



MIRELLE SOUZA ANDRADE

**REFERENCIAÇÃO EM GÊNERO MULTIMODAL: UMA
ANÁLISE DA VIDEOANIMAÇÃO *SOLITUDE***

**LAVRAS-MG
2024**

MIRELLE SOUZA ANDRADE

**REFERENCIAÇÃO EM GÊNERO MULTIMODAL: UMA ANÁLISE DA
VIDEOANIMAÇÃO *SOLITUDE***

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós-graduação em Letras, para a obtenção do título de Mestre.

Dra. Helena Maria Ferreira
Orientadora

Dra. Flaviane Faria Carvalho
Coorientadora

**LAVRAS-MG
2024**

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

Andrade, Mirelle Souza de.

Referenciação em gênero multimodal: uma análise da
videoanimação *Solitude* / Mirelle Souza de Andrade. - 2024.
131 p. : il.

Orientador(a): Helena Maria Ferreira.

Coorientador(a): Flaviane Faria Carvalho.

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de
Lavras, 2024.

Bibliografia.

1. Referenciação. 2. Textos multimodais. 3. Gramática do
Design Visual. I. Ferreira, Helena Maria. II. Carvalho, Flaviane
Faria. III. Título.

MIRELLE SOUZA ANDRADE

**REFERENCIAÇÃO EM GÊNERO MULTIMODAL: UMA ANÁLISE DA
VIDEOANIMAÇÃO *SOLITUDE***

**MULTIMODAL GENRE REFERENCE: AN ANALYSIS OF THE *SOLITUDE* VIDEO
ANIMATION**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Programa de Pós-graduação em Letras, para a obtenção do título de Mestre.

APROVADA em 21 de março de 2024.

Dra. Jaciluz Dias Fonseca

Dra. Maria Alzira Leite



Documento assinado digitalmente

HELENA MARIA FERREIRA

Data: 28/06/2024 16:30:40-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. Helena Maria Ferreira
Orientadora

Dra. Flaviane Faria Carvalho
Coorientadora



Documento assinado digitalmente

FLAVIANE FARIA CARVALHO

Data: 29/06/2024 08:55:12-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**LAVRAS-MG
2024**

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter tornado tudo isso possível, por ter guiado meus caminhos e me conduzido até o presente momento.

À Universidade Federal de Lavras, especialmente ao Departamento de Estudos da Linguagem – DEL, por todo suporte ao longo do mestrado.

À professora Dra. Helena Maria Ferreira pela orientação paciente e cuidadosa, por todos os momentos dedicados a contribuir com a realização deste sonho e com o meu crescimento profissional. Obrigada pela parceria e por todas as oportunidades que me ofereceu.

À professora Dra. Flaