva, que traz benefícios e “felicidade” aos vacinados, podendo esses serem grávidas, mães, idosos, crianças, indígenas, brancos, pardos e pretos, ou seja, identificando o público-alvo da campanha como todos os membros da população, que é diversificada.

No tocante ao enquadre, percebemos que há uma separação entre a imagem que possui as pessoas sorrindo e o título da campanha, em relação às informações de origem da campanha, que se encontram em uma faixa de outra cor, separada da imagem principal. Novamente, trata-se de um fator informativo, apesar de essas instituições estarem vinculadas à campanha, elas não fazem parte da mensagem publicitária, do conteúdo apelativo.

Por fim, a saliência é construída com base no contraste entre cores e tamanho da fonte. A cor que mais se destaca em relação ao fundo é o branco, apresentado no apelo da campanha “Vacine-se”, além da data em fonte de cor branca e fundo verde-água, portanto, são as primeiras informações visualizadas durante a leitura: há uma vacinação ocorrendo e ela acontece durante o período de 10 de abril a 31 de maio. Isso chama a atenção do leitor para as outras informações secundárias. Além disso, o tamanho da fonte em “Vacine-se” é a maior de todas, podendo ainda auxiliar na leitura de que se vacinar é a melhor escolha, é importante se vacinar.

A partir dessa análise e das classificações discutidas, podemos dizer que a metafunção composicional nos ajuda a observar a posição e a composição material dos elementos visuais, observar sua diferenciação em relação a outros, mostrando que a leitura visual é ainda composta por uma hierarquia de informações. Dessa forma, as informações que são consideradas mais importantes pelos seus produtores irão contar com um maior nível de saliência, e podem ainda

se encontrar localizados a partir dos valores de informação que vimos, respeitando, ainda, a ordem da leitura ocidental, da esquerda para direita e de cima para baixo.

A GDV, como pudemos visualizar pelas três metafunções discutidas, é uma metodologia de grande importância para a compreensão da comunicação visual, bem como para a leitura crítica dessa comunicação. Por isso, podemos constatar e reforçar sua aplicabilidade de análise em videoanimações quando nos deparamos com diferentes pesquisas propostas por outros integrantes do Textualiza, como Silva (2021), ao propor um trabalho que versa sobre a funcionalidade dos processos imagéticos da GDV, como enquadramento, cor e iluminação em textos multimodais, por esses atuarem como modalizadores que denotam o posicionamento discursivo de seus produtores.

Portanto, a partir dessa metodologia, poderemos analisar como os personagens de *Out of Sight* (2010) interagem entre si, como é realizada a representação social de Chico pelos produtores, e seus potenciais sentidos para o leitor. Entretanto, Kress e van Leeuwen (2006) frisam a importância de considerar a GDV como um dos métodos de análise disponíveis, mas não o único, pois além de existirem tantos outros modos semióticos a serem observados, o modelo não pode ser visto como normativo, visto os diferentes significados que podem existir para uma mesma semiose dependendo da cultura analisada, sendo que esses significados podem ainda sofrer mudanças com o tempo e espaço.

Portanto, apesar das contribuições possibilitadas pela GDV, de outro modo, a metodologia apresenta limitações quanto à aplicação de suas metafunções em determinados gêneros textuais por servirem apenas às imagens estáticas, deixando de fora semioses como o movimento e o som, presentes, por exemplo, nas videoanimações. Por isso, como a Semiótica Social não é uma teoria pura, e principalmente, a multimodalidade é uma característica de todas as formas de comunicação, é essencial a mobilização de outros conhecimentos para as pesquisas multimodais, como, por exemplo, sobre cinema, fotografia, música, entre outras linhas do conhecimento²⁸. Assim, em vista da importância de se incluir essas diferentes modalidades durante a análise das videoanimações, recorreremos ainda aos diversos estudos realizadas pelos pesquisadores da SS, ou seja, os que foram citados anteriormente (exemplos: música e voz [VAN LEEUWEN, 1998 : 1999 : 2012], movimento [BURN, 2013], luz e iluminação [VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2017], cor [KRESS; VAN LEEUWEN, 2002]), por se tratarem de análises que permitem a leitura e compreensão das diversas semioses responsáveis pela

²⁸ Comentário embasado na exposição da prof.^a Clarice Lage Gualberto no evento "Multimodalidade em práticas hipertextuais: caminhos para a pesquisa e o ensino", no dia 14/12/2020.

orquestração multimodal de textos como a videoanimação. Portanto, iremos recorrer as metodologias utilizadas por esses autores em nossa análise, mas trataremos disso posteriormente no capítulo de metodologia.

A partir da contextualização realizada sobre a multimodalidade e sobre a GDV que foram realizadas neste capítulo 2, apresentamos, no próximo capítulo 3, uma discussão sobre a origem e o desenvolvimento das videoanimações.

4. A VIDEOANIMAÇÃO E SEUS ASPECTOS AUDIOVISUAIS

Antes de adentrarmos na articulação entre os conceitos sociossemióticos anteriormente explorados e o nosso objeto de estudo – videoanimação *Out of Sight* (2010), consideramos percorrer sobre os princípios relacionados à esfera semiótica desse texto, ou seja, à esfera audiovisual de criação, para que se compreenda o funcionamento dos recursos semióticos empregados e seus potenciais significados/sentidos de representação. Por audiovisual, compreendemos previamente que esse texto possui a presença de variados modos, que existem, por exemplo, no plano imagético (iluminação, cor, enquadramento) e no plano sonoro (música, voz, ruído), visto se tratar de um texto que é sustentado pelos meios sonoro e visual, em que som e imagem são reproduzidos simultaneamente.

Para caracterizarmos uma videoanimação, podemos partir do pressuposto de que esse texto é produzido em estilo de animação e reproduzido pela mídia em vídeo. Além disso, sua função é narrar uma história ficcional a partir de aspectos como personagens, tempo, espaço, introdução, clímax e desfecho, entre outros comuns aos gêneros narrativos. Tendo como base essa caracterização, verificamos que muitos autores utilizam diversas nomenclaturas para tratar desse texto, como videoanimação²⁹ (FERREIRA; VILLARTA-NEDER, 2019), documentário animado (MARTINS, 2009), animação e desenho animado (CAMPOS, 2016; DURAN, 2010) e, por esse motivo, esses trabalhos foram também investigados, pois apesar das nomenclaturas distintas, as características deles se assemelham³⁰.

Assim, por meio de nossas leituras, percebemos que uma discussão sobre uma videoanimação necessita ter como base a história desse texto a partir da compreensão das técnicas artísticas e estéticas de animação e do cinema que culminaram em sua estrutura composicional (formato), e ao mesmo tempo, precisa tomar como referência os artefatos tecnológicos que propiciaram a sua disposição enquanto objeto audiovisual, isto é, suas

²⁹ Os autores Ferreira e Villarta-Neder (2019) são fundadores do grupo de pesquisa TEXTUALIZA (UFLA/MG). Assim como postulado em seu artigo, a nomenclatura “videoanimação” e o estudo desse texto também são contemplados por outros pesquisadores-membros do grupo referido. Nesse meio, encontramos exemplos de trabalhos sobre os processos de modalização em videoanimações e também textos que focam na análise de videoanimações a partir da GDV. Essas pesquisas podem ser consultadas, respectivamente, pelos seguintes links: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/46220> e <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/46212>. Acesso em: 03 abril 2022.

³⁰ A opção pela nomenclatura utilizada – videoanimação – foi utilizada para distinguir esse texto de outras produções animadas, tal como propagandas, videoclipes etc. Assim, ao nos referirmos à videoanimação, consideramos a organização narrativa e o objetivo comunicativo de abordar temáticas do cotidiano social com a finalidade de promover uma reflexão.

tecnologias de produção e distribuição criadas pelos meios de comunicação da cultura audiovisual que conhecemos como sendo a televisão, o cinema e o vídeo (suporte).

Dessa forma, a discussão será realizada em dois momentos, primeiramente, serão contempladas as técnicas de criação e edição que ajudaram na formação narrativa da videoanimação, sua origem, evolução e as influências da cultura audiovisual na criação de uma indústria videoanimada, com suas próprias técnicas e princípios de animação. Em um segundo momento, de forma a compreender a disposição desse texto como objeto audiovisual, serão discutidos os progressos sócio-históricos das indústrias do cinema e da televisão no tocante as suas técnicas de distribuição e circulação, bem como acerca de suas tecnologias de captação e de exibição do som e da imagem que culminaram com o aparecimento da mídia em vídeo, resultando atualmente na disseminação de videoanimações em mídias como o Youtube, assim como foi verificado com o texto *Out of Sight* (2010).

4.1. A arte da animação: conceituação e breve contexto histórico

A palavra animação diz respeito à arte em movimento, diz sobre o ato de dar vida ao que é inanimado, tornando-o dessa forma, animado e vivo. Sua criação resulta de um conjunto de imagens que são dispostas em uma certa velocidade a fim de gerar a ilusão do movimento, ou seja, quadros por segundo. Se pensado no sentido da visão, Duran (2010) afirma que:

[...] nossa retina capta a imagem que está disposta à frente do olho, e a mantém por uma fração de segundos (aproximadamente 1/24 de segundos) registrada em nosso cérebro, daí a definição dos 24 desenhos para 1 segundo de animação. O fenômeno da persistência retiniana, também denominado como inércia ocular, faz com que as imagens permaneçam na retina durante um curtíssimo tempo, mesmo após serem retiradas do campo de visão, dando a impressão de imagem corrente, quando na verdade, é descontínua. Esta é a base da animação. (DURAN, 2010, p. 43)

Esse fenômeno foi percebido muito antes de termos contato às tecnologias audiovisuais, pois a arte da ilusão de movimento pode ser observada em ocorrência há milhares de anos por meio dos homens primitivos que realizavam representações visuais de animais em movimento, com múltiplas pernas além do que é biologicamente reconhecido, pois essas representações visavam indicar que uma mesma perna se direcionava para uma outra direção, e como não haviam meios de ilustrar isso de forma simultânea por meio do movimento e da imagem, colocavam-se mais pernas para sugerir a ação e o deslocamento do animal, como é possível constatar na figura 24 abaixo, em que o porco é representado com oito patas ao invés de quatro.

Figura 24 – Pintura encontrada nas cavernas de Altamira, no norte da Espanha.



Fonte: <https://poeira.com.br/como-tudo-comecou/>. Acesso em: 31 jan. 2022.

Para além desse exemplo, temos ainda os teatros de sombra realizados pela movimentação de objetos ou corpos contra a luz, popularmente conhecidos na China medieval. Dessa forma, a animação e a evolução de suas técnicas dependeram até então dos seus instrumentos de criação e visualização, “das pedras e tintas naturais da arte primitiva ao computador digital do século XX, de alguma forma a presença de suportes ‘tecnológicos’ sempre esteve mediando a criação da animação.” (CAMPOS, 2016, p. 53) Assim, desde estratégias mais simples como se desenhar um boneco em um pedaço de papel, e esse mesmo boneco em um outro papel com a perna mais levantada que antes, passando-se ambas as imagens para vê-lo iniciar uma caminhada, até as estratégias mais complexas como o desenho 3D, grandes mudanças foram realizadas para que a arte da animação fosse estudada como ela é hoje.

Desse modo, ao pensarmos nos contextos que difundiram a arte da animação como parte influente da cultura audiovisual, dando início inclusive ao seu estudo por parte de diversos teóricos, podemos dizer que sua expansão se deu principalmente pelas culturas norte-americana e europeia³¹ no final do século XIX, tornando-se reconhecida como parte da cultura audiovisual cinematográfica no início do século XX, visto sua grande utilização como técnica de edição e inclusão de efeitos no cinema. Até que nos anos 20 houve grande popularização dos *cartoons* humorísticos, 2D, feitos de papel e tinta, como o Gato Félix (1919), produzido pelo país norte-americano. Esses *cartoons*, também conhecidos como desenhos animados, promoveram o desenvolvimento desse conteúdo em outros países, popularizando ainda mais as técnicas presentes na animação. A influência dos Estados Unidos foi tanta para a cultura audiovisual de animação na época que muitos desenhos animados ainda são chamados de *cartoons* hoje, mesmo que esses sejam em grande parte feitos a partir de computação gráfica.

³¹ Regiões que também estão relacionadas com o início das indústrias da televisão e do cinema, como se verá posteriormente.

Posterior a isso, o desenho animado sofreu grandes mudanças em sua função comunicativa. Durante certo tempo, ter por função produzir humor a partir de piadas visuais serviu como auxílio inicial para manutenção da arte animada, mas foi integrada a sua constituição uma das maiores contribuições relativas a sua função social e ao que se compreende hoje como a arte de se fazer animação. Essa contribuição diz respeito aos pioneiros do desenho animado, Thomaz e Johnston (1995 *apud* Campos, 2016), por interpretarem a animação como uma arte além do simples desenho em papel, vendo-a como uma forma de representação visual dos acontecimentos cercados pelo tempo e pelo espaço. Em concordância a esses autores, Campos (2016, p. 53) afirma que: “a essência da animação é comunicar emoções e sentimentos em forma de uma representação que envolve diferentes manifestações artísticas, podendo ser verbal, visual e sonora, ou mesclando-as.”

Portanto, a partir dessa contribuição a animação passou a ter como foco também reviver a realidade em sua própria arte. Assim, os sentimentos e emoções gerados pelos cenários e personagens criados passam a expressar uma performance de vida com realismo e credibilidade. Dessa forma, a animação passa a se configurar como uma forma de comunicação para além do uso humorístico, tomando contornos mais específicos dentro da cultura audiovisual e criando suas próprias técnicas de criação. Mas, antes de introduzirmos tais técnicas, é necessário ainda mencionarmos como a animação, durante esse período de transição à criação de uma identidade audiovisual, se desenvolveu também a partir de uma indústria específica, a cinematográfica. Sobre tal indústria, Campos (2016) afirma que:

o cinema representou a grande transformação do século XX, passando a atingir as multidões, principalmente depois da possibilidade de integrar todos os tipos de espetáculo que lhe antecedeu e com introdução de recursos de imagem e som em alta definição que permite potencializar a fantasia e realismo [...] Após diversas apresentações cinematográficas que mesclavam variadas mídias, a linguagem da narrativa foi se modificando, com as possibilidades de filmagem, composição de imagens e enquadramentos de câmera. (CAMPOS, 2016, p. 58)

Assim, essa forma de narrativa cinematográfica pode ser comparada ainda à da animação. Ambas as indústrias se iniciam por meio de instrumentos manuais até se tornarem ambientes de criação gráfica, isso porque da mesma forma que a animação começou sendo representada pela ilusão manual do movimento, as primeiras criações cinematográficas remetem à manipulação manual de fotografias, colocando-as em sequências e permitindo um movimento gerado entre uma fotografia e outra. Podemos citar como exemplo dessas criações, de acordo com Duran (2010), a primeira grande exibição pública do filme “A chegada do trem na estação de *Ciotat de Lumière*”, de 1895. Nos filmes gerados a partir dessa técnica, eram

necessários narradores ao longo da apresentação para explicar a narrativa, isso porque essa passagem sequencial ainda era primitiva, fazendo com que o público tivesse grande dificuldade para compreender o que as imagens representavam, e principalmente, fazia com que esse público tivesse surpresa ao ver pela primeira vez imagens se movendo como se criassem vida.

A partir disso, o cinema passaria a sofrer grandes transformações em razão das demandas encontradas por seus produtores, assim, caso esses achassem que os espectadores estivessem tendo muita dificuldade para compreender a trama, e conseqüentemente, tendo menos reação/emoção ao que é narrado, era necessária a criação de equipamentos tecnológicos que deixassem essa passagem fluída e natural. Assim, cada técnica cinematográfica evoluiu tendo como ponto de partida as necessidades do público e do contexto histórico, assim, o cinema teve sua linguagem compreendida como parte de uma indústria audiovisual “ao descobrir seu potencial diegético, narrativo e não mimético, apresentando histórias através do ‘universo ficcional’, com discursos e enunciados impregnados na imagem-movimento, buscando uma exibição legível de seus códigos ao espectador.” (DURAN, 2010, p. 19)

Esse potencial diegético, ou seja, o mundo ficcional proporcionado pelas narrativas do cinema foi potencializado pela criação de um enredo pelo autor, além da inclusão de diferentes modos de se representar o tempo e o espaço, isto é, rompendo as tradicionais estruturas de início-meio-fim das narrativas. Por meio dessa liberdade criativa foi criada uma diversidade de gêneros narrativos do cinema como: drama, suspense, comédia, ficção científica, horror, ação, aventura. Como dito por Duran (2010), além desse potencial diegético descoberto, ainda era necessário que houvesse uma exibição legível dos códigos cinematográficos e isso foi proporcionado a partir de oito elementos compositivos da arte cinematográfica que são citados pelo autor. Esses elementos estão presentes no quadro a seguir:

Quadro 3 – Os oito elementos compositivos da arte cinematográfica (Continua).

Iluminação	<ol style="list-style-type: none"> 1) a <i>Luz Principal</i> - compara-se à luz solar pois atua sobre algum lugar, objeto ou pessoa, criando sombras naturais; 2) a <i>Luz Secundária</i> – permite que se veja o que está dentro de áreas sombreadas, mas atua de forma mais branda; 3) a <i>Contraluz</i> – a iluminação é feita por trás dos objetos, sobrepondo suas partes superiores, caso esteja acima de um personagem, a cabeça e os ombros serão mais iluminados; 4) a <i>Luz de cenário</i> – volta-se ao fundo do cenário, o iluminando.
-------------------	--

Quadro 3 – Os oito elementos compositivos da arte cinematográfica (Continua).

Deslocamento de câmera	<p>Tipos de movimentações da câmera:</p> <p>1) a <i>movimentação panorâmica</i> – a câmera gira ao redor de um eixo fixo, pois é usada para apresentar paisagens ou cenários, e pode mover-se horizontalmente ou verticalmente;</p> <p>2) o <i>zoom</i> – gera variações de ângulo, produz a aproximação ou afastamento do cenário/personagem filmado.</p> <p>Tipos de posição da câmera:</p> <p>1) a <i>posição de câmera objetiva</i> – representa o observador convencional que visualiza e presencia a ação da cena à distância;</p> <p>2) <i>posição de câmera subjetiva</i> – assume o olhar dos personagens, assim o espectador vê a ação em primeira pessoa, de forma pessoal e próxima;</p> <p>3) <i>posição de campo e contra campo</i> – a câmera grava diálogos com mais de um personagem, focalizando ora um, ora outro.</p>
Enquadramento	<p>1) <i>plano geral</i> – visa descrever o cenário, ângulo de visão amplo e aberto;</p> <p>2) <i>plano conjunto</i> – ângulo de visão menor que o do plano geral, vê-se personagens e o cenário, descrevendo-os;</p> <p>3) <i>plano meio conjunto</i> – é possível reconhecer os personagens e cenários, função: narrar e descrever a cena;</p> <p>4) <i>plano médio</i> – apresenta o personagem dos pés até a cabeça, função narrativa;</p> <p>5) <i>plano americano</i> – apresenta o personagem da cintura até a cabeça ou acima dos joelhos, dá foco ao personagem e a ação exercida por ele;</p> <p>6) <i>plano italiano</i> – destaca o personagem na altura do busto, dá foco ao seu estado emocional e a direção do seu olhar;</p> <p>7) <i>primeiro plano</i> – dá foco a uma imagem que ocupará toda a tela, chama a atenção para as expressões ou feições do personagem ao exercer uma ação específica;</p> <p>8) <i>primeiríssimo plano</i> – Dá impacto visual ou emocional à cena ao mostrar algum detalhe, como uma lágrima caindo dos olhos.</p>
Ângulo	<p>1) o <i>plongée</i> – ângulo posicionado de cima para baixo, relevando a inferioridade do personagem aos olhos do espectador;</p> <p>2) o <i>contra-plongée</i> – filmagem realizada de baixo para cima, relevando a superioridade do personagem aos olhos do espectador.</p>
Montagem	<p>1) <i>montagem narrativa</i> possui quatro modelos distintos quanto às dimensões temporais: a) <i>linear</i> – utiliza sucessão de cenas de forma lógica e cronológica; b) <i>invertida</i> – parte de <i>flash back</i> e regressões temporais; c) <i>alternada</i> – utiliza imagens alternadas paralelamente, ora mostra-se um personagem ora o outro; d) <i>paralela</i> – dois espaços e ações simultâneas em uma mesma composição cênica;</p> <p>2) <i>montagem expressiva</i> – rompe com a narrativa para produzir impactos psicológicos no espectador.</p>
Som	<p>1) os <i>ruídos</i> – a) naturais: vento, trovão, chuva; b) humanos: tosse, riso, choro; c) mecânicos: máquinas, carros, aviões;</p> <p>2) os <i>ruídos musicais</i> – televisão, rádio, mp3, <i>jukebox</i> ligados;</p> <p>3) a <i>música</i> – sugere um ambiente dramático, cômico, de aventura, de suspense.</p>

Quadro 3 – Os oito elementos compositivos da arte cinematográfica (Conclusão).

Cor ³²	Após o surgimento da cor no cinema preto e branco, foi possível representar de forma fiel a realidade. Entretanto, a maior importância da cor para o cinema foi a atribuição de valores e significados psicológicos, narrativos, semióticos, etc.
--------------------------	---

Fonte: Elaborado pela autora a partir de Duran (2010).

Esses oito elementos citados (quadro 3) foram ainda determinantes para a evolução de textos como a videoanimação e outros que utilizam da técnica de animação, visto que passaram a adquirir cada vez mais aproximação do espectador, produzindo sentidos únicos a partir da produção de enquadramento, ângulo, cor, som etc. Dessa forma, ambas as indústrias foram sendo beneficiadas pela criação de novas técnicas, repercutindo em outras formas de mídia audiovisual como a televisão e o vídeo³³. É importante comentarmos que grande parte (ou até a totalidade) desses elementos compositivos se aplicam também à composição televisiva e à composição do vídeo, por isso consideramos que os elementos elencados no quadro 3 satisfazem ainda esses dois âmbitos e sua relação à videoanimação.

A partir disso, podemos agora tratar das técnicas exclusivas da animação, que podem ainda ter recebido contribuições por parte desses elementos cinematográficos. Assim, além da necessidade de se criar narrativas mais complexas do que às piadas visuais produzidas e de ter como ampliação os elementos desenvolvidos no cinema, surgiram, por urgência em transformar o desenho animado em uma “ilusão da vida”, estúdios especializados em animação. Um desses principais estúdios é conhecido como o *Walt Disney Production*, de acordo com Martins (2009),

Segundo a orientação de Disney [...] uma obra de animação deveria apresentar movimentos convincentes (atuação teatral), a partir dos quais se explicitaria a personalidade das personagens. Estas, por sua vez, estariam inseridas em um enredo, no qual o humor apareceria naturalmente — integrado ao longo da narrativa — e não em acontecimentos pontuais (piada pela piada). Diversos recursos foram inventados nos estúdios Disney com o objetivo de facilitar o trabalho dos animadores em sua busca por movimentos mais fluidos e convincentes. Excursões às fazendas, zoológicos e museus eram organizadas. (MARTINS, 2009, p. 116)

Assim, essas excursões auxiliavam os animadores a compreender o funcionamento das articulações dos animais que estariam presentes nas animações. O empenho em manter o

³² Alguns desses elementos estão presentes na Gramática do Design Visual (KRESS; van LEEUWEN, 1996) como o enquadramento, o ângulo e a cor, além de suas caracterizações serem parecidas às apresentadas por Duran (2010).

³³ Consideramos que esses elementos da arte cinematográfica podem ser aplicados na análise de videoanimações, como *Out of Sight* (2010) - objeto de estudo desta dissertação, pois esses elementos são recursos que constituem os modos semióticos como o imagético (cor, enquadramento, ângulo) e o sonoro (música, voz).

realismo em suas obras foi tanto que o Estúdio Disney ficou responsável por criar, na década de 30, o que viria a ser conhecido como os 12 (doze) princípios fundamentais para a animação. Tais princípios se tornaram guias para a maioria dos animadores, se tornando um padrão muito seguido e eles estão relacionados a uma abordagem mais física e biológica de movimentação dos personagens, o que viabiliza a construção de animações mais reais, transformando seres inanimados, como por exemplo, o candelabro *Lumière* do filme “A Bela e a Fera”, em um ser animado de comportamentos humanos, como a respiração, a postura corporal, a reação negativa e positiva em relação aos acontecimentos a sua volta, ou mesmo dando vida à própria protagonista Bela, que apesar de representar um ser humano, ainda assim trata-se de um objeto, de um desenho inanimado.

A seguir, apresentaremos esses princípios de forma breve e resumida com base em Duran (2010):

1) **Tempo (*Timing*)** – Corresponde aos fatores físicos como peso, velocidade, tamanho, ou seja, espera-se que um determinado personagem ao pegar um peso extremamente acima do esperado tenha seu corpo enfraquecido e que ele o levante de forma vagarosa;

2) **Aceleração e desaceleração (*Slow in slow out*)** – Diz respeito à aceleração e desaceleração dos personagens, quanto mais quadros inseridos na animação, mais lento será o movimento, quanto menos quadros, mais rápido será;

3) **Arcos e Linhas de ação** – Representação do movimento dos personagens com base na velocidade e força da ação, o corpo é representado por arcos pois o movimento impede que os personagens se mantenham retilíneos quando se deparam com algum obstáculo;

4) **Sequência de ações e reações (*Follow Through e Overlapping Action*)** – Reflete as leis de Newton ao considerar que quando um corpo está em movimento e sofre uma parada abrupta, esse tende a se inclinar para frente;

5) **Ação secundária** – São ações que dependem de uma ação principal, um personagem que corre em uma avenida, por exemplo, o ato de correr é sua ação principal, mas além disso ele também pode beber a água de uma garrafa, esse é um ato secundário;

6) **Achatar, comprimir e esticar (*Squash and Steach*)** – Distorções que os personagens e os objetos sofrem durante as ações, assim, podemos citar o Coiote do desenho “Papa-légua” sendo achatado por uma bigorna e tornando-se um pedaço de papel;

7) **Valorização e Exagero** – “[...] representada pela fisionomia do personagem, demonstrando seu estado psicológico, seja triste ou alegre, tenso ou relaxado etc., exagerando estes aspectos para dar mais dramaticidade ao filme.” (DURAN, 2010, p. 52);

8) **Animação alinhada e Animação pose-a-pose** – A primeira trata-se de uma animação linear e de forma sequencial, em que são produzidos todos os quadros para a realização da ação. A segunda depende de quadros-chave, ou seja, apenas os mais importantes;

9) **Antecipação** – São indícios de uma ação a ser realizada. Quando o personagem salta, ele contrai as pernas e os joelhos, se ele irá gritar, a antecipação pode vir com duas mãos levantadas ao redor de sua boca, de forma a aludir o grito que irá se seguir;

10) **Enquadramento e encenação (Pose ou Staging)** – A posição dentro de um enquadramento torna os movimentos coerentes em relação ao cenário da cena e a outros personagens que irão interagir com o personagem principal, a depender do enquadramento o espectador não irá conseguir ver a realização de ações e expressões. Se recorre a encenação para verificar a legibilidade da cena, se as ações e as silhuetas do personagem estão compreensíveis ao olhar do espectador;

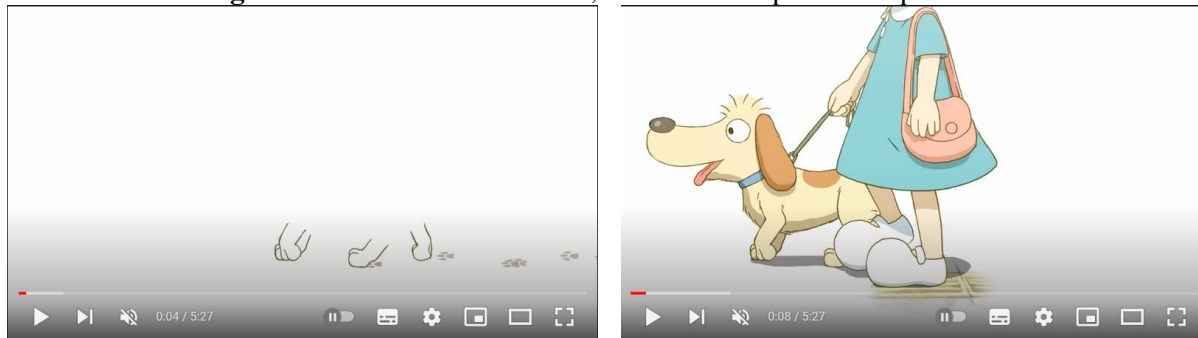
11) **Desenho sólido** – “[...] distingue um personagem do outro, dando-lhes o aspecto de tridimensionalidade, profundidade e equilíbrio, através dos princípios básicos do desenho: forma, peso, volume e textura.” (DURAN, 2010, p. 54);

12) **Apelo** – Refere-se ao apelo visual e estético que o personagem exerce no espectador, o atraindo e “seduzindo”, pode ocorrer ao se criar um personagem fofo, atraente etc.

Esses princípios, como já foi mencionado, são utilizados por diversos animadores, mas sabemos que muitos outros devem ter sido criados, considerando que sua produção remete há 90 anos. Como exemplo de novos princípios, temos que algumas técnicas são chamadas de hiper-realistas, enquanto outras fazem questão de se distanciar de qualquer “realidade”, explorando novos movimentos, sugerindo uma experiência diferente das que são tradicionalmente retratadas. Ainda assim, é notável a influência da Disney nas produções de outros estúdios ou mesmo de artistas independentes.

Com vistas a ilustrar esses princípios constitutivos do processo de produção de videoanimações, optamos por utilizar a videoanimação *Out of Sight* (2010), selecionada como objeto de estudo nesta pesquisa, uma vez que a exemplificação poderá contribuir para qualificar os resultados da análise. Na videoanimação *Out of Sight* (2010), percebemos alguns desses princípios sendo utilizados, como podemos verificar nas figuras a seguir:

Figuras 25 e 26 – Patas de Coco; Chico e Coco passeando pela cidade.

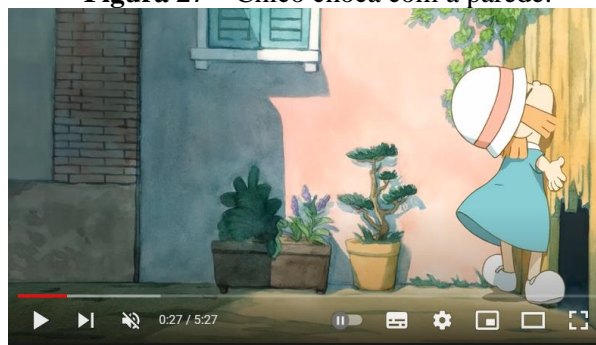


Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Out of Sight se inicia com as pegadas de Coco e segundos depois são observadas as patas do cachorro (figura 25). As cenas seguintes se complementam com a aparição completa do animal e a parte inferior de Chico. O primeiro passo dado pela garotinha na videoanimação nos revela uma parte do cenário, isto é, o chão que ela pisa (figura 26). Conforme ambos os personagens caminham, o cenário ao fundo passa de branco para colorido, relevando os detalhes até que toda a ambientação seja revelada.

Embora não se possa recuperar o movimento por meio de figuras estáticas, nessa parte da videoanimação, temos uma transição entre esboço do desenho ao desenho sólido (DURAN, 2010), visto que são apresentados os traços de partes do corpo dos personagens, como se eles estivessem sendo construídos. Assim, o esboço do animal e da menina vai se transformando em um desenho com textura, cor, ações (movimentos) que passam a indiciar sentidos relevantes para a compreensão da narrativa. As escolhas semióticas em relação ao formato de Coco e os traços de Chico, bem como as cores selecionadas para a criação de ambos (cores com tons pastéis: neutralidade e conforto), isto é, o *design* dos personagens, permite a criação de um apelo visual (DURAN, 2010), pois são personagens criados para gerar emoções ao leitor.

Figura 27 – Chico choca com a parede.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Em outro momento, temos a criança batendo o corpo contra a parede, em razão de Coco tê-la puxado pela coleira (figura 27). Os braços e mãos esticados na parede, bem como a cabeça

de Chico virada para cima tendem a representar um movimento realista, ou seja, um movimento que toma como referência situações vivenciadas no cotidiano, que podem ser associadas à cena da videoanimação. Em diálogo a isso, podemos mencionar os princípios de *timing* e de sequência de ações e reações da animação (DURAN, 2010), pois ambos os conceitos estão relacionados às leis da física como, por exemplo, o personagem ter reações que correspondam à velocidade exercida por ele, além de que se estiver em movimento e sofrer uma parada abrupta, o seu corpo irá se inclinar para frente, no caso de Chico. Podemos pensar nisso como sendo um corpo que exerce força na parede e por isso ele ainda fica um pouco mais achatado que o normal.

Figura 28 – Chico sente o ar passando pela abertura.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Além disso, em certo momento, as pernas de Chico ficam no mesmo rumo da abertura e por isso o leitor consegue visualizar o movimento do vestido azul (figura 28). É importante considerarmos que apesar da movimentação do vestido ser um tanto singela, ela corresponde ao princípio do *timing*, pois fisicamente toma-se a referência de que algo leve como o tecido sofre alterações em razão do vento.

Como podemos observar, pelo menos 4 princípios de animação propostos pela Disney foram aplicados na videoanimação analisada, como se situações “reais” fossem reproduzidas pela produção fílmica. De outro modo, o cenário da videoanimação que apresenta magia e fantasia conta com movimentos mais irreais, como a posterior aparição abrupta de objetos ou a aparição da vestimenta de feiticeira de Chico. Isso demonstra como a escolha pelo estilo de animação, parte real, parte fantástico, acompanha o ritmo e os acontecimentos da narrativa. Esses dois estilos serão melhor aprofundados na análise por meio dos modos semióticos de iluminação, cenário, entre outros, mas a partir desse exemplo concluímos a grande contribuição da Disney para a produção de textos animados mesmo depois de tantas décadas de sua consolidação.

Assim, a partir disso, depreendemos que a estrutura composicional do texto de videoanimação remete diretamente à arte de animação e às inovações da indústria cinematográfica discutidas neste tópico, portanto, sabemos que além dos princípios e elementos levantados também fazem parte do processo de produção de ambos os gêneros audiovisuais (animação e cinema) conceitos como: roteiro, *storyboard* (esboços), testes de movimento, design de personagens, designs de cenários, adição de som e diálogos, a captação de imagens (2D, 3D), sua edição, técnicas de animação manual ou digital etc. Assim, o que difere uma videoanimação de um filme animado, por exemplo, é sua duração e em certos casos sua plataforma ou mídia de distribuição, mas para compreendermos como tais características foram agregadas ao texto videoanimado e sua influência na expansão cultural dele, é necessário que se entenda como as mídias possibilitaram a propagação das videoanimações e como isso foi proporcionado a partir das tecnologias de criação, edição e distribuição criados pelas indústrias da cultura audiovisual, a citar, o cinema, a televisão e o vídeo, principalmente.

4.2. O cinema e a televisão como marcos da Cultura Audiovisual

O cinema e a televisão são indústrias culturais que vêm regendo as formas de comunicação e os meios de informação das gerações atuais. O grande diferencial dessas duas indústrias em relação a outras, como a impressa e o rádio, é que elas nasceram das inquietações de seus produtores sobre a utilização de ferramentas de captação e registro da imagem e do som. Isso porque as duas funções mais atribuídas a essas indústrias, ou seja, a função informativa da televisão e a função narrativa do cinema, sempre existiram por outras formas que não eram registradas analógica ou digitalmente, como a literatura oral e impressa, o teatro, a informação de fatos e acontecimentos de forma impressa e também oral pelo jornal e rádio, respectivamente. Esses são apenas alguns exemplos de texto que são praticados pelos sujeitos por meio da mobilização dos modos verbal escrito e verbal oral, demonstrando como essas duas funções citadas não são exclusivas e tão pouco foram criadas pela televisão e pelo cinema, mas sim, foram potencializadas por essas mídias.

Então, podemos considerar que o grande fator de impacto para a caracterização dessas duas indústrias seja a necessidade de se mobilizar ferramentas de registro, gravação e até edição durante os processos de produção e recepção dos textos audiovisuais. Essas ferramentas e os seus métodos de utilização também passaram por processos de recepção, mudança e reinvenção, isso porque o próprio tempo e o espaço são fatores que precisam ser considerados na evolução dessas técnicas, visto que um certo conhecimento poderia demorar décadas para chegar a outro

país, justificando o porquê alguns países e regiões foram tardiamente se apoderar dos fenômenos televisivos e cinematográficos.

De acordo com Ramos e Bueno (2001), o cinema passou a se expandir nos Estados Unidos durante os anos 30, em vista da grande recessão econômica provocado pela queda da bolsa de 1929, assim essa indústria foi compreendida como um grande potencial econômico da esfera cultural. Essa expansão proporcionou as bases do universo cinematográfico conhecidas atualmente, determinando nas futuras realizações da indústria. Em paralelo a isso, a indústria televisiva foi impulsionada pela distribuição dos aparelhos domésticos na França dos anos 70 a 80, e em função de seu sucesso comercial tornou-se interesse internacional. Inicialmente essa expansão da televisão representou uma ameaça à indústria cinematográfica, entretanto, a partir dos anos 90, aproveitando-se do melhor dos dois mundos a Europa revolucionou ambas as indústrias, unindo-as. Como justificativa, os autores pontuam que isso foi realizado pois precisava-se de uma “verdadeira revolução no campo da produção cinematográfica, através das televisões privadas, na tentativa de fazer frente às produtoras norte-americanas, transformando-se nos principais agentes do cinema europeu contemporâneo”. (RAMOS; BUENO, 2001, p. 13)

Esses cenários criados pelo crescimento da cultural audiovisual, com a televisão e o cinema, demonstram ainda mais como as tecnologias de captação e exibição envolvidas por essas indústrias sofreram evoluções de acordo com as necessidades socioeconômicas dos países que as colocavam em prática. Inclusive, a motivação da Europa em querer ultrapassar os Estados Unidos é justificada, visto que não somente as indústrias audiovisuais contribuíram muito com a economia do país norte-americano como as próprias bases de produção técnica audiovisual tem como referência esse país, ocasionando que a cultura videoanimada sofresse com tais repercussões, como foi verificado a partir dos princípios da animação criados pela Disney, empresa cinematográfica e de animação norte-americana.

Além disso, é justamente essas tecnologias que permitiram um texto como a videoanimação ser veiculada por ambas as indústrias citadas e até mesmo por mídias desenvolvidas posteriormente como o vídeo e a internet. De acordo com Soares (2009), por tecnologias de captação podemos compreender instrumentos de captação de áudio e imagem que são utilizados em textos audiovisuais para permitir a criação de uma unidade de sentido, sincronizando os meios semióticos sonoro e imagético, e permitindo ainda a realização de processos como os de edição e pós-produção. Esses instrumentos estão constantemente sendo modernizados para corresponderem às demandas de leitura audiovisual das práticas sociais, Soares (2009, p.43) ainda cita como exemplo desse fenômeno a utilização da câmera como

tecnologia de captação: “a câmera de cinema assume o lugar de artefato capaz de unir som e imagem numa mesma unidade de produção de sentido.”

Enquanto isso, as tecnologias de exibição são instrumentos capazes de propagar os textos produzidos, também passando por constantes transformações visto a necessidade de se garantir cada vez mais qualidade à recepção dos espectadores. O autor apresenta como exemplos de tecnologias de exibição uma “gigantesca tela de cinema” e uma “televisão de 14 polegadas”, explicando que a interação do espectador com uma dessas irá gerar resultados diferentes com o texto audiovisual. Nesse sentido, ele ainda afirma que essas experiências possuem relação direta com as dimensões dos suportes de tela e áudio e seu impacto na fruição estética. Portanto, o que conhecemos hoje como a atividade de “ir ao cinema” é representada por se estar em um espaço fechado, com telas de grande proporção e acústica controlada por paredes, isto é, estratégias para manter os espectadores ainda mais imersos nas narrativas audiovisuais. Essa atividade passou a ser vista como ritual popular dentro da cultura de massa, ainda que antes os espaços para exibição fossem menos complexos e de menor potencial tecnológico.

Em certo momento, a partir do crescimento da cultura televisiva, o cinema como espaço passou a ser frequentado com outros olhares, isso porque muitos espectadores começaram a ter uma nova forma de entretenimento direto de casa e não se gastava mais em todas as saídas ao cinema e sim com um televisor específico, para se ter para o resto da vida, de maneira doméstica. Mas isso não impediu que anos depois as indústrias parassem de competir e começassem a crescer a partir da associação de suas técnicas, assim, tornou-se comum que diversos mecanismos do cinema estivessem dentro de telenovelas ou jornais, e ao mesmo tempo, era possível perceber como a dinamicidade da televisão foi explorada em filmes e documentários.

Uma das consequências geradas por essas associações de técnicas foi a criação do meio de comunicação em vídeo, em meados dos anos 60. A partir disso, podemos perceber como o universo audiovisual foi crescendo cada vez mais em função das inovações e criações de sujeitos produtores e leitores interessados em um universo capaz de reproduzir o movimento gerado pela vida real, como foi possível com o cinema e com a televisão. Acerca disso, Machado (1993) complementa que,

Tudo, no universo das formas audiovisuais, pode ser descrito em termos de fenômeno cultural, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou se preferirem, estéticas de uma época ou lugar. (MACHADO, 1993, p. 9)

Por isso foram realizadas até aqui discussões acerca dessas duas indústrias audiovisuais, pois atuaram como formas de contribuição ao estilo narrativo presente na videoanimação, ou seja, o seu formato. Entretanto, ainda precisamos adentrar nas questões de suporte desse texto, ou seja, seu meio de expressão. Como já foi mencionado, a videoanimação é reproduzida por meio da mídia em vídeo, dessa forma, sua composição estrutural está atrelada aos processos de produção, edição e distribuição permitidas pelo vídeo, visto que esse possui uma comunicação capaz de garantir a leitura e produção de significados por seus produtores e receptores dentro de uma sociedade.

De acordo com Machado (1993), o vídeo começa a ser praticado em um contexto de contravenção aos meios audiovisuais já consolidados, partindo de uma exploração criativa sem regimes específicos a serem seguidos, permitindo, assim, práticas independentes e alternativas de produção audiovisual. Em meio ao desenvolvimento de diversas técnicas e demandas estéticas, o vídeo resulta-se em um sistema híbrido por mobilizar códigos de diversos outros meios ou mídias mais tradicionais, mas tendo ainda em sua composição códigos próprios de criação audiovisual. Para essa questão, podemos recorrer às palavras do autor:

[...] ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e mais modernamente da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formas ideias ou sensações que lhe são exclusivos, mas que não são suficientes, por si sós, para construir a estrutura inteira de uma obra. (MACHADO, 1993, p. 8)

Dessa forma, o autor salienta que além de ter como base os códigos significantes de mídias como o cinema, o teatro, ele também é um meio responsável pela introdução de vários códigos da computação gráfica, isto é, de possibilidade digital, proporcionando o surgimento das técnicas de edição e pós-produção. Sabemos que, no contexto atual, essas técnicas são também colocadas em prática pelo cinema e pela televisão de maneira mais natural, mas para a época de estudo do autor, o vídeo representava uma inovação particular de potencialidade gráfica para se criar produções audiovisuais desconstruídas de sentidos lineares, tradicionais.

Até que então, no auge dos anos 2000, um novo panorama veio para estremecer ainda mais as bases das técnicas e dos formatos audiovisuais. Apesar do computador e da internet terem sido criados ainda antes disso e serem usados como instrumentos de trabalho em escritórios, foi somente próximo à virada do milênio que as pessoas passaram a se interessar por redes sociais, *games*, baixar músicas e filmes, isto é, começaram a interagir com textos midiáticos direto pelo computador. Algumas redes sociais, como *Msn*, *MySpace*, *Orkut*

tornaram-se ultrapassadas e novas mídias foram criadas, hoje falamos principalmente do *Instagram*, do *Facebook*, do *Twitter*, do *Whatsapp* ou *Telegram* e por fim, do *Youtube*. Em relação à última mídia citada, podemos observar que ela sofreu grandes aquisições desde a sua criação, isso porque o *Youtube* era mais utilizado como forma de divulgação de vídeos pessoais ou vídeos de instrução aos espectadores quanto à realização de um objetivo específico, até que passou a ser considerado o instrumento de divulgação principal dos chamados *vlogs*, trabalho desenvolvido pelos *vloggers*, pessoas responsáveis por gravar vídeos sobre temas como *games*, livros, maquiagem etc.

Na contemporaneidade, a rede social de vídeos se tornou a maior responsável pela produção de influenciadores, ou seja, pessoas que influenciam seu público a refletir sobre determinado produto ou ideia. Dessa forma, o *Youtube* passou de uma simples rede social para uma forma de trabalho, permitindo que os espectadores interagissem diretamente de casa e por diferentes plataformas (computador, smartfone, tablet) com os trabalhos produzidos por esses influenciadores e também artistas. Isso justifica-se pela incrível capacidade mutável do meio de comunicação em vídeo, permitindo assim a produção de variados textos, em concordância com Machado (1993): “[...] ‘as possibilidades’ dessa tecnologia estão em permanente mutação e crescem na mesma proporção de seu repertório de obras.” (MACHADO, 1993, p. 17).

No que se refere à videoanimação, essa potencialidade de distribuição de vídeos permitiu que empresas ou artistas especializados em artes visuais pudessem compartilhar suas videoanimações em canais próprios e até exclusivos da rede social *Youtube*, expandindo a visibilidade desse texto audiovisual. É importante considerar que isso não limita esse texto audiovisual ao *Youtube*, pois o mesmo é propagado nas outras mídias já citadas (*Instagram*, *Facebook*) e até mesmo na televisão e no cinema como forma de entretenimento. Assim, o que se quer chamar a atenção aqui é como o *Youtube* permitiu a criação do que seria um portfólio para os artistas relacionados à animação, contribuindo até para a valorização desses profissionais e do crescimento de um certo interesse pela nova geração de se atuar em áreas de criação audiovisual, em detrimento aos cargos tradicionais. Portanto, podemos dizer que por meio do *Youtube* e de outras redes sociais, da televisão, do cinema, e principalmente, do vídeo, a videoanimação passou a fazer parte de uma cultura audiovisual, a qual, assim como a cultura imagética, permite que os sujeitos representem formas de manifestação social, cultural e histórica (SILVA; ALMEIDA, 2018).

Assim, em síntese, a videoanimação tem seu design e sua estrutura composicional marcados pela história da arte de animação e do cinema, enquanto que seus processos de produção e recepção – incluindo-se as tecnologias e técnicas envolvidas nesses processos –

giram em torno, principalmente, do cinema, da televisão e por fim, do vídeo, tendo como perspectiva atual de distribuição as mídias digitais como o *Youtube* e outros.

Portanto, o texto videoanimado se configura como texto audiovisual, pois além de conjugar imagens em movimento, representa um produto da esfera audiovisual de criação, como o cinema, a televisão e o vídeo, transformando-se à medida que surgem novas inovações técnicas e tecnológicas, bem como a partir das demandas socioeconômicas e culturais dos diversos países que contribuem com o desenvolvimento dessas mídias. Mas também, se configura como texto multimodal, pois constitui-se por uma multiplicidade de modos semióticos que realizam uma orquestração multimodal, entre iluminação, enquadramento, cor, música, voz, e outros modos. Nesse sentido, seu arranjo semiótico pode ser analisado com base em vários signos empregados em sua criação, incluindo-se os modos e seus respectivos recursos semióticos, pois esses estão situados em um determinado contexto de cultura. Dessa forma, o texto videoanimado pode ser analisado sob diferentes perspectivas, que podem desvelar abordagens distintas, seja em relação aos sentidos decorrentes da análise da narrativa, seja em relação às representações sociais construídas a partir das escolhas feitas pelos produtores.

5. ESCOLHAS METODOLÓGICAS

De acordo com as definições do “Manual de pesquisa em Estudos Linguísticos” de Paiva (2019), os textos acadêmicos podem contar com diversas metodologias de pesquisa, portanto, consideramos elencar neste capítulo, primeiramente, os diferentes tipos de pesquisa que foram utilizados para a produção do nosso trabalho. Essas pesquisas são classificadas de acordo com: a) a natureza; b) o gênero; c) a abordagem metodológica; d) o objetivo.

Assim, em relação à natureza, a pesquisa em pauta apresenta natureza aplicada. A autora afirma que a pesquisa aplicada serve para resolver problemas. Na nossa pesquisa, temos uma questão dilemática que se refere à análise de videoanimações a partir de fundamentos trazidos por referenciais teóricos voltados para o estudo de imagens estáticas (Gramática do Design Visual) e para o estudo de produções que circulam no contexto do cinema e da televisão. A proposta desta pesquisa é analisar uma videoanimação a partir das categorias analíticas da Semiótica Social, com vistas a contribuir para a ampliação dos estudos sobre textos audiovisuais e seus modos de organização e de produção de sentidos.

A escolha da videoanimação se deu por dois motivos: a) em função das múltiplas semioses que compõem sua narrativa. *Out of Sight* (2010) explora os recursos semióticos de forma simultânea. É claro que essa questão é trabalhada em diversas animações, mas nesse texto em questão temos que esse fenômeno produz outros níveis de leitura, visto a temática da narrativa: a protagonista é deficiente visual e, em diversos momentos, precisamos usar o sentido do som para compreendermos a significação produzida pela criança. Além disso, algumas imagens não são visíveis até que ela possa compreender do que se trata a pessoa, o lugar, o animal, ou o objeto, assim a videoanimação convida o leitor a se sensibilizar com a história. Os recursos citados, se analisados de forma isolada, podem comprometer a produção de sentidos e a mensagem criada pelas produtoras; b) em função de sua temática e pela forma com que essa é explorada, pois como já explicado na introdução, percebemos, por meio da narrativa, representações das personagens que se aproximam ou se afastam da realidade, dos estigmas vivenciados pelo grupo social que vive a cegueira. Portanto, a partir dessa narrativa, podemos investigar como Chico é representada socialmente e qual o impacto disso para a recepção do texto videoanimado.

Já em relação ao tipo de pesquisa, consideramos que a presente pesquisa se caracteriza pela natureza teórica e prática. No caso em questão, buscamos realizar uma pesquisa teórica realizada por meio do levantamento teórico para uma análise dos conceitos relacionados à Semiótica Social e aos textos audiovisuais, de modo especial, a videoanimação. Além disso, consideramos que a nossa pesquisa se qualifica como aplicada, tendo em vista a proposta de

analisar pressupostos teóricos em uma produção que circula socialmente, que abarca uma temática social que implica a análise de projeções de representações, o que poderá implicar transformações sociais, seja em relação às discussões sobre a cegueira, seja em relação às reflexões sobre os modos de se ler os textos audiovisuais em uma sociedade que ainda centra os processos de ensino e de aprendizagem nos modos verbais escritos ou orais.

Em relação à abordagem metodológica, a nossa pesquisa tem como foco uma metodologia qualitativa, pois objetivamos compreender e descrever os processos de significação realizados pelos diferentes recursos semióticos presentes na videoanimação *Out of Sight* (2010). A pesquisa tem como foco interpretar o funcionamento dos conceitos teóricos sociossemióticos e audiovisuais que foram compilados.

Em relação ao objetivo, a nossa pesquisa possui cunho exploratório, pois para respondermos nosso problema de pesquisa, ou seja, sobre as contribuições da Semiótica Social para a análise e compreensão dos diferentes recursos semióticos que compõem a videoanimação *Out of Sight* (2010), a qual possui como personagem principal uma garota cega, recorreremos ao estudo da teoria sociossemiótica, compreendendo, a partir dela, que os modos e recursos semióticos representam escolhas culturalmente motivadas, que refletem na representação das personagens animadas.

Assim, como já foi mencionado na introdução desta dissertação, o presente trabalho tem por objetivo analisar os modos e recursos semióticos empregados na videoanimação *Out of Sight* (2010), pois o *design* e o arranjo semiótico da produção analisada são realizados a partir das escolhas semióticas de seus produtores durante a criação audiovisual e de seus leitores durante a análise/leitura desse texto. Visto que a Gramática do Design Visual (1996) se limita mais especificamente à análise imagética, percebemos que seria necessário realizar um estudo semiótico amplo para se verificar como outros modos semióticos, além do imagético, atuam e sua função no texto videoanimado. Para isso, foi realizado um estudo sobre conceitos relacionados à Abordagem da Multimodalidade, à Semiótica Social e à videoanimação, esse estudo permitiu que fizéssemos escolhas metodológicas necessárias à análise de *Out of Sight* (2010) e das representações sociais que são construídas na narrativa. Essas escolhas serão demonstradas no próximo tópico.

Para a análise, foram selecionadas *screenshots* (capturas de tela) para subsidiar a compreensão de conceitos e para a demonstração da questão explorada em cada categoria analítica. Para tal, a escolha das *screenshots* não se deu de modo aleatório, mas em conformidade com a questão explorada. A análise compreendeu uma breve apresentação do enredo da videoanimação selecionada e uma discussão acerca dos modos e recursos semióticos,

bem como suas potencialidades para o processo de produção de sentidos. Essa discussão foi pautada nos pressupostos teóricos da Semiótica Social, de modo mais específico, nas contribuições de Kress e van Leeuwen (1996 [2006]), van Leeuwen (1998; 1999; 2012), Burn, (2013), Van Leeuwen; Boeriis, (2017), Kress; Van Leeuwen, (2002) e Gualberto e Pimenta (2019), entre outros.

5.1. Corpus de Análise: a videoanimação *Out of Sight* e seus modos semióticos

A videoanimação *Out of Sight*³⁴, ou em português “Fora de vista”, foi produzida em 2010 e se trata de um trabalho colaborativo entre três estudantes de graduação do curso de Belas Artes da Universidade Nacional de Taiwan, sendo esses, Ya-ting Yu, Ya-Hsuan Yeh e Ling Chung. A videoanimação possui como duração 05 minutos e 27 segundos, tempo a partir do qual é apresentada a história de uma garotinha chamada Chico³⁵ e seu cachorro Coco durante um passeio pela cidade, até que, em certo momento, um homem furta a bolsa da criança e foge, logo após o cachorro sai correndo atrás do ladrão e deixa a criança sozinha. A trama aos poucos deixa claro aos leitores o seguinte fato: a pequena garotinha é cega, e por isso, sem seu cachorro para lhe guiar, ela usará de seus outros sentidos para achar uma saída daquela situação e encontrar Coco novamente.

A deficiência visual não é exposta de forma explícita no primeiro momento da videoanimação, pois é necessário que o leitor acompanhe a protagonista em sua aventura e observe certos aspectos audiovisuais de composição, como por exemplo, o toque sobre diferentes superfícies e seus respectivos sons, indicando à garotinha o que está a sua volta, além disso, certos aromas, como os da padaria, que a ajudam identificar tal lugar. Assim, logo no início, Coco entra em uma abertura pela parede de madeira e Chico, sentindo a ventilação de ar que passa por essa abertura, subentende que existe ali um lugar pelo qual seu companheiro deve ter entrado, e assim, ela o segue. Durante toda a videoanimação, vão surgindo novos obstáculos e a garota os identifica por meio do toque, do olfato e da audição, há momentos inclusive que sua imaginação extrapola os limites da realidade, isso porque sem reconhecer visualmente certos lugares, pessoas e fenômenos, é por meio dessa imaginação que Chico consegue produzir os sentidos daquilo que a rodeia.

³⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M>>. Último acesso em: 13 maio 2021.

³⁵ Dados sobre a história da videoanimação e de sua produção estão disponíveis no link: <https://web.archive.org/web/20120723003039/http://evaty.main.jp/oos/e_info.html>. Último acesso em: 13 maio 2021.

Dessa forma, além das imagens que constituem a videoanimação, é necessário que o sujeito-espectador proceda à visualização dos movimentos, a citar, o do vestido de Chico balançando por causa da passagem de ar da abertura, além da percepção de sons, como o miado de um gato, o som estridente da varinha batendo no vidro, a gota de água caindo pela calha, o som de um avião no céu (ou de uma baleia, como Chico acredita). Todos os recursos semióticos apresentados podem ser explorados para se entender como correspondem aos conceitos sociosemióticos de produção e leitura multimodal, além disso, são verificados ainda recursos que dizem respeito às artes de animação e do cinema que serão melhor aprofundados.

Para a compreensão das características da videoanimação e das funções que seus modos semióticos exercem, elencamos estudos que versam sobre as teorias da animação, do cinema, da televisão e do vídeo, isto é, teorias que constituíram no texto audiovisual em questão. Como justificativa deste estudo audiovisual realizado, podemos retomar a afirmação de van Leeuwen (2005) acerca da Semiótica Social não ser uma teoria "pura" e que se quisermos compreender sua aplicação é necessário que se entenda não só os seus conceitos e métodos semióticos, como os de algum outro campo, o que nesse caso representa a necessidade de buscar conceitos que se referem ao texto videoanimado. A partir do estudo realizado no capítulo 3, notadamente da teorização desenvolvida por Duran (2010), verificamos vários processos cinematográficos que serão utilizados em nossa análise, alguns desses, como já mencionamos, integram as metafunções imagéticas (enquadramento, perspectiva, cor), entretanto, outros recursos como o som (música e voz), iluminação e tipografia que aparecem em *Out of Sight* (2010) não são explorados por nenhuma das duas pesquisas, seja de Duran (2010), seja por Kress e van Leeuwen (2006). Por isso, recorreremos ainda a outras pesquisas, como, por exemplo: música e voz [VAN LEEUWEN, 1998; 1999; 2012], movimento [BURN, 2013], luz e iluminação [VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2017], cor [KRESS; VAN LEEUWEN, 2002]).

A escolha por tais autores se justifica por serem estudos representativos da área sociosemiótica, e por serem utilizados no quadro metodológico de duas das autoras brasileiras mais significativas para a Semiótica Social, isto é, Gualberto e Pimenta (2019). Em sua pesquisa, as autoras utilizam esses trabalhos citados para analisarem as representações de poder e do feminino em filmes das princesas da Disney a partir de uma visão social e cultural, portanto, acreditamos se tratar de um quadro metodológico que contribui e dialoga com o nosso problema de pesquisa, e em vista disso, analisaremos os mesmos recursos semióticos elencados pelas autoras (com alterações necessárias, ex: no modo verbal), como podemos observar pelo quadro a seguir:

Quadro 4 – Modos e recursos semióticos da videoanimação.

Câmera/ filmagem / edição 3D (enquadramento: planos e ângulos)	
Iluminação (cor, direção, intensidade, sombras, etc)	Aparência das personagens (figurino, cabelo e maquiagem, cor, textura, formatos, etc)
Cenário (cor, textura, arquitetura, objetos, etc)	Música e voz (ritmo, timbre, tom, instrumentos, melodia, etc)
Comportamento das personagens (movimentação e postura corporal, expressões faciais, olhar, toque, etc)	Verbal (cor e tipografia)

Fonte: baseado em Gualberto e Pimenta (2019).

Portanto, os conceitos elencados no quadro 4 serão utilizados em forma de uma pesquisa aplicada, com vistas a analisar as representações sociais que são construídas a partir de Chico, uma criança cega, representações essas que são permitidas pelos modos e recursos semióticos presentes na narrativa da videoanimação. Embora a videoanimação seja um texto audiovisual, por natureza, parte dos referenciais teóricos que fundamentam a discussão trata da organização e do funcionamento de textos estáticos, mas as contribuições trazidas por eles podem ser ampliadas para o estudo de textos audiovisuais.

Assim, tratando-se agora da organização da análise, salientamos que para a discussão das categorias selecionadas foram utilizadas 39 *screenshots* de cenas que compõem a videoanimação. Em resumo, a análise será dividida em três partes: 1) Discussão da temática social – cegueira; 2) Categorias analíticas; 3) Considerações sobre a análise.

A discussão sobre a deficiência visual é realizada para que possamos ter um apoio teórico no que diz respeito às representações de pessoas cegas nas práticas sociais, sendo assim, buscamos, a partir de Martins (2006), considerações sobre a temática da cegueira em diferentes contextos históricos, isto é, um panorama mais teórico e progressivo em relação as formas de interação dos não cegos a essa comunidade, enquanto isso, a partir de Souza (2018), temos uma perspectiva mais pessoal e subjetiva da pesquisadora-autora que viveu e vive a experiência da cegueira, trazendo ainda reflexões sobre como esse tema deve ser repensado e reanalisado para o futuro.

Enquanto isso, na segunda parte, as categorias analíticas são organizadas da seguinte forma:

- **Câmera / filmagem:** a partir de Burn (2013), iremos explorar o modo cinecônico, o qual representa as imagens em movimento. Além disso, adotaremos que a filmagem é

contabilizada como sendo parte do processo de edição, visto que os filmes animados e as videoanimações não são filmadas por pessoas reais, mas sim, que esse processo é reproduzido por câmeras virtuais de processamento 3D. Portanto, a análise se volta para o enquadramento, que será subdividido em dois processos: os planos de sequência e os ângulos de perspectiva, ambos discutidos por meio de Duran (2010) e Kress e van Leeuwen (2006);

- **Iluminação:** a iluminação é um modo semiótico discutido por Van Leeuwen e Boeriis (2017). Para sua análise, utilizaremos alguns dos recursos elencados pelos autores, sendo esses: o brilho (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020), os ângulos de incidência (DURAN, 2010) e a cor (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006:2020/ HALLIDAY, 2004);

- **Cenário:** Durante toda a videoanimação, encontramos três cenários distintos, um branco, um preto e um de claridade com várias cores, assim, cada cenário produz um sentido à videoanimação e às emoções de Chico, para a análise desses, recorreremos à concepção de Kress e van Leeuwen (2006) sobre as cores. Além disso, toda a videoanimação é produzida a partir de um *design* (Kress, 2010) lúdico e infantil, de cores pastéis, *design* esse que possui um objetivo e esse será discutido;

- **Comportamento das personagens:** a categoria de comportamento é subdividida em dois momentos – como Chico reage ao mundo e às pessoas a sua volta, e como o mundo reage à Chico. Para essa discussão, levantaremos questões sobre o olhar e o toque de pessoas cegas, a partir de Olivia von der Weid (2019) e Griffin e Gerber (1996);

- **Aparência das personagens:** na categoria de aparência retomaremos as discussões sobre as cores (KRESS, VAN LEEUWEN, 2006), pois essas também são apresentadas nas vestimentas das personagens, realizando, novamente, funções ideacionais, interpessoais e textuais na narrativa. Além disso, temos a presença de diferentes acessórios (chapéu, bengalavarinha, bolsa, etc) e a presença de novos significados construídos por Chico em relação ao mundo (peixe-carro, garça-britadeira, baleia-avião, etc);

- **Música e voz:** a partir de Duran (2010), verificamos que o som contribui e muito para os aspectos de imersão, realidade e narratividade em produtos audiovisuais como filmes, documentários, filmes animados e videoanimações. Assim, para tratarmos dos recursos sonoros, iremos recorrer a van Leeuwen (1999), que classifica o modo semiótico sonoro em fala, música e som. Para a análise desses, iremos nos aprofundar nos recursos de perspectiva sonora, na melodia e na modalidade;

- **Verbal:** a videoanimação não apresenta falas, a não ser pela voz de Chico chamando o nome de Coco, excetuando-se esses momentos há a presença do modo verbal no título da

videoanimação, na placa da padaria e nos créditos finais. Por isso, na análise dessa categoria, iremos discutir sobre o uso da tipografia e das cores selecionadas, em que nos basearemos em Kress e van Leeuwen (2006) e van Leeuwen (2005).

Por fim, nas considerações sobre a análise, buscamos levantar os resultados mais específicos encontrados durante a etapa de leitura e discussão teórica das categorias analíticas, etapa que permitiu a conclusão do objetivo da pesquisa que se trata de analisar os modos e recursos semióticos de *Out of Sight* (2010) e como esses atuam na representação social de Chico.

6. ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO *OUT OF SIGHT*

Para tratarmos das semioses da videoanimação *Out of Sight* (2010) que constroem as representações da personagem Chico – uma criança com deficiência visual, precisamos, primeiramente, discutir sobre os modos de representação social de pessoas com deficiência visual e os estigmas associados a esse tema. Para tal discussão, iremos recorrer a Martins (2006) que trata das representações culturais da cegueira e Souza (2018) que produz reflexões a partir de sua experiência pessoal.

Martins (2006) parte do estigma mais antigo atrelado à deficiência visual, ou seja, a incapacidade de viver a vida de forma “normal”. De acordo com o autor, a sociedade aplicou durante muito tempo a ideia de infelicidade à condição das pessoas cegas, como se essas vivessem assombradas pela falta de um sentido da visão, sendo, conseqüentemente, associadas à limitação física e emocional. Mas, logo de início, Martins (2006, p. 15) demonstra a maior ironia criada por essa interpretação dos não cegos: os deficientes visuais encontram-se assombrados, mas não pela impossibilidade de ver, e sim, “pelos valores e representações dominantes que se erigem sobre a cegueira.”

Dando prosseguimento à discussão, o autor traz referências mitológicas e históricas a respeito desse tema, sendo citados exemplos da Bíblia, do Império Grego e da Idade Média. Após esse período, grandes transformações foram realizadas nas sociedades a partir da indústria e da necessidade de crescimento econômico, o que contribui, significativamente, para a exclusão desse grupo social, que não poderia produzir nos padrões considerados normais. Já na sociedade moderna, a partir da implementação dos Direitos Humanos e das discussões sobre inclusão social, iniciam-se as propostas de inclusão e de acessibilidade, entretanto, essa realidade não impediu a continuação dos estigmas e mitos atrelados à cegueira.

Nesse sentido, Souza (2018, p. 565) afirma que “a cegueira, de fato, não é somente uma condição do nascimento, se quisermos, uma imposição da genética e da biologia. A cegueira, sobretudo, é uma construção sociocultural, amalgamada em proibições, interdições, estabelecimento de limites.” Além de ser uma construção sociocultural, a autora ainda coloca que a cegueira também atua como uma construção simbólica. Alguns desses símbolos são citados por Martins (2006): a bengala, o cão-guia, a leitura em braile, o uso do tato em variadas situações, entre outros. O autor chama a atenção específica para a bengala, que se por um lado é a forma de autonomia mais importante aos cegos, é reconhecida facilmente nos espaços físicos, levando as pessoas ao redor a terem pensamentos e sensações de “pena” e preocupação. Por isso, afirmamos, em concordância com Souza (2018, p. 568), que “há um esforço no sentido

de se reconhecer a igualdade na diferença, entretanto, persistem, cristalizadas na cultura, marcas da invisibilidade dessas pessoas, seja no que toca ao acesso dos bens culturais, seja no pleno usufruto dos direitos de cidadania.”

A partir da citação da autora, podemos assegurar que problematizar as representações da cegueira em textos fictícios pode trazer exponenciais contribuições para uma ressignificação acerca das tradições e costumes culturais, uma vez que é possível despersonalizar a discussão. Nesse sentido, para além da discussão sobre os modos e os recursos constitutivos dos textos multimodais/multissemióticos, analisar a dimensão social inerente ao projeto de dizer proposto pelos produtores pode contribuir para formar leitores responsivos às questões sociais.

Assim, para compreendermos como ocorre a representação de Chico, partiremos para a discussão acerca dos modos e recursos semióticos selecionados como categorias analíticas.

6.1. Câmera/ filmagem

Ao tratar de textos compostos pela imagem em movimento, como, por exemplo, filmes, animações, documentários, entre outros, Burn (2013) refere-se à existência do modo cinecônico (*kineikonic*), o qual rege os diferentes modos contributivos da orquestração multimodal desses textos multissemióticos citados. O modo cinecônico é, portanto, parte integrante da videoanimação, visto se tratar de um texto formado por imagens em movimento, por isso, podemos analisar a história de Chico a partir das etapas pensadas pelo autor. Burn (2013) apresenta, desse modo, as duas etapas de produção dos textos em movimento, isto é, a filmagem e a edição, cada etapa sendo constituída por seus modos contributivos, e a partir disso, o autor realiza uma análise do filme *Hamlet* (1948).

O filme analisado pelo autor trata-se de uma produção *live-action*, por assim dizer, por apresentar pessoas reais sendo filmadas por uma câmera, enquanto a videoanimação é produzida por meio das técnicas de animação 3D, tratadas em nosso capítulo 3, mas, felizmente, como é tratado pelo autor, “a filmagem pode estar em falta, como em animações digitais, enquanto suas funções são efetivamente desempenhadas por um formato estendido de edição, onde os processos de edição podem incluir a edição de animações 3D e as posições da câmera virtual.”³⁶ (BURN, 2013, p. 5)

³⁶ No original: “*filming may be missing, as in digital animation, while its functions are effectively performed by an extended form of editing, where the processes of editing might include the editing of 3-D animations and virtual camera positions.*” (BURN, 2013, p. 5)

Assim, as etapas de filmagem e edição se encontram. Portanto, para analisarmos a etapa de filmagem/edição de *Out of Sight* (2010), iremos focar na posição da câmera virtual. A posição da câmera, também chamada de enquadramento (DURAN, 2010), define como o leitor-espectador da videoanimação irá recepçiona-la, a partir de qual ponto de vista ele irá observar os detalhes e a narrativa que está sendo construída, assim, sua função “é dar ritmo a produção fílmica, ampliando ou reduzindo o campo espacial apresentado visualmente.” (ibid., p. 27)

O enquadramento será aqui subdividido em dois processos: os planos de sequência e os ângulos de perspectiva. Os planos referem-se a como os personagens representados aparecem na composição visual, podendo ir do plano mais detalhado ao plano mais aberto, assim, existem oito planos, que foram citados no capítulo 3, por meio de Duran (2010): plano geral, plano conjunto, plano meio conjunto, plano médio, plano americano, plano italiano, primeiro plano e primeiríssimo plano. De acordo com o que foi visto na GDV de Kress e van Leeuwen (2006), os planos ainda remetem à distância entre leitor e participante representado (PR) e essa distância é o que define o grau de intimidade criado entre ambos. “A escolha de distância pode sugerir diferentes relações entre participantes representados e espectadores.”³⁷ (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 124). A partir disso, podemos partir para a análise das seguintes figuras:

Figura 29 – Plano geral.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

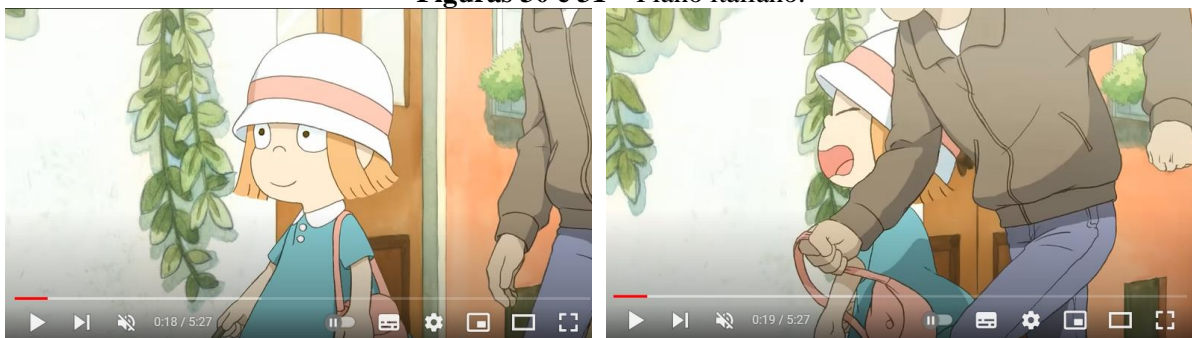
Na figura 29, o leitor consegue visualizar a maior parte do cenário e de forma menos detalhada, os três participantes representados, Chico, Coco e o homem, portanto, há a presença do plano geral. A partir dele, o leitor pode visualizar os elementos da narrativa, uma rua completamente vazia, sem pessoas e carros, há apenas a presença de Chico caminhando ao lado de Coco, além de um homem se aproximando. Nesse momento da narrativa, ocorre a apresentação dos personagens, sem uma abordagem que permita ao espectador conhecer as suas

³⁷ No original: “the choice of distance can suggest different relations between represented participants and viewers.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 124)

características. Como a distância entre leitor-espectador e participantes representados (PR) é maior, visto que não é possível visualizar as reações faciais e corporais das personagens, o leitor participa de forma menos reativa até então, pois ainda não se tem informações suficientes para o levantamento de hipóteses sobre o projeto de dizer dos produtores, cabe a ele, dessa forma, acompanhar a narrativa e esperar os próximos acontecimentos. Portanto, a distância permite ao leitor criar expectativas quanto ao que poderá acontecer.

Logo após, o enquadramento permite ao espectador ver Chico (figura 30) e o ladrão levando a bolsa da menina (figura 31).

Figuras 30 e 31 – Plano italiano.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

O plano italiano aqui utilizado permite ao leitor visualizar a mudança de expressão de Chico, que na figura 30, caminha tranquilamente, e na figura 31, apresenta uma reação de susto ao ser assaltada. As figuras não projetam o rosto do ladrão, o que permite inferir que o foco é dado à garota, uma vez que a expressão facial sinaliza para as questões emocionais, e, por consequência, para a criação de intimidade entre personagens e espectadores, em uma espécie de identificação.

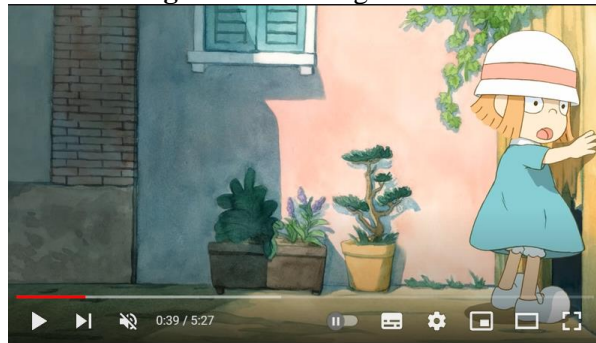
Essa aproximação da distância entre leitor e Chico busca fazer com que a narrativa pareça mais real aos olhos do espectador, pois quando visualizamos reações humanas, compreendemos o sentimento desses personagens, como nesse caso, o susto levado por Chico e a incompreensão em relação ao que estava acontecendo. Isso ocorre porque, de acordo com Kress e Van Leeuwen (2006), na vida real, se temos a condição de estar perto de uma pessoa, visualizar seu rosto, seus ombros e olhos a uma pequena distância, é porque temos intimidade com essa, e com pessoas que não temos intimidade, sempre nos mantemos de forma mais distante, corporalmente falando.

Outro fator importante é que a presença de Coco logo no início da videoanimação ajuda a construir a representação de Chico como pessoa cega, isso porque o cão-guia é um elemento simbólico desse grupo social. No entanto, o espectador pode não proceder a essa associação nas

cenas iniciais, mas sim, quando Chico separa de Coco, no momento em que ele a puxa pela coleira e atravessa a abertura na parede do beco. A partir daí, fica mais visível ao leitor a condição da criança, pois ela tateia a parede e não olha em direção à abertura.

Posteriormente, Chico compreende a existência de uma abertura na parte inferior (figura 32) por causa da passagem de ar que provoca, possivelmente, sensações na pele da garotinha.

Figura 32 – Passagem de ar.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Isso porque a personagem não visualiza o movimento do vestido em decorrência da passagem de ar, mas o leitor, sim. Portanto, enquanto a personagem se guia por seus diferentes sentidos, o leitor possui recursos visuais para compreender as reações e ações de Chico. Todas essas situações são produzidas por meio de um plano médio, assim, a distância criada entre leitor e PR permite que se veja, ao mesmo tempo, as reações de Chico ao sentir a passagem de ar e a própria passagem, permitindo uma coerência visual que dita a credibilidade da narrativa.

Por fim, para que o leitor se aproxime ainda mais da criança, o plano americano é utilizado de forma a permitir a visualização das pernas dobradas de Chico e o seu ato de tatear a passagem (figura 33).

Figura 33 – Chico tateia a passagem.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Aqui, o enquadramento foca em suas regiões superiores para demonstrar a ação exercida por elas (mãos e braços). Isso traz ainda mais credibilidade para a condição de deficiência visual de Chico, pois a leitura pelo tato é reconhecida como parte simbólica da comunidade cega.

Posto isso, o enquadramento também ocorre por meio dos ângulos de perspectiva utilizados em relação aos personagens representados em cena. Conforme demonstrado no capítulo 2, Kress e van Leeuwen (2006) afirmam que a perspectiva ou ponto de vista estabelece diferentes níveis de poder entre PR e PI, sendo executados a partir de três ângulos: superior, inferior e normal. Então, o PR possui poder quando ele está em um ângulo superior na visão do PI (figura 34), o PI possui poder quando PR está em um ângulo inferior (figura 35), e PR e PI são iguais quando o ângulo está no nível dos olhos, assim, não há a diferença de poder envolvida (figura 36).

Figuras 34 e 35 – Ângulo superior; Ângulo inferior.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Figura 36 – Ângulo normal.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Esses ângulos também aparecem no quadro de Duran (2010) que consta no capítulo 3, mas, nesse caso, eles recebem outras nomenclaturas, sendo o *plongée* para referir-se ao ângulo que está posicionado de cima para baixo, relevando a inferioridade do personagem aos olhos do espectador e o *contra-plongée*, quando a filmagem é realizada de baixo para cima, relevando a superioridade do personagem aos olhos do espectador.

Assim, podemos constatar que na figura 34, Chico está à procura do graveto que está no chão e pelo ângulo selecionado o leitor adota a posição do graveto, como se estivesse no lugar do objeto, estando inferior à Chico, já que ele se trata de uma ferramenta, um pedaço de madeira qualquer, algo que será posteriormente descartado. No caso da figura 35, o leitor toma a posição da “baleia-avião”, olhando de forma superior à Chico lá embaixo, pequena no chão, enquanto isso, a garota admira a grandiosidade do objeto a partir dos sons que ela escuta. Por fim, na última figura (36), o leitor observa Chico de forma natural, mais próxima, podendo reagir à felicidade da criança ao encontrar um instrumento de ajuda, como se essa exibisse sua descoberta ao leitor.

6.2. Iluminação

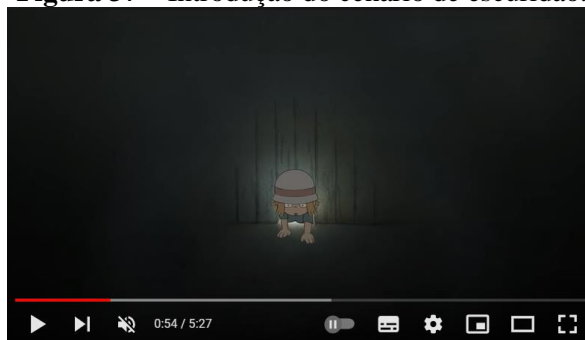
O trabalho de Van Leeuwen e Boeriis (2017) busca responder a seguinte questão: como a iluminação produz sentidos dentro de filmes e outros produtos do universo audiovisual? Inicialmente, a luz era utilizada no cinema para contribuir com a exposição adequada dos personagens, cenários e objetos, mas a partir disso, a iluminação passou a atuar como fator narrativo e imersivo. Portanto, os produtores de filmes passaram a ter consciência sobre as diferentes funções narrativas desse modo semiótico. “Para conseguir a iluminação adequada ao resultado esperado é preciso planejar os ângulos da máquina para obter em cada cena a ‘atmosfera’ e as sensações que se deseja provocar no público.” (DURAN, 2010, p. 24)

A partir disso, compreendemos que a iluminação possui diversas potencialidades de sentido, a depender da sua técnica e seu contexto de uso. Os filmes em *live-action* se aproveitam, além da iluminação artificial (holofotes, abajur, lâmpada, etc.), da própria iluminação natural originada pela lua ou pelo sol quando filmados em ambientes externos ou em ambientes internos quando a luz entra pelas janelas e portas, assim, esse método de iluminação também é reproduzido na produção de animações, de forma a torna-las mais verossímeis. Além disso, independente do seu modo, artificial ou natural, a cor utilizada contribui com a naturalidade da cena, pois na vida real, estamos acostumados com a iluminação clara, de cor branca. Enquanto isso, a iluminação colorida tende a atribuir sentidos ficcionais, fantásticos, pois refere-se a um tipo de iluminação que não vemos no dia-a-dia de forma natural.

Assim, tendo tantas atribuições em seu uso, Van Leeuwen e Boeriis (2017) realizam um levantamento de recursos semióticos que pertencem a esse modo, e como eles funcionam. Os recursos citados são: brilho, definição, ângulo de incidência, modulação, luz principal, cor e movimento. Entre esses, iremos aprofundar a análise a partir dos recursos do brilho, ângulos de incidência (também a partir de DURAN, 2010) e cor.

Em concordância a Gualberto e Pimenta (2019, p. 34), “sabemos que a luz clara é frequentemente associada à ideia de algo bom, uma solução, melhoria de alguma situação ou, ainda, de verdade, resposta.” Isso é associado ao contraste entre claridade e escuridão que é criado culturalmente, fator tão antigo que é ainda citado na Bíblia na criação do mundo, pois enquanto havia escuridão era o lugar das trevas, e a partir da produção da luz, fez-se a vida. Ainda, de acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 233), “na vida de todos os seres humanos, a luz e a escuridão são experiências fundamentais, e não há cultura que não tenha construído um edifício de significados e valores simbólicos sistemas sobre esta experiência fundamental.” Podemos confirmar a afirmação de ambas as citações supracitadas, ao observamos que esse contraste é utilizado em *Out of Sight* (2010) quando Chico entra sozinha no buraco da parede, sem a companhia de Coco (figura 37).

Figura 37 – Introdução do cenário de escuridão.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Nessa cena, sabemos que o brilho contido da luz branca é emanado pelo lado da parede conhecido pelo leitor (beco), lugar que representa segurança para Chico e define um lugar real, palpável. Enquanto isso, a escuridão do outro lado representa o vazio, a falta de identificação dos objetos que é causada pela deficiência visual de Chico e pela falta de seu amigo Coco, essa escuridão ainda representa o medo, a fragilidade do desconhecido. Além desses sentidos, é interessante perceber como a iluminação de contraluz (DURAN, 2010) utilizada mostra a inferioridade de Chico em relação ao ambiente sombrio que a rodeia, visto se tratar de uma criança indefesa.

Em comparação, temos o momento que Chico se “transforma” em uma feiticeira (figura 38) quando em que ela encontra um graveto que possa lhe ajudar a se guiar.

Figura 38 – Chico se transforma em feiticeira.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Na cena, não só a roupa de Chico muda, mas a própria iluminação do lugar, pois assim que Chico toca na grade da janela a luz próxima a ela fica extremamente brilhante. Esse efeito é criado pelo próprio fator de luminosidade da cor azul utilizada, dando uma sensação de fosforescência, do tom que vai do mais claro ao escuro, como se o brilho surgisse de dentro da própria cor. Nas palavras de Kress e van Leeuwen (2020),

a luminosidade de uma cor está em seu esplendor, em sua capacidade de brilhar por dentro. [...] O brilho, que resulta da refletividade das superfícies coloridas, está intimamente relacionado a seu potencial de significado novamente derivado de seu brilho, sua capacidade de "iluminar". ³⁸(KRESS; VAN LEEUWEN, 2020, s.p, tradução nossa)

Nesse sentido, no contorno da iluminação é aplicada uma luz secundária (DURAN, 2010), que ilumina toda a personagem e coloca tanto a parte do cenário quanto Chico no mesmo

³⁸ No original: “*The luminosity of a colour lies in its radiance, its ability to glow from within. [...] Lustre, which results from the reflectiveness of coloured surfaces, is closely related, its meaning potential again deriving from its brilliance, its ability to ‘light up’.*” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2020, s.p)

patamar de iluminação, a partir disso, a criança adquire uma independência de percepção garantida pela varinha mágica, já que não há mais a total escuridão. Por fim, a luz azul utilizada dá um sentido mais fantástico à narrativa, por não se tratar de uma luz que se origina de forma natural (uma grade de metal não emana brilho), contribuindo com a coerência dos elementos, visto que a própria personagem se transforma em um ser da fantasia, uma feiticeira.

Retomando algumas cenas, momentos antes de Chico se tornar uma feiticeira, ocorrem duas situações: primeiro, Chico encontra um graveto no chão e enquanto o tateia, uma gota cai perto de onde ela se encontra, ajudando-a se localizar (figura 39).

Figura 39 – Chico tateia o graveto enquanto uma gota cai ao fundo.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Após isso, Chico utiliza o graveto para tocar na superfície da grade, fazendo com que ela reconheça que está ao lado de uma casa (figura 40).

Figura 40 – Chico toca com o graveto na grade.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Ambos os pontos de luz geram sentidos orquestrados por se associarem aos ruídos sonoro da gota e da grade, portanto, são luzes que geram sincronia ao som reproduzido. Essas luzes atuam como pontos de luz, pois não é possível, até então, visualizar sua origem, de acordo com Van Leeuwen e Boeriis (2017, p. 31), “os pontos de luz vêm de um ponto não existente e

invisível dentro da imagem e são omnidirecionais”³⁹, ou seja, possuem as mesmas propriedades em todas as direções.

Além disso, podemos interpretar o brilho azul da gota também agindo como uma forma fantástica, uma cor que auxilia na criação do irreal, pois em nosso mundo, não conseguimos visualizar as cores/luzes “dos sons”, mas essa estratégia é utilizada para demonstrar como Chico, sendo cega, se guia pelos seus outros sentidos (audição), portanto, esses pontos de luz representam ainda como cada som é um sinal para quem tem limitações visuais, um modo de se orientar em relação aos objetos e lugares.

Ao final disso, quando Chico está para sair da escuridão e retomar sua aventura, é representada uma “luz no fim do túnel” a partir da utilização de outro ponto de luz (figura 41).

Figura 41 – Chico se encaminha para a luz.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

O brilho da luz aumenta conforme a criança se aproxima cada vez mais da origem dessa. O fim da escuridão determina os sentimentos de coragem e de confiança da personagem ao desbravar a cidade ao seu redor sozinha, sem a companhia de Coco.

Portanto, percebemos que aqui há a presença marcante de três cores no cenário, o branco, o preto e o azul. A cor é um modo semiótico por si só e de acordo com os estudos de Kress e van Leeuwen (2002: 2006: 2020), as cores podem representar diversos sentidos e possibilidades de significação a depender do seu contexto de uso, aqui, iremos refletir no uso da cor azul, pois o branco e o preto serão discutidos na próxima categoria.

Dessa forma, para discutirem as diferentes funções das cores, os autores recorrem às metafunções ideacional, interpessoal e textual de Halliday (2004), e tomaremos essas metafunções como base. No caso da cor citada, o azul, temos uma predominância em seu fator textual, pois o azul é selecionado como uma forma de distinção entre os dois cenários, o claro e o escuro, trata-se de uma transição que permite a passagem do escuro para o claro, ou seja,

³⁹ No original: “Point lights come from a non-existent and invisible point within the image and are omnidirectional.” (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2017, p. 31)

um meio termo, é o ato de significação de Chico acontecendo, é o momento em que ela está produzindo sentido às coisas ao seu redor, ela não está completamente perdida e nem localizada, portanto, a cor estabelece uma sequência coesa à narrativa, essa possibilidade é reforçada quando observamos que o azul é culturalmente usado em uma escala para representar distância e plano de fundo (*ibid*, 2002: 2006). Portanto, concordamos com os autores quanto à função textual, a “cor pode ser usada para criar coerência nos textos.”⁴⁰ (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 230)

A utilização dessa cor transitória ainda nos permite refletir sobre como a falta de visão não é limitante ao ponto de impedir a produção de sentidos pelos cegos, eles possuem outros meios para se locomover e se localizar, assim, percebemos como Chico é apresentada com um perfil de coragem, pois o medo da escuridão poderia ter a impedido, limitado, mas isso não é o que acontece. Percebendo essa potencialidade de sentidos/significados, outras cores serão discutidas até o final da análise.

6.3.Cenário

A partir dos cenários e da ambientação, podemos realizar uma comparação, pois temos a presença de três tipos de cenários distintos que são utilizados em toda a videoanimação: o branco total, a escuridão e a claridade. Sendo preciso comentar que, após a finalização do segundo tipo de cenário no minuto 1:55 (escuridão), a ambientação intercala entre seu *design* inicial (claridade) e o branco total.

O início da videoanimação apresenta um efeito branco, que se transforma aos poucos em algo visível, palpável. A cor branca é usada para representar o “nada”, por isso, podemos dizer que ela exerce em sua predominância uma função textual, ela garante a coerência entre os outros elementos da narrativa, e retoma, por exemplo, o fato de Chico ser uma criança cega e ao fato de que quando essa está com o cão guia ou com a varinha mágica, os cenários se transformam do “nada” para algo palpável (figura 42).

⁴⁰ No original: “Colour can be used to create coherence in texts.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 230)

Figura 42 – Cenário do branco total.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

É importante pontuarmos que temos duas alternâncias até aqui, ambas as cores preta e branca são usadas em momentos de vazio visual, mas enquanto o preto é usado para representar momentos sombrios ou que representam receio à Chico, o branco é utilizado para representar algo a ser preenchido, revelado, gerando uma emoção mais positiva e corajosa de Chico em relação aos lugares que ela quer descobrir. Além disso, esses momentos se alternam em escuridão, para quando Chico precisa enfrentar seu medo sozinha e o branco, quando o leitor é convidado a entrar na narrativa. Portanto, a cor branca como parte do cenário será usada diversas outras vezes na narrativa, mas todas contendo o mesmo objetivo, por isso, partiremos agora para os outros dois cenários.

Em outros momentos temos o cenário da claridade, em que o leitor vê vislumbres da cidade que Chico e Coco se encontram (figura 43), exibindo as casas, a rua e os detalhes, como plantas, vasos de flor.

Figura 43 – Cenário da claridade.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

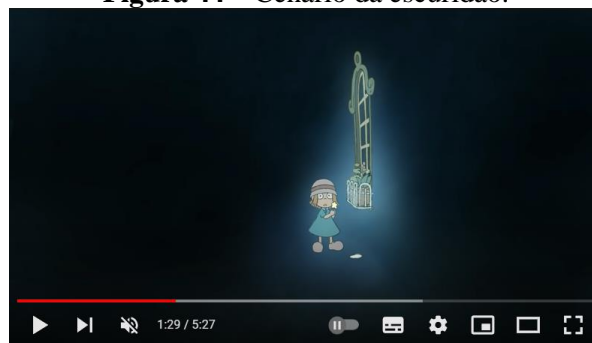
Primeiramente, podemos nos questionar o porquê da escolha dessa ambientação, ou seja, a cidade, e não qualquer outro lugar como uma fazenda, uma floresta, uma praia, sendo que todos esses últimos aparentam ter mais conexão a uma criança, pois são ambientes de diversão, de aventura propriamente dita. Quando dispomos do fato de que Chico é uma pessoa com deficiência visual, percebemos que a cidade, mesmo sendo um ambiente “adulto”,

transforma-se em um lugar de aventura. Essa escolha dos produtores da animação também realiza uma representação da personagem cega, que é independente e anda sozinha em uma cidade cheia de pessoas, casas, becos e lugares barulhentos. A escolha, portanto, não foi apenas em focar na personagem Chico como criança, como foi feito em sua transformação para feiticeira, a qual representa uma imaginação, mas também, de mostrar a realidade do dia a dia de pessoas com deficiência visual, que precisam enfrentar todos esses obstáculos.

Além disso, é interessante percebemos como o *design* dos cenários principais da história é constituído de uma textura que remete à pintura, à ilustração manual. Essa textura, em junção às cores pastéis usadas nas casas e portas, representa uma identificação mais acolhedora à narrativa, são tons suaves que trazem neutralidade e conforto, além de conter vários detalhes sutis na composição dos objetos e das sombras projetadas. É claro que essas interpretações são muito subjetivas, mas precisamos pensar em como essas escolhas seguem um *design* (KRESS, 2010) previsto pelos produtores da narrativa videoanimada ao relacionar o cenário e inclusive, os personagens, com tons mais confortáveis que permitem a sensibilização do leitor, visto que essas cores nomeadas de pastéis são ainda culturalmente associadas ao universo lúdico, e de acordo com Kress e van Leeuwen (2006), a escolha dessas cores ainda estão associadas ao nível de saturação selecionada pelos produtores, o qual define “temperaturas” emotivas ou tipos de afeto, dessa forma, quanto menor a saturação (tons mais pastéis), maior o nível de conforto e suavidade gerada no leitor.

Em um segundo momento, quando o cenário adquire a falta de iluminação, temos a completa escuridão por Chico transpassar a parede de madeira (figura 44), e não somente a composição da cor preta, mas também, o próprio fundo sonoro, permitem uma sensação sombria à narrativa, de vazio, que representa o medo e a sensação de abandono por parte da criança.

Figura 44 – Cenário da escuridão.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Novamente, aqui temos uma função textual reproduzida pela cor preta, pois ela retoma os elementos da cegueira e do medo causado pelo abandono da criança, e ainda mais, podemos dizer que essa sensação sombria nos remete aquilo afirmado por Martins (2006) sobre o mito das pessoas cegas serem assombradas pela condição da cegueira, e, podemos perceber, de forma muito interessante, que as escolhas semióticas realizadas após esse momento de escuridão quebram esse estigma, esse sentido, pois mostram novamente a luz a ser trilhada pela personagem.

Dessa forma, ao utilizar pela primeira vez o graveto, o leitor visualiza alguns detalhes da janela a partir da iluminação azul produzida pela varinha mágica de Chico. Assim, reforçando a discussão sobre o estereótipo de pessoas assombradas, temos que o fator fantástico criado nos últimos segundos desse cenário cria uma reviravolta na personalidade de Chico, que deixa de ser dependente do cão guia, possuindo medo do desconhecido, para se tornar uma feiticeira autônoma, que pode se guiar sozinha.

Por fim, após a finalização desse cenário, a narrativa retoma o *design* dos elementos do início, e temos percepções sobre os novos personagens da história, que serão apresentados no próximo modo.

6.4. Comportamento das personagens

O modo semiótico de comportamento das personagens é tão importante para a interpretação de *Out of Sight* que iremos classificá-lo em dois momentos: comportamento de Chico em relação ao mundo e comportamento de outras personagens (pessoas) em relação à Chico. Para isso, utilizaremos os aspectos dos gestos, movimento corporal, olhar e outras reações emocionais.

O aspecto mais essencial em relação à Chico x mundo é sua representação como personagem cega. Nesse sentido, o leitor observa, durante a narrativa, que Chico não reage visualmente aos elementos que estão ao seu redor, o seu olhar é fixo e aberto, de forma a demonstrar sua condição visual, assim, quando ela percebe que algo está em outra direção que não na sua frente, ela altera o posicionamento do rosto, mas o olhar continua fixo adiante. A partir de um estudo realizado por Olivia von der Weid (2019) sobre o corpo e reação de pessoas cegas, constata-se que em qualquer situação social os sujeitos fazem o possível para adotar uma conduta socialmente aceitável, isso inclui os cegos, pois “a falta da visão pode interferir no ajustamento da conduta de pessoas cegas já que, ao se guiarem pela audição, as situações muitas vezes enganam e a comunicação fica suspensa.” (*ibid.*, p. 164) Dessa forma, algumas pessoas

com deficiência visual que foram entrevistados no estudo da autora confessam que se esforçam para corrigir sua postura e rosto em direção aos sons, então, caso haja o som de uma televisão, fazem o possível para olhar em direção ao objeto e não ficar, por exemplo, de costas a ele. Esse fator chama a atenção da autora para duas coisas: respeitar a conduta social e não ser rejeitado socialmente pela diferença. É interessante observarmos que essa conduta social se reflete na escolha semiótica dos produtores da videoanimação, pois Chico sempre acompanha os sons com o rosto, o que reflete como a criança é representada como tendo interesse e preocupação ao que está a sua volta.

Essa conduta social do olhar é importante por causa do fator de interação com o mundo, pois ainda, de acordo com von der Weid (2019, p. 162), “o próprio contato ocular dá aos indivíduos o sentimento de estar em interação. Em uma ‘ocasião social’ em que um indivíduo se apresenta diante de outros, o silêncio pode parecer enigmático para uma pessoa cega”, isso porque estabelecemos ainda processos de demanda a partir do olhar (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Trocamos olhares significativos com nossos amigos quando queremos dizer alguma coisa sem chamar a atenção de outras pessoas, além disso, o olhar também guia a direção do diálogo, respondemos a quem nos dirige o olhar, e caso essa pessoa mude a direção, achamos que ela está falando para um outro alguém ou olhando algum objeto específico, para o qual também nos direcionamos com a visão.

Portanto, a partir do momento que Chico mantém o olhar aberto e fixo na direção do leitor-espectador (figura 45), temos uma relação de demanda, em que o leitor sente um grau de intimidade para com a criança que parece buscar ajuda e apoio.

Figura 45 – Relação de demanda.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

De outra forma, quando Chico é apresentada interagindo com o mundo narrativo (figura 46), é estabelecido um processo de oferta, em que leitor-espectador assiste o desenrolar dos acontecimentos. Assim, percebemos que a relação de demanda é realizada em momentos de tensão vivenciados pela personagem, enquanto a relação de oferta se estabelece a partir da

atitude de coragem e aventura dessa, que consegue se manter independente, sem o apoio do leitor-espectador.

Figura 46 – Relação de oferta.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Outro modo de interação da personagem diz respeito ao sentido do tato, o qual garante, por exemplo, que Chico dimensione o tamanho da passagem na parede de madeira e que reconheça o graveto que ela encontra no chão. A ausência da visão em pessoas cegas, conforme Griffin e Gerber (1996, s.p), “exige experiências alternativas de desenvolvimento, a fim de cultivar a inteligência e promover capacidades sócio-adaptativas. O ponto central desses esforços é a exploração do pleno desenvolvimento tátil”. Portanto, é a partir dessa modalidade de comunicação que acontece o reconhecimento físico de objetos e pessoas.

A partir da situação de Chico, percebemos que o tato é utilizado para o reconhecimento dos cenários e dos objetos, como já citados, mas não de pessoas. O toque de Chico em qualquer ser vivo na videoanimação é realizado apenas em Coco, seu amigo e cão guia. Esse fenômeno pode ser ainda relacionado ao fato de que, como mencionado por von der Weid (2019), existem barreiras sociais no que tange ao toque entre pessoas, e esse gesto só é realizado a partir de uma relação de intimidade, a qual existe entre Chico e Coco. Assim, percebemos que não somente a criança não toca nos adultos da videoanimação, como eles também não a tocam em nenhum momento (e também não a olham), mas isso será melhor discutido posteriormente, sobre o comportamento das personagens/pessoas em relação à Chico.

Ainda sobre a criança, é extremamente importante pontuarmos suas expressões faciais e suas emoções. Em forma de síntese, consideramos que as reações emocionais de Chico se tornam negativas apenas entre o momento de furto e cenário de escuridão, sendo que após o encontro com o graveto, Chico retoma suas emoções positivas. Entretanto, foi observado um fenômeno muito interessante na videoanimação: Chico nunca chora. Mesmo após perder Coco e ficar sozinha, a criança não chora em nenhum momento, mesmo com medo e insegurança em alguns segundos, isso é muito representativo pois estamos acostumados com a reação do choro

em crianças. Isso também está associado ao fato de que o choro chama a atenção de outras pessoas, que trazem ajuda e apoio emocional, mas, deixando isso de fora, percebemos que Chico ganha ainda mais uma representação forte e independente.

Consideramos ainda que isso é realçado pela forma que Chico interage com o “plano mágico”, pois ela utiliza o graveto apenas quando está sozinha, como uma forma de autonomia. Após reencontrar Coco, Chico poderia continuar sendo uma feiticeira, visto que essa imaginação lúdica ainda assim pertence ao universo infantil e permite criatividade e entretenimento às crianças, entretanto, após estar com seu amigo animal, Chico não sente mais a necessidade dessa “fantasia”, ela confia em seu cão-guia e fica feliz em sua presença (figura 47).

Figura 47 – Chico sorri ao se reencontrar com Coco.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Agora, nas figuras seguintes (48, 49, 50 e 51), abordaremos o comportamento do mundo (pessoas) em relação à Chico.

Figura 48 – Ladrão.

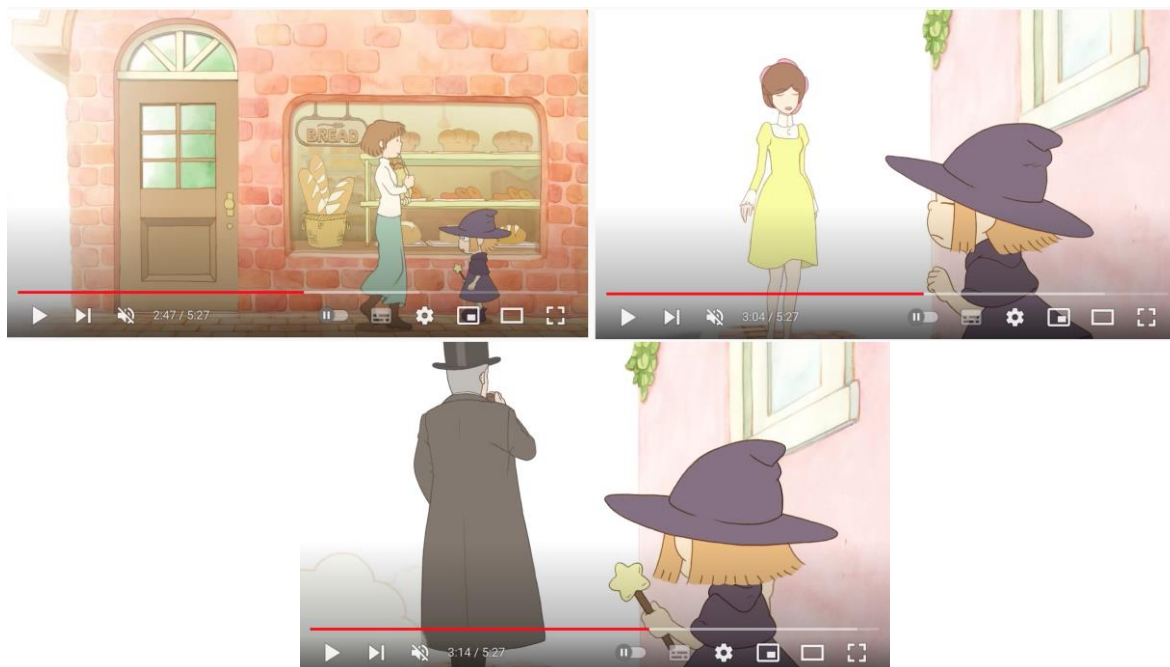


Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Primeiramente, temos a atitude do próprio ladrão (figura 48), um adulto que vendo a fragilidade da criança, ainda assim toma a decisão de furtá-la, o que demonstra como inicialmente ela já é “desconsiderada”, não recebendo nenhuma empatia pelo adulto. Isso é mais chamativo quando vemos a reações dos outros adultos da videoanimação, que são pessoas

“do bem”, vivendo sua vida normalmente. Nesse caso, temos três personagens: a mulher da padaria (figura 49), a mulher com perfume (figura 50), e o senhor fumando (figura 51).

Figuras 49, 50 e 51 – Mulher da padaria; Mulher perfumada; Senhor.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Essas pessoas passam ao lado de Chico sem nem ao menos olhar para a sua direção, simplesmente continuam caminhando, o que é curioso ao pensarmos que há uma criança indefesa e sozinha na rua.

Mesmo se Chico não fosse cega, isso já seria preocupante, mas partindo do ponto que sabemos sobre a sua condição, podemos nos perguntar o porquê dessa representação, dessa falta de interação das personagens humanas em relação à Chico. Isso nos retoma ao questionamento inicial do capítulo: quem, na videoanimação, não possui visão realmente? Os adultos não veem ou escolhem não a olhar, como uma forma de exclusão da criança e de sua representação como deficiente visual, portanto, os únicos personagens que dirigem olhar e possuem o interesse de criar um contato amigável com Chico são Coco e um gato que está no beco, ou seja, dois animais.

Dessa forma, consideramos que pela exclusão de Chico por parte dos adultos e pela inclusão por parte dos animais, é estabelecida, a partir daí, a relação da criança com o resto do mundo, o que justificaria, assim, o porquê de Chico visualizar algumas pessoas, como no caso da fila de espera do ônibus, em animais, além de outros objetos que também são transformados em animais. Esse ponto será aprofundado no próximo modo semiótico sobre a aparência das personagens.

6.5. Aparência das personagens

Assim como apresentamos na categoria anterior, também iremos tratar primeiramente da aparência de Chico, para depois adentrar na composição visual das outras personagens. A seleção das cores da videoanimação foi tratada anteriormente, na qual pudemos falar sobre a escolha de cores pastéis para o cenário, da mesma forma, essas cores também são apresentadas nas roupas e adereços de Chico, dialogando ainda com o *design* lúdico criado, de contos de fantasia. As cores da vestimenta inicial da criança são: branco, laranja, azul e rosa. A partir de uma função ideacional, temos a representação de um universo infantil atrelado ao uso dessas cores na sociedade, e mais especificamente, ao universo feminino, pois o rosa usado na faixa e na bolsa ainda trazem aspectos delicados, sutis, à personalidade da criança. Além disso, são cores utilizadas para promover suavidade (interpessoal), e por isso são usadas até em lugares públicos como um hospital ou consultório infantil, para tranquilizar as crianças, isso é confirmado por Kress e van Leeuwen (2006), ao afirmarem que as cores não somente querem dizer alguma coisa, elas também são utilizadas para permitir certas emoções nos observadores,

A cor também é usada para transmitir um significado "interpessoal": ela nos permite realizar "atos de cor" (já que a linguagem permite "atos de fala") [...] Não é apenas o caso em que a cor "expressa" ou "significa" coisas como "calma" ou "energia"; em vez disso, as pessoas realmente usam as cores para tentar energizar ou acalmar outras pessoas. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 229-230, tradução nossa)⁴¹

É interessante observamos que apesar da videoanimação contar com algumas cores mais saturadas, como o roxo e o marrom, a maior parte da composição visual retoma os níveis de saturação pastel, isso é explicado por Kress e van Leeuwen (2006, p. 230, tradução nossa) quando afirmam que “ao selecionar o plano de fundo inicial, automaticamente é selecionada uma variedade de cores como esquema de cor. Por exemplo, se a cor inicial é a pastel, então as outras cores também irão ser pastéis.”⁴²

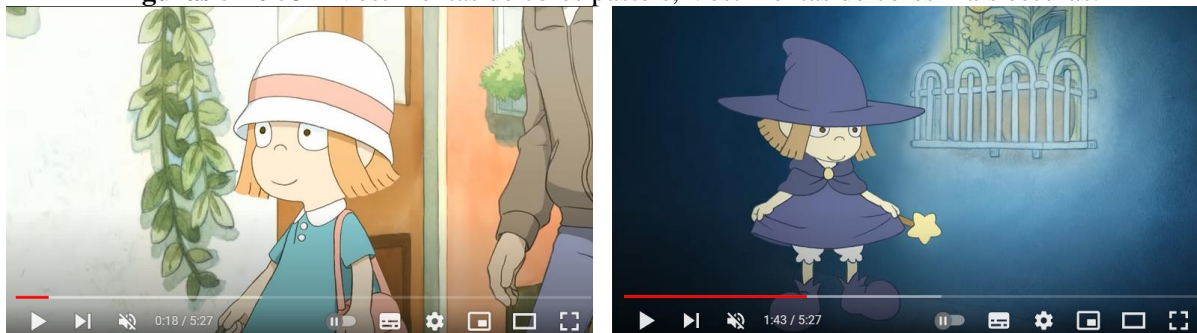
Ademais, para além da escolha das cores propriamente ditas, devemos citar ainda a presença de alguns adereços, em um primeiro momento, Chico com uma bolsa, vestido e um

⁴¹ No original: “*Colour is also used to convey ‘interpersonal’ meaning: it allows us to realize ‘colour acts’ (as language permits ‘speech acts’) [...] It is not just the case that colour ‘expresses’ or ‘means’ things such as ‘calm’ or ‘energy’; rather, people actually use colour to try to energize or calm down other people.*” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 229-230)

⁴² No original: “*Choosing the initial background automatically selects a range of colours as a colour scheme. For instance, if the initial colour is a pastel, then the other colours will also be pastels.*” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 230)

chapéu (figura 52), posteriormente, ao se tornar uma feiticeira, Chico com uma varinha mágica, vestido e chapéu (figura 53).

Figuras 52 e 53 – Vestimentas de cores pastéis; Vestimentas de cores mais escuras.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Os dois elementos usados na figura 52, bolsa e chapéu, permitem uma caracterização mais adulta à criança, no sentido da independência e da responsabilidade social, pois ela anda pela rua com completa autonomia. O que uma criança com a idade de Chico poderia estar fazendo na rua sozinha, com uma bolsa? Sua configuração nos remete a um adulto indo pagar contas, fazer compras, ou qualquer outra responsabilidade dessa faixa etária. Apesar de parecer uma atitude inesperada, esses elementos transformam a cegueira de Chico em apenas um detalhe, mais uma característica composicional, sem grandes desafios à criança, que só precisa da companhia de seu cão-guia ao seu lado ou de uma varinha mágica.

Tendo outro lado como perspectiva, percebemos a transformação de Chico em uma feiticeira, principalmente, pela caracterização com o vestido e chapéu roxos (figura 53), chapéu esse representativo de personagens ficcionais como bruxas, feiticeiras e magas, além disso, ainda há a presença da varinha mágica com a ponta de estrela para corroborar com esse sentido. As cores representativas são o roxo, com algumas nuances mais escuras, amarelo da presilha, amarelo e marrom da varinha, aqui vemos uma mudança de seleção em relação à vestimenta anterior, pois a cor mais suave presente na composição é o amarelo da estrela, o qual busca representar, de forma mais real, como são representadas as estrelas na sociedade (ideacional). Enquanto isso, o resto das cores são mais escuras, fortes, sombrias, utilizadas para dar uma sensação mais impactante à personagem, mais séria (interpessoal), e é através dessas sensações que ocorre a quebra do medo e insegurança de Chico.

Essas cores supracitas e a vestimenta de feiticeira permitem, na videoanimação, uma leitura diferente à tradicional, pois as feiticeiras de histórias de fantasia são comumente vistas como pessoas malignas, que produzem poções e magias negativas. Aqui, isso é ressignificado,

pois Chico se transforma em um feiticeira do bem, as cores e a vestimenta apenas a representam como uma criança fantástica e determinada.

Posto isso, podemos salientar outro elemento, o graveto transformado em varinha mágica. A videoanimação realiza uma metáfora entre graveto e varinha, a partir da imaginação de Chico, entretanto, temos ainda uma outra metáfora criada por essa associação que contribui com a representação visual e simbólica do grupo social discutido, isto é, as pessoas cegas, pois graveto e varinha ainda se associam à bengala. A bengala, como afirmado por Martin (2006), é um dos principais símbolos de independência dos cegos, então podemos pensar que aqui é criada uma lógica, em vista da falta de um cão guia, as pessoas cegas utilizam a bengala como instrumento para se locomover, e isso é reproduzido na história de Chico. Novamente, percebemos a independência da criança, se não há seu cão por perto, ela é autônoma o suficiente para elaborar novos instrumentos e meios de locomoção, então há ainda o fator de criatividade da personagem. Isso posto, podemos agora tratar das aparências das outras personagens, as vestimentas e a cor utilizada nessas, bem como suas funções na narrativa.

Inicialmente, temos a presença de uma mulher com vestido amarelo e salto alto que passa ao lado de Chico (figura 54), e conseqüentemente, a criança sente o aroma de perfume da mulher, imaginando uma flor ao redor da cabeça dessa.

Figura 54 – Vestimentas da mulher perfumada.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Portanto, temos uma metáfora visual realizada pela imaginação de Chico e que é reproduzida para o leitor. Nessa mesma figura as cores utilizadas representam bem os tons primaveris, isto é, o amarelo e o rosa, o amarelo geralmente remete à energia, felicidade e também calor, enquanto isso o rosa da flor e o vermelho do batom culturalmente possuem relações à beleza, delicadeza e até elegância (ideacional). No tocante à função interpessoal, a partir do estilo da roupa, com corte clássico, mangas bufantes, além do próprio salto alto que pode ser ouvido, percebemos que a elegância é atrelada ainda a um fator social e econômico, pois não é uma roupa de trabalho, mas sim, de passeio, e considerando o cenário em questão,

uma rua simples, residencial, a roupa nos parece muito elegante para o ambiente, em contraste ainda a roupa utilizada pela moça da padaria, uma roupa simples e do dia a dia.

Em consonância a esse fator social e econômico, um senhor é apresentado usando paletó, cachimbo e chapéu, nesses elementos constam as cores preta, cinza escuro e cinza claro (figura 55).

Figura 55 – Vestimentas e suas cores do senhor com o cachimbo.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Novamente, as cores e vestimentas trazem elegância e poder ao personagem, pois os elementos em questão fazem parte de uma estética do poder e da “superioridade”, atrelada aos burgueses, chefes políticos e aristocratas (ideacional). De acordo com Kress e van Leeuwen (2006, p. 229, tradução nossa), “a cor pode ser usada claramente para denotar pessoas, lugares e coisas, bem como classes de pessoas, lugares e coisas, e ideias mais gerais [...] para impressionar ou intimidar por meio do ‘*power-dressing*’.”⁴³ Todos esses fatores ainda contribuem com uma função interpessoal, pois buscam estabelecer uma relação de poder entre o senhor e Chico, pois essa é ignorada pelo homem, aliás, a fumaça de seu cachimbo é direcionada para o rosto da criança e ele sequer se preocupa.

Mesmo se tratando de um aspecto do comportamento, podemos ainda citar o modo de caminhar distinto dos dois personagens, a mulher e o senhor, pois esse movimento corporal corrobora com a aparência dos personagens. Isso porque, através do movimento entre cenas, percebemos que o caminhar da mulher é realizado de forma mais delicada, os passos são sutis e o corpo se mostra mais aberto, enquanto o senhor apresenta passos firmes, pesados e seu corpo encontra-se mais fechado, até porque uma das mãos é resguardada em um bolso do sobretudo preto, enquanto a outra segura o cachimbo.

⁴³ No original: “*colour clearly can be used to denote people, places and things as well as classes of people, places and things, and more general ideas. to impress or intimidate through ‘power-dressing’.*” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 229)

Por fim, as próximas cenas da videoanimação estão todas relacionadas ao modo que Chico compreende a realidade a sua volta. Primeiro, Chico se desagrada com o som estridente de uma britadeira, som esse que pode ser reconhecido pelo leitor, mas para a criança esse som é lido como vindo de um pássaro, ousamos dizer: uma garça (figura 56).

Figura 56 – Garça-britadeira.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Logo após, Chico ouve os sons de água sendo atravessada na rua, ao mesmo tempo que sente odores pesados de fumaça: a conclusão da criança é que carros em formato de peixe seguram cachimbos na boca (figura 57).

Figura 57 – Peixe-carro.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Em um momento posterior, Chico caminha ao lado de várias “pessoas” que estão em fila. Essa fila é para a espera de um ônibus que Chico interpreta como sendo um peixe “gigante”. Mas o mais interessante dessa cena é que a criança interpreta as pessoas da fila como sendo diferentes animais, um canguru, um cavalo, um leão (figura 58).

Figura 58 – Humanos sendo representados como animais.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Finalmente, Chico escuta sons de algo voando bem acima de sua cabeça, a criança gira sua cabeça para cima e fica agraciada com os sons do objeto voando no céu. Na compreensão de Chico, aquilo que está voando trata-se de uma baleia e essa está usando suas nadadeiras como asas (figura 59).

Figura 59 – Baleia-avião.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Para a discussão dessas quatro cenas citadas, com a garça-britadeira, o peixe-carro, a fila de animais e a baleia-avião, iremos pensar em como a representação desses objetos e pessoas é realizada a partir da significação pessoal de Chico. Como pudemos notar ao longo da narrativa, os únicos seres que interagem com a garotinha são Coco e o gato, dois animais, portanto, podemos interpretar que Chico tem um maior nível de intimidade e aceitabilidade em relação aos animais, são eles que a notam no dia-a-dia, que dão importância para ela, por isso, todos os que foram representados nessas cenas tratam-se de animais, ela eleva a posição dos animais ao nível dos humanos, pois esses últimos, a ignoram completamente. Essa questão retoma o que tratamos sobre a “falta de visão” dos adultos que aparecem na videoanimação, refletindo como culturalmente as pessoas não cegas da vida real ignoram as cegas.

6.6.Música e voz

Contemplamos, a partir de nossa reflexão sobre o modo audiovisual, e também a partir de Duran (2010), que os recursos sonoros, em sua gênese, permitiram que os espectadores se sentissem mais próximos dos acontecimentos cinematográficos, garantindo realidade ou até mesmo aspectos hiper-reais às narrativas (fantásticos), portanto, são diversas as contribuições do som ao cinema, que por extensão também podem ser aplicadas à videoanimação. Em concordância às palavras de Duran (2010, p. 33), “o som agrega uma maior credibilidade às imagens, de forma material e estética.”

De forma ainda mais sistematizada, recorreremos a van Leeuwen (1999), que elege como objeto de estudo o modo semiótico sonoro, o classificando em fala, música e som. O objetivo do autor é questionar a partir de que contextos e configurações o som tem a potencialidade de produzir sentidos, visto se tratar de um recurso semiótico utilizado pelos sujeitos na comunicação assim como ocorre com a escrita e com a imagem, portanto, “uma semiótica do som se preocupa em descrever o que você pode ‘dizer’ com o som, e como você pode interpretar as coisas que outras pessoas ‘dizem com o som’ ”.⁴⁴ (VAN LEEUWEN, 1999, p. 4)

Nesse sentido, com base no nosso capítulo 2, percebemos que essa semiótica pensada pelo autor dialoga ainda com a noção da GSF de Halliday, sobre a gramática da escrita e, por extensão, à GDV, sobre a gramática da imagem, criada pelo próprio autor e por Kress. Sendo assim, van Leeuwen (1999) acredita que assim como a escrita e a imagem proporcionam diferentes processos de interação e representação na sociedade, o som também possui as mesmas potencialidades, e essas devem ser elencadas pelo semioticistas para que possam ser analisadas. Portanto, o autor elenca seis processos/domínios principais do som, sendo esses: a perspectiva sonora; o tempo sonoro e o ritmo; a interação entre vozes; a melodia; a qualidade de voz e o timbre; e a modalidade. Para nossa análise, iremos nos aprofundar na perspectiva sonora, na melodia e na modalidade.

Assim como acontece com a imagem, o som “pode criar relações entre o que está sendo apresentado ou representado e o receptor, o leitor ou visualizador ou ouvinte da mensagem.”⁴⁵ (VAN LEEUWEN, 1999, p. 12). Portanto, se na imagem temos os recursos de enquadramento e perspectiva visual que estabelecem distâncias e relações de intimidade entre PR e PI, aqui, a perspectiva sonora irá também reproduzir uma distância social entre os personagens representados, ou entre o PR e o PI (espectador-ouvinte), isso porque, quando

⁴⁴ No original: “*the semiotics of sound concerns itself with describing what you can 'say' with sound, and how you can interpret the things other people 'say with sound'.*” (VAN LEEUWEN, 1999, p. 4)

⁴⁵ No original: “*can create relations between what is being presented or represented and the receiver, the reader or viewer or listener of the message.*” (VAN LEEUWEN, 1999, p. 12)

estamos perto de uma pessoa, falamos com uma voz mais neutra e até mais baixa quando queremos sussurrar, e falamos de maneira mais alta quando a pessoa está distante de nós. Sendo assim, em um ambiente formal, gritar logo defronte a alguém em uma conversa pode até assustar a pessoa, confundi-la ou irrita-la. Essa noção de distância social não é somente criada pela voz, como também pela própria música (VAN LEEUWEN, 1999), como veremos a seguir.

Posto isso, assim como ocorre com o cenário, temos uma mudança na música quando Chico se separa de seu cão e entra pelo buraco, dessa forma, a música que antes era alta, cessa por alguns segundos enquanto Chico vasculha o lugar escuro e a música só retorna de forma mais baixa quando Chico encontra o graveto, retornando alta a partir do reconhecimento do lugar. Essa mudança do alto para o baixo também acontece com a voz da criança, ou seja, ela começa reproduzindo sons altos ao gritar pelo nome de Coco, entra pelo buraco e sua voz se torna baixa, pelo medo e insegurança do lugar desconhecido, e ao sair do ambiente de escuridão, a voz retorna alta.

Essa perspectiva sonora criada em ambas as instâncias, música e voz, pontua novamente como o cenário escuro é uma quebra na história de Chico, um momento de tensão, de tomada de atitude, assim como mencionamos no modo semiótico sobre o cenário. Portanto, inicialmente, quando a criança é assustada pelo furto e chama pelo nome de Coco, em termos sonoros, é criada uma relação de distância pública (VAN LEEUWEN, 1999), pois o som passa os limites para que possa ser ouvido por quem está longe, como Coco (fisicamente) e o espectador (figurativamente). Posteriormente, quando Chico atravessa o buraco e se torna insegura, com medo do ambiente, o som passa a adquirir uma distância pessoal (VAN LEEUWEN, 1999) em relação ao PI, pois é suave, com tom e volume baixos, criando uma relação mais íntima entre PR e PI, a qual nos mostra como é um momento de aproximação entre os participantes, pois Chico precisa de ajuda. Assim, podemos perceber aqui como o contraste entre tom e volumes altos e baixos permite a criação de diferentes distâncias sociais entre PR e PI, pois de acordo com van Leeuwen (2012, p. 325, tradução nossa), “de perto, em uma distância pessoal, falamos mais baixo e assim por diante; e apenas longe, na distância ‘pública’ projetamos totalmente nossas vozes.”⁴⁶

Depreendemos, então, que no tocante à voz, a perspectiva sonora é o recurso mais perceptível, pois observamos poucos momentos na videoanimação em que Chico utiliza sua voz, gritando pelo nome de Coco, enquanto isso, nenhum outro personagem (pessoa humana)

⁴⁶ No original: “at ‘close personal’ range, we speak softly and so on; and only at ‘public’ range do we fully project our voices.” (VAN LEEUWEN, 2012, p. 325)

utiliza a voz, o que reafirma aqui como essa ausência também pode estar relacionada à falta de interesse e preocupação dos outros personagens em relação à Chico. Isto posto, a partir de agora as categorias analisadas referem-se à música selecionada e aos efeitos sonoros, como, por exemplo, a melodia.

A melodia é responsável por expressar diferentes emoções e sensações no ouvinte, inclusive, reproduz atos sonoros (*ibid.*, 1999), tanto no discurso (voz) quanto na música, para produzir entonações, pausas, continuidade. Assim, sobre as emoções, a própria escolha de instrumento, um aspecto que é discutido brevemente por van Leeuwen (1998), produz contornos determinantes à *Out of Sight*. O piano trata-se de um elemento da música clássica, o que sugere uma identidade à narrativa que dialoga com a escolha de cores, pois representa um caráter sensorial, emocional e confortável à história.

Agora, mais especificamente sobre suas nuances, o que define a diferença entre melodias é o movimento do tom (*pitch movement*), o qual define melodias ascendentes, descendentes e em arco. “As melodias ascendentes expressam emoções que são ‘extrovertidas’ e ‘ativas’, as melodias descendentes são ‘introspectivas’, de emoções ‘passivas’ e as melodias em arco combinam as duas.”⁴⁷(VAN LEEUWEN, 1999, p. 102, tradução nossa)

No caso de *Out of Sight* (2010), a melodia é construída, principalmente, a partir do piano. Dessa forma, no início, até os primeiros 20 segundos, não temos nenhum movimento, nem ascendente e nem descendente, mas sim uma composição equilibrada à narrativa, nem totalmente passiva e ativa emocionalmente, essa falta demonstra como não há nada acontecendo no início, nada chamativo, apenas a narrativa sendo introduzida. Entretanto, após 00:20 segundos, a melodia se transforma quando Coco puxa Chico pela coleira (figura 60) e o movimento do piano acelera, bem como a melodia ascende.

Figura 60 – Melodia ascendente.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

⁴⁷ No original: “Ascending melodies express ‘outgoing’, ‘active’ emotions, descending melodies ‘incoming’, ‘passive’ emotions, and arched melodies combine the two.” (VAN LEEUWEN, 1999, p. 102)

A aceleração em si nos remete aos desenhos animados como, por exemplo, Tom e Jerry, em situações de perseguição entre personagens ou outras situações que indiquem urgência, dessa forma, a ascendência da melodia produz emoções ativas, de ação, as quais conversam com o ato de ação realizado pela garota e por Coco (correr). De outro modo, a desaceleração abrupta da melodia (piano) e a descendência no momento em que Chico bate com o corpo na parede (figura 61) representa o momento de pausa no ato sonoro, dando mais impacto sensorial ao observador da narrativa, pois é um rompimento na sequência sonora e também um rompimento entre Chico e Coco.

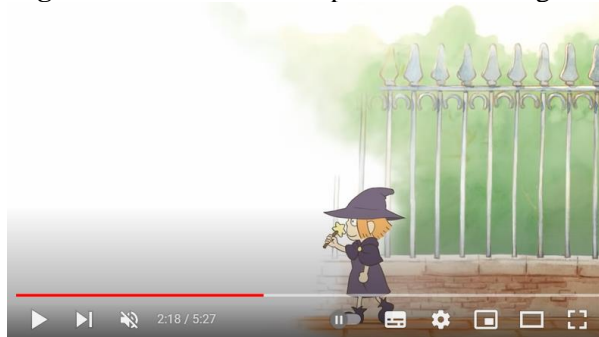
Figura 61 – Rompimento da música.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

A música só retorna novamente em 1:33, quando o graveto se transforma em varinha. Desse modo, percebemos que o lapso e falta da música representa o vazio, o medo, assim como a cor preta escolhida para o cenário, que já foi discutida anteriormente. Após esse momento, ocorre uma nova ascendência na melodia quando Chico, em movimento, toca os filamentos da grade (figura 62).

Figura 62 – Melodia acompanha os sons da grade.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Aqui, temos uma sincronia entre música e efeitos sonoros, pois o som da varinha mágica tocando no metal parece com a de um sino, e esse som acompanha a melodia da trilha sonora, ou seja, a cada filamento tocado pela varinha, o piano toca uma nota com o mesmo tom do

efeito sonoro, para garantir uma ambientação associada à magia e à imaginação. Aqui, temos um fator diegético, pois a música não é escutada apenas pelo leitor-espectador, a reprodução do piano na grade faz com que a música entre dentro do universo da narrativa, confirmando o que é dito por Burn (2013, p. 7, tradução nossa) sobre as funções da música em produtos audiovisuais, ou seja, “sua função pode ser diegética (música dentro da narrativa) ou não diegética (a coloração sonora mais usual que somos aculturados em aceitar como parte de algo que de outra forma seria um modo de narrativa naturalista).”⁴⁸

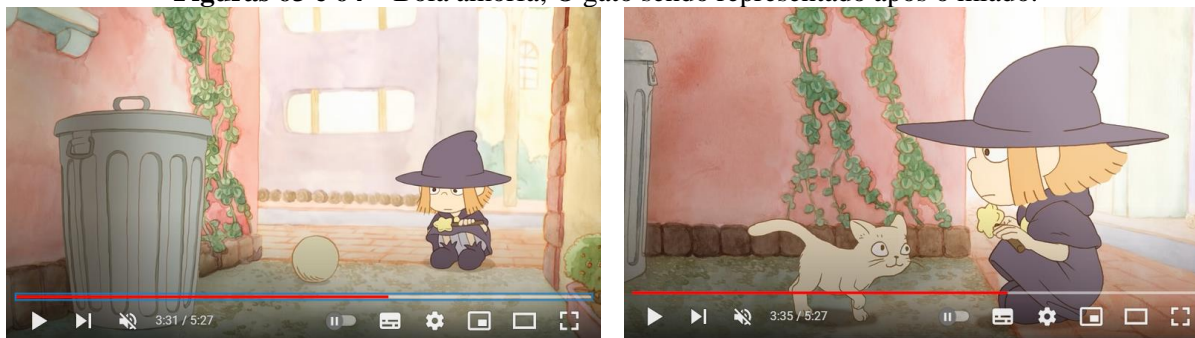
Posto isso, partiremos para a modalidade dos efeitos sonoros. A modalidade, como já foi mencionado no capítulo 2 e também na análise, refere-se à credibilidade do modo semiótico, ou seja, se ele parece mais ou menos natural em relação ao todo, e também podendo ser comparado à realidade. Na iluminação discutimos como as luzes brancas são mais naturais em relação às luzes coloridas, aqui, sobre os efeitos sonoros, percebemos que há sons mais naturais e outros que oportunizam uma sensação fantástica, ficcional em certas partes da narrativa.

Primeiramente, retomaremos dois personagens discutidos na categoria sobre “aparência”, isto é, a mulher de vestido e o senhor de paletó. Durante a caminhada dos personagens ouvimos o efeito sonoro de um sapato de salto alto (mulher) e o som de um sapato (senhor), e percebemos, de forma muito interessante, que as partes inferiores desses personagens não são apresentados, assim, os sons podem ser reconhecidos pela familiaridade, pois trata-se de uma representação real dos sons que produzimos com esses tipos de sapato.

Em outro momento, Chico continua andando pelo passeio quando escuta o som de algo se movendo e produzindo o som de lata, para o leitor fica visível que esse “algo” está rodopiando em cima de uma lata de lixo. Na compreensão da criança, enquanto ela não reconhece o objeto esse algo se trata de uma bola amorfa, sem formato (figura 63). Assim que o “objeto” reproduz o som de um miado, Chico compreende que os sons da lata na verdade foram realizados por um gato (figura 64).

⁴⁸ No original: “*its function can be diegetic (music within the narrative) or non-diegetic (the more usual sonic colouring which we are encultured into accepting as part of an otherwise naturalistic mode of narrative).*” (BURN, 2013, p. 7)

Figuras 63 e 64 – Bola amorfa; O gato sendo representado após o miado.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Essas cenas, dos sapatos, da lata e do gato demonstram como a garota passa a se guiar pela reprodução sonora dos elementos a sua volta, reprodução essa que possui um maior grau de modalidade, já que se compara ao som real e natural desses elementos. “No caso da representação, a modalidade naturalística se baseia em um critério de verossimilhança. Quanto mais uma representação parece soar como 'o que se pode ouvir se estiver presente no evento representado', maior será sua modalidade naturalística.”⁴⁹(VAN LEEUWEN, 1999, p. 181)

Por outro lado, temos também a presença de sons fantásticos na narrativa com menor grau de modalidade, como o som do vazio que é produzido no cenário de escuridão (0:54 a 1:50 minutos), nesse caso, temos a reprodução de um som contínuo, sem harmonia e limpo, que dá a sensação de infinito, um lugar sem contorno, sem materialidade. Há também o som mágico da varinha, muito próximo ao som de um sino, ele tem como função a apresentação do fantástico, como se a varinha transformasse os objetos e cenários ao redor de Chico.

6.7. Verbal

Por fim, temos ainda a presença da categoria verbal, a qual aparece em algumas poucas situações na videoanimação, exercendo funções narrativas e de linguagem. Para sua análise, iremos recorrer aos recursos semióticos da cor, que já foram anteriormente apresentados e da tipografia, que assim como os outros modos elencados, produzem diferentes efeitos de sentido na construção textual, como iremos observar adiante. Sobre a tipografia, em concordância a Kress e van Leeuwen (2006),

Um texto escrito, da mesma forma, envolve mais do que linguagem: está escrito em algo, em algum material (papel, madeira, pergaminho, pedra, metal,

⁴⁹ No original: “*In the case of representation, naturalistic modality is based on a criterion of verisimilitude. The more a representation is felt to sound like 'what one might hear if present at the represented event', the higher its naturalistic modality.*” (VAN LEEUWEN, 1999, p. 181)

rocha, etc.) e é escrito com algo (ouro, tinta, gravings (en), pontos de tinta, etc.); com letras formadas com tipos de fonte, influenciados por considerações estéticas, psicológicas, pragmáticas e outras; e com layout imposto à substância do material, seja na página, tela de computador ou uma placa de latão polido.⁵⁰(KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 41, tradução nossa)

Portanto, para a análise da tipografia utilizaremos algumas das classificações elencadas por van Leeuwen (2006), sendo essas: espessura, expansão, formato e curvatura.

Logo no início da videoanimação, podemos visualizar o seu título *Out of Sight* (figura 65), ele é formado após a passagem de Coco e Chico em frente à cerca de madeira branca.

Figura 65 – Título da videoanimação.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Utilizando as categorias elencadas, percebemos que a tipografia utilizada possui uma fonte mais espessa e com tamanho da fonte grande, para chamar a atenção para o título e sua apresentação, a expansão utilizada busca produzir um alinhamento centralizado ao título, e o seu formato, bem como a curvatura, se voltam a uma fonte manuscrita, arredondada, lembrando à escrita a mão. Se olharmos de perto, podemos observar que as partes da madeira que possuem ranhuras não estão pintadas de azul, reproduzindo um efeito mais preciso de pintura a mão, com tinta. A própria escolha de uma fonte que parece pintura conversa com o fato de que a cerca branca foi pintada à mão, como fazemos no dia a dia. Esses detalhes como o formato, curvatura e o efeito de tinta, produzem um efeito mais pessoal à composição, mais íntima e expressiva (VAN LEEUWEN, 2005), pois se assemelha, como já dito, a escrita à mão, que é um traço individual e natural, uma escolha que foge da padronização e formalidade de uma escrita com

⁵⁰ No original: “A written text, similarly, involves more than language: it is written on something, on some material (paper, wood, vellum, stone, metal, rock, etc.) and it is written with something (gold, ink, (en)gravings, dots of paint, etc.); with letters formed as types of font, influenced by aesthetic, psychological, pragmatic and other considerations; and with layout imposed on the material substance, whether on the page, the computer screen or a polished brass plaque.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 41)

letras de forma, que são retas. Isso aproxima mais o leitor da narrativa, e é uma escolha que dialoga com os outros traços suaves citados, como as cores pastéis.

No tocante à cor, temos a presença do azul de alta saturação, que produz um contraste grande com a cerca branca. Como já apresentamos anteriormente sobre a cor azul e seu papel transitório, é interessante percebermos que aqui é introduzida essa função, pois temos o branco a ser preenchido e o azul que produz o efeito de significação/interpretação por parte de Chico. No caso aqui em questão, já havíamos apresentado o azul de cenas que aparecem posteriormente na videoanimação, mas podemos dizer que essas cenas retomam as cores inicialmente utilizadas no título, o branco e o azul, criando, assim, a coerência narrativa dos elementos visuais, e exercendo uma função textual, já que elas aparecem em outros cenários.

Enquanto isso, na cena em que Chico chega à padaria, uma placa surge acima de sua cabeça com os dizeres *bread*, pão em inglês (figura 66).

Figura 66 – Padaria e sua placa de identificação.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

Nessa situação, vemos um contraste com a tipografia utilizada na figura anterior, isso porque o formato e curvatura da palavra *bread* são retos, todos os caracteres estão em caixa alta, o seu tamanho é reduzido, pois aqui se dá importância maior a composição feita entre Chico e os pães os quais ela sente o aroma, portanto, a placa serve como uma informação extra ao leitor. Dessa forma, a placa possui uma maior função ideacional, de representação e identificação de um lugar comum para o leitor-espectador, a padaria, e a escolha por uma fonte reta, auxilia na construção sobre a ideia de que se trata de um lugar público, de serviço, então ele é sério e formal.

A cor da placa é um marrom claro, neutro, com pouca visibilidade, pois como afirmamos, o papel principal da placa e dos dizeres é de uma identificação extra, mas a informação mais importante encontra-se no contraste entre padaria, laranja, e Chico com o vestido roxo. Essa composição visual coloca novamente a questão do tamanho da criança em relação com o mundo ao seu redor, uma garota pequena e, aos olhos da sociedade, indefesa,

mas logo após, nos surpreendemos com a falta de interesse de uma mulher adulta com a situação de Chico, que está sozinha andando pela rua.

Por fim, nas cenas dos créditos encontramos algumas imagens que retratam o pós da narrativa, sendo uma delas o encontro de Chico com o ladrão, que está agarrado a uma árvore e com medo de Coco (figura 67).

Figura 67 – Créditos finais.



Fonte: Videoanimação *Out of Sight* (2010).

O primeiro traço verbal que podemos citar é o ponto de interrogação dentro do balão que é reproduzido acima de Chico, o ponto tem como função exercer o efeito de dúvida e confusão causados na criança, visto que essa não compreende a razão dos latidos de Coco. Apesar da escrita em tailandês, própria das criadoras de *Out of Sight*, percebemos a universalidade do ponto de interrogação, que não nos deixa dúvida sobre o efeito de sentido produzido, a espessura, o formato e a curvatura escolhidos também são de fácil identificação e leitura. A função predominante aqui é a ideacional, pois há uma relação verbal entre os participantes representados e a circunstância de uma ação realizada anteriormente, isto é, Coco perseguindo e mordendo o ladrão, deixando Chico confusa, por não poder visualizar a cena.

6.8. Considerações sobre a análise

Pela análise realizada das cenas da narrativa, pudemos inventariar e sistematizar os modos e recursos semióticos presentes e seus potenciais efeitos de sentidos na representação social de Chico. No tocante à realização de escolhas semióticas, observamos, principalmente, a importância da simultaneidade dos modos semióticos para que ocorra a significação do leitor, e nessa videoanimação específica, percebemos que uma das propostas principais de seus produtores é explorar a limitação visual por parte de Chico e demonstrar ao leitor como ela usa outros sentidos, no que consideramos ainda ser uma grande contribuição à linguagem multimodal que vimos no primeiro e segundo capítulos. Outro fator que percebemos como

importante para a leitura de *Out of Sight* (2010) é compreender a realidade de Chico, não somente sua deficiência visual, mas, principalmente, a necessidade de ter uma imaginação que lhe proporcione seguir adiante sem Coco, permitindo assim que o leitor ainda acompanhe suas aventuras e se surpreenda com os possíveis significados incomuns produzidos por Chico, como a garça-britadeira, o carro-peixe, entre outros.

Percebemos que a orquestração multimodal realizada pelos modos semióticos da câmera/filmagem, da iluminação, do cenário, dos comportamentos e aparência das personagens, da música e do verbal contribuíram com a representação de Chico, das outras personagens e da mensagem construída pela narrativa. Esses modos e recursos foram extremamente importantes para ditar o ritmo da narrativa, produzir sentidos e mesmo garantir reações por parte do leitor. Chegamos, portanto, as seguintes conclusões:

a) Verificamos que a narrativa busca desconstruir a representação social de Chico, pois mesmo se tratando de uma garota cega, ela é representada como uma pessoa autônoma, corajosa, que pode se guiar sozinha, indo contra uma imagem de passividade e fragilidade que é associada culturalmente às pessoas cegas;

b) As semioses da videoanimação apontam para dois universos distintos, o real e o irreal, o irreal passa a existir após o cenário da escuridão, e é ele que guia a personagem, que demonstra sua coragem e determinação. Em consonância a isso, podemos usar como exemplo as cores usadas em sua vestimenta de feiticeira, cores mais fortes, mais sombrias, além do próprio símbolo “feiticeira” ser vista como algo negativo culturalmente, entretanto, na videoanimação, essas cores e essa vestimenta representam a superação de Chico, mostrando como os modos podem ser ressignificados;

c) A videoanimação mostra, seja pela falta do toque, pela falta do olhar, pela distância social, que apenas os animais interagem com a criança cega (e por isso ela vê as pessoas como animais na fila de ônibus, pois os eleva ao nível dos humanos) e os adultos sequer se preocupam com ela. Isso representa como as pessoas ignoram, na vida real, esse grupo social.

Podemos dizer, ainda, que os conceitos sociosemióticos se aplicam a todas as cenas e seus respectivos arranjos semióticos, pois todas elas resultam de um trabalho semiótico. Assim, temos que por meio do conceito de signo motivado conseguimos observar como os recursos semióticos foram escolhidos para atender aos interesses dos produtores do texto em representar Chico como uma personagem independente que é ignorada pelas pessoas, mas incluída pelos animais. Além disso, por meio dos diversos modos e seus respectivos recursos semióticos, elencamos as possibilidades de significação que podem estar associadas tanto a escolha semiótica das cores, como também a todas as outras levantadas como o enquadramento, o

ângulo, a iluminação, os movimentos da personagem, os sons, ou seja, todos os recursos a serem explorados em videoanimações, pois seus meios de reprodução, sonoro e visual, permitem certas *affordances* ou em outras palavras, certas possibilidades de representação.

Portanto, consideramos que foi possível analisar os significados/sentidos expressos pela videoanimação *Out of Sight* (2010) e como esses permitiram a representação social de Chico. Esperamos ainda que o trabalho tenha fornecido propostas de pesquisa ou de leitura para que mais textos audiovisuais sejam analisados com base nas teorias multimodais como a Semiótica Social. É importante ainda mencionarmos que apesar do texto analisado tratar-se de um texto audiovisual, infelizmente, para realizar essa análise, são necessárias figuras estáticas, sendo preciso que nós como analistas recorramos à descrição das cenas e ainda citarmos segundos antes ou após a figura escolhida, pois esses segundos podem ser oportunos para compreender as escolhas semióticas entre um movimento e outro. Mas visto que os modos semióticos nascem a partir das necessidades de cada cultura, assim como seus recursos semióticos, não é impossível pensarmos (e desejarmos) que futuramente teremos novos formatos de arquivo para além do doc. ou pdf que permita a reprodução simultânea de recortes com som, movimento e imagem durante a análise de um texto da esfera audiovisual.

Por fim, um adendo, a partir da análise aqui realizada, queremos chamar atenção para uma questão do texto videoanimado selecionado, isto é, o seu público-alvo. A videoanimação *Out of Sight* (2010) conta a história de uma personagem cega, entretanto, essa narrativa não foi feita para ser recepcionada/consumida por esse grupo social, visto que não há a audiodescrição disponível para o vídeo. Dessa forma, o público-alvo desse texto multimodal trata-se de pessoas não cegas, isso permite duas situações: i) busca salientar a condição visual das pessoas cegas para aqueles que não são, permitindo que os leitores-espectadores reflitam sobre esse grupo social e como eles podem viver normalmente, visto que Chico é representada por uma visão de autonomia, projetada de uma forma “normal”, isto é, quem a visualiza não percebe se tratar de uma pessoa cega, carregada por estigmas de dificuldade e/ou falta de mobilidade; ii) isso acaba por, de maneira indireta, demonstrar como os cegos possuem pouco acesso aos conteúdos audiovisuais, mesmo que eles próprios sejam o objeto de representação dos textos divulgados, o que, conseqüentemente, continua fazendo com que esse grupo social fique invisível aos olhos da acessibilidade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta dissertação, tivemos por objetivo analisar os modos e recursos semióticos presentes na videoanimação *Out of Sight* (2010) e seus potenciais efeitos de sentido na representação social da personagem principal Chico, de forma a contribuir com as metodologias e teorias de análise multimodal dos textos videoanimados.

Consideramos que por termos como escopo teórico os conceitos sociossemióticos para a análise do trabalho semiótico realizado em diferentes cenas (representadas por meio de figuras), pudemos ainda demonstrar como os significados/sentidos são construídos por meio da interação dos produtores e dos leitores com o texto. As escolhas semióticas feitas pelos produtores são realizadas a partir de um projeto de dizer e têm o propósito de orientar o percurso interpretativo. Assim, em se tratando de um texto multimodal/multissemiótico, os modos e os recursos semióticos são utilizados de modo articulado, de forma a construir representações, contribuir para a progressão do texto e criar uma interação com o espectador. Enquanto isso, os leitores-espectadores possuem interesses específicos e constroem relações com o texto lido/assistido a partir do contexto de cultura no qual estão incluídos, pois os signos não seguem uma convenção universal, eles são motivados pelo interesse dos sujeitos participantes da interação linguístico-semiótica e suas experiências culturais, sociais e ideológicas.

No que tange à teoria da Semiótica Social, de Hodge e Kress (1988), a abordagem aqui explorada permitiu traçar um panorama de seu contexto de formação e suas inspirações, suas críticas e seus conceitos principais. Nessa direção, percebemos como a teoria possui uma visão mais contextualizada das práticas de uso da linguagem e suas funções, é possível se atentar para os diversos modos/modalidades de comunicação para além da escrita, os quais os sujeitos mobilizam para executar seus objetivos comunicativos. Ainda vimos que ao considerar o processo de escolha dos signos, transformando-os em motivados, a teoria garante significado/sentido ao poder e às escolhas semióticas dos sujeitos, que são realizadas conforme seus interesses e não apenas com base em normas preestabelecidas da língua, como se esses fossem passivos.

Consideramos que a discussão sobre multimodalidade, no segundo capítulo, buscou situar a teoria sociossemiótica, com vistas a demonstrar como os sujeitos podem realizar uma orquestração multimodal a partir de diferentes modos para construir o seu projeto de dizer e para produzir sentidos/significados que pertencem ao seu universo cultural e social. Nesse sentido, verificamos que alguns autores brasileiros que versam sobre a Semiótica Social, como Gualberto e Santos (2019), compreendem a multimodalidade como um fenômeno da

comunicação a ser abordada por diferentes pesquisadores conforme seus objetivos de pesquisa. Assim, esse campo de conhecimento pode trazer contribuições substanciais para a Linguística e para a Semiótica, uma vez que ambas se ocupam do estudo dos diferentes usos da linguagem/comunicação. Nesse escopo, as discussões sobre textos, gêneros textuais, discursos, modos e recursos semióticos se entrelaçam e edificam sentidos.

Nesse contexto de discussão, destacamos, ainda, que a discussão acerca dos pressupostos da Gramática do Design Visual (GDV) representa uma oportunidade de socialização de uma teoria, que tem trazido substantivas contribuições para o estudo dos textos imagéticos. Ainda que direcionada, inicialmente, para a leitura de imagens estáticas, seus postulados têm sido amplamente utilizados para a análise de textos audiovisuais, o que pode favorecer uma reflexão crítica de diferentes dimensões de estudo de um texto: como se dão as representações, como se dão os processos de interação e como os textos são organizados. A contribuição trazida pela GDV ao nosso trabalho reside na provocação para análise dos diferentes modos e recursos semióticos e suas potencialidades para o processo de produção de sentidos, culminando em uma discussão acerca das relações de poder e das representações inerentes às escolhas realizadas pelos produtores.

Em relação aos aspectos audiovisuais da videoanimação, observamos que esse texto teve como meios de desenvolvimento de seu suporte as diversas inovações técnicas e tecnológicas das mídias do cinema, da televisão e do vídeo levantados por Machado (1993), Ramos e Bueno (2001), e Soares (2009), enquanto isso, sua estrutura foi construída a partir dos princípios e técnicas de produção presentes nas linguagens de animação e do cinema, como vimos com Duran (2010) e Martins (2009), resultando no texto que conhecemos atualmente. Embora essa parte possa parecer demasiadamente teórica, a trajetória de produção desse capítulo favorece a compreensão das videoanimações. Esse texto é fruto da cultura audiovisual e possibilita, como percebemos pela análise da história de Chico e Coco, a reprodução dos modos de ver, sentir e interpretar a realidade por meio da orquestração multimodal de diferentes modos e recursos semióticos como o enquadramento, iluminação, cor, olhar e outros, assim, seu *design* e seu arranjo semiótico são realizados a partir da escolha de semioses de seus produtores durante a criação audiovisual e de seus leitores durante a análise/leitura desses textos.

Finalmente, por meio desta dissertação, podemos considerar que foi possível analisar os modos e recursos semióticos que constituem a videoanimação *Out of Sight* (2010) e seus potenciais efeitos de sentidos na representação de uma personagem que participa de um grupo social específico, os cegos.

Como resultado desta pesquisa, merecem destaque alguns pontos:

- a) A Semiótica Social é uma teoria que contribui com a análise das representações sociais que são construídas em textos multimodais, como a videoanimação;
- b) As representações podem ser ressignificadas a partir do uso inovador de modos e recursos semióticos consolidados;
- c) Os produtores de textos constroem o seu projeto de dizer a partir da orquestração multimodal de diferentes modos e recursos durante a realização do trabalho semiótico;
- d) A Gramática do Design Visual, apesar de referir-se às imagens estáticas, pode ser utilizada para a análise de textos em movimento, por apresentar instrumentos de verificação dos processos que aparecem entre uma imagem e outra, como ângulo, enquadramento, olhar;
- e) A Semiótica Social conta um arcabouço extenso de textos que se apoiam na abordagem multimodal para explorar diferentes semioses produzidas pelos sujeitos durante a comunicação.

Acreditamos que, mesmo de forma modesta, o trabalho tenha contribuído para que a Semiótica Social e seus estudos subsequentes, como teorias/metodologias de análise de textos multimodais, sejam mais difundidas no meio acadêmico, dadas as contribuições que tais teorias/metodologias podem emprestar à análise das representações sociais que são construídas nos textos. No tocante ao modo audiovisual sugerido, acreditamos que há uma potencialidade visível para que ele seja aprofundado e considerado em pesquisas futuras.

Outras sugestões que podem ser feitas para pesquisas futuras:

- 1) Análise de outros textos audiovisuais a partir do quadro metodológico construído por Gualberto e Pimenta (2019), pois como foi possível visualizarmos, esse quadro contribuiu substancialmente para a análise dos filmes animados da Disney, e para análise da videoanimação que selecionamos, portanto, acreditamos que ele pode ainda ser utilizado em estudos sobre documentários, esquetes, filmes live-action, e tantos outros;
- 2) Como foi demonstrado a partir dos diversos estudos provenientes da SS, ou seja, sobre: música e voz (VAN LEEUWEN, 1998: 1999: 2012), movimento (BURN, 2013), imagem (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996 [2006:2020]), luz e iluminação (VAN LEEUWEN; BOERIIS, 2017), cor (KRESS; VAN LEEUWEN, 2002), tipografia (VAN LEEUWEN, 2005), acreditamos que novas pesquisas sejam realizadas para explorar outros modos semióticos de forma sistêmica, como o toque, o gesto, etc;
- 3) Novos estudos continuem sendo realizados para pesquisar e analisar como são produzidas as representações sociais de diferentes grupos, sejam pretos, brancos, mulheres, homens, lgbtq+, indígenas, e inúmeros outros. Para que assim, possamos nos questionar sobre como realizamos essas representações e criticá-las de forma consciente.

Ao encerrarmos a nossa discussão, retomamos a questão que norteou a nossa pesquisa, qual seja, as contribuições que a teoria da Semiótica Social pode trazer para a análise e compreensão das representações sociais apresentadas por videoanimações. Nesse escopo, podemos considerar que a Semiótica Social, para além das questões já aludidas ao longo do trabalho, possibilitou uma abordagem que efetivamente articula dimensões linguísticas, semióticas, discursivas e sócio-culturais. Analisar uma videoanimação, sob a perspectiva da Semiótica Social, considerando as várias dimensões constitutivas desse tipo de produção, representou a possibilidade de compreender a complexidade inerente aos usos dos modos e dos recursos semióticos, das representações sociais e dos gestos de leitura.

REFERÊNCIAS

ADAMI, Elisabetta. ‘We/YouTube’: Exploring sign-making in video-interaction. **Visual Communication**, 8(4), 2009, p. 379-399.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 2006.

BALISCEI, João Paulo. Abordagem histórica e artística do uso das cores Azul e Rosa como pedagogias de gênero. **Revista Teias**, v. 21, p. 223-244, 2020.

BRITO, Regina Célia Lopes; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira. A Gramática do Design Visual. In: LIMA, Cássia Helena Pereira; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta. **Incursões Semióticas: Teoria e Prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise Crítica do Discurso**. Editora: Livre Expressão. Rio de Janeiro. 2009. p. 87-117.

BURN, Andrew. The Kineikonic mode: towards a Multimodal Theory of the Moving Image. **MODE Working Papers**. London: NCRM / MODE / IOE, 2013.

CAMPOS, Josiane Vieira. **Indicadores para o design de animações com foco na transmissão de informação**. 2016. 284 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

COPE, William; KALANTZIS, Mary. A grammar of multimodality. **International Journal of Learning**, [S.l.], v. 16, n. 2, p. 361-425, 2009. DOI: <https://doi.org/10.18848/1447-9494/CGP/v16i02/46137>.

DURAN, Érika Rodrigues Simões. **A linguagem da animação como Instrumental de ensino**. 2010. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

FERREIRA, Helena Maria; VILLARTA-NEDER, Marco Antonio. Textualização e enunciação em texto multimodal: análise do vídeo de animação “Escolhas da vida”. **Prolíngua**, v. 12, n. 2, 12 fev. 2018.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas “Estado da Arte”. **Educação & Sociedade**, Campinas, n.79, p. 257-272, 2002.

GOODWIN, Charles. Action and embodiment within situated human interaction. **Journal of Pragmatics**, v. 32, 2000, p. 1489-1522.

GRIFIN, Harold; GERBER, Paul. Desenvolvimento tátil e suas implicações na educação de crianças cegas. **Benjamin Constant**, n. 5, 1996.

GUALBERTO, Clarice Lage. **Multimodalidade em livros didáticos de língua portuguesa: uma análise a partir da semiótica social e da gramática do design visual**. 2016. 179 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Faculdade de Letras., Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

GUALBERTO, Clarice Lage; SANTOS, Zaira Bomfante dos. Multimodalidade no contexto brasileiro: um estado de arte. **Delta: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada**, São Paulo, v. 35, n. 2, p. 1-30, 2019. UNIFESP. <http://dx.doi.org/10.1590/1678-460x2019350205>.

GUALBERTO, Clarice Lage; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira. Representações do feminino em protagonistas da Disney® sob uma ótica multimodal a partir da Semiótica Social. In: **Semiótica Social, multimodalidade, análises, discursos**. Editora: Pimenta Cultural, 2019. DOI: 10.31560/pimentacultural/2019.478.13-65.

GUALBERTO, Clarice Lage; SANTOS, Zaira Bomfante dos; MEIRA, Ana Clara. Multimodal metaphors: from language as a condition to text to the notion of texture as a meaning-making semiotic resource. **Revista de Estudos da Linguagem**, Belo Horizonte, v. 28, n. 2, p. 893-915, 2020. Faculdade de Letras da UFMG. <http://dx.doi.org/10.17851/2237-2083.28.2.893-915>.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood. **Language as Social Semiotic**, London, Arnold, 1978.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood. **An Introduction to Functional Grammar**, 2. ed. London: Edward Arnold, 1994.

HODGE, Robert.; KRESS, Gunther Rolf. **Social Semiotics**. New York: Cornell University Press, 1988.

JEWITT, Carey; KRESS, Gunther Rolf. **Multimodal Literacy**. New York: Peter Lang, 2003.

JEWITT, Carey; BEZEMER, Jeff; O'HALLORAN, Kay. **Introducing multimodality**. New York: Routledge, 2016. 219p.

KRESS, Gunther Rolf; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication**. London: Arnold, 2001.

_____. Colour as a semiotic mode: notes for a grammar of colour. **Visual Communication**. October 1: 343-368, 2002.

_____. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London: Routledge, 2006 [1996].

_____. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. London: Routledge, 2020 [1996].

KRESS, Gunther Rolf. Visual and verbal modes of representation in electronically mediated communication. In: SNYDER, Ilana. **Page to screen: talking literacy into electronic era**. New York: Routledge, p. 53-79, 1998.

_____. **Literacy in the new media age**. London and New York: Routledge, 2003.

_____. **Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication**. USA and Canada: Routledge, 2010.

_____. “Partnerships in research”: multimodality and ethnography. **Qualitative Research**, v.11, n. 3, p. 239–260, 2011.

_____. Semiotic work Applied Linguistics and a social semiotic account of Multimodality. **AILA Review** 28, 49–71. 2015.

MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. **Revista USP**, (16), p. 6-17. 1993. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i16p6-17>.

MARTINS, Bruno Sena. “**E se eu fosse cego?**”: Narrativas silenciadas da deficiência. Porto: Edições Afrontamento, 2006.

MARTINS, India Mara. **Documentário Animado**: experimentação, tecnologia e design. 2009. 244 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MAVERS, Diane. **Children’s Drawing and Writing**: The Remarkable in the Unremarkable. New York: Routledge. 2011.

NATIVIDADE, Cláudia.; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira. A Semiótica Social e a Multimodalidade. In: LIMA, Cássia Helena Pereira; PIMENTA, Sônia Maria de Oliveira; AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta. **Incursões semióticas**: teoria e prática de GSF, multimodalidade, semiótica social e ACD. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009.

OUT OF SIGHT. Yu Yating. Taiwan, [s. n.], 2010. 1 videoanimação (05 min 27 seg). Publicado pelo canal [虞雅婷](#) ‘Yu Yating’. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4qCbiCx Bd2M>>. Último acesso em: 14 maio 2021.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola. 2019.

RAMOS, José Mario Ortiz; BUENO, Maria Lucia. Cultura audiovisual e arte contemporânea. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 315, n. 3, p. 10-17, 2001.

SANTOS, Marinês Ribeiro. Azul para meninos e rosa para meninas? O design como tecnologia de gênero. In: SOUZA, Humberto da Cunha Alves de; JUNQUEIRA, Sérgio Rogério Azevedo. (Org.). **Caminhos da pesquisa em diversidade sexual e de gênero**: olhares in(ter)disciplinares. 1ed. Curitiba: IBDSEX, 2020, v. 2, p. 66-79.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. Editora Cultrix, São Paulo. 1975.

SILVA, Monica Maria Pereira; ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins. Linguagem Verbal, Linguagem Visual: reflexões teóricas sobre a perspectiva Sócio-semiótica da Linguística Sistemico-Funcional. **Odisseia**, Natal, v. 3, n. 1, p. 36-56, 2018.

SILVA, Amanda Jackeline Santos da. **Uma análise da modalização em uma videoanimação**: estratégias de construção de sentido. 2021. 134 p. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021.

SOARES, Thiago. **A construção imagética dos videoclipes**: canção, gêneros e performance na análise de audiovisuais da cultura midiática. 2009. 303 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

SOUZA, Joana Belarmino. Cegueira, Acessibilidade e Inclusão: apontamentos de uma Trajetória. **Psicologia: Ciência e Profissão**. jul/ set. v. 38 n°3, 564-571, 2018. <https://doi.org/10.1590/1982-3703000092018>.

VAN LEEUWEN, Theo. Music and ideology: notes toward a sociosemiotics of mass media music. **Popular Music and Society**, London, v. 22, n. 4, 1998, p. 25-54.

_____. **Speech, Music, Sound**. Macmillan International Higher Education, 1999.

_____. **Introducing Social Semiotics**. London: Routledge, 2005.

_____. Towards a semiotics of typography. **Information Design Journal**. London, Vol. 14, n. 2, p.139 -155, 2006.

_____. The critical analysis of musical discourse. **Critical Discourse Studies**, London, v. 9, n. 4, p. 319-328, 2012. DOI: 10.1080/17405904.2012.713204.

VAN LEEUWEN, Theo; BOERIIS, Morten. Towards a Semiotics of Film Lighting. In: WILDFEUER, J.; BATEMAN, J. **Film Text Analysis**. London: Routledge, 2017.

VON DER WEID, Olivia. A “janela da expressão”: reflexões sobre corpo, movimento e gesto nas relações entre visão e cegueira. **Anuário Antropológico**, v.44 n.1, 2019. DOI: <https://doi.org/10.4000/aa.3506>.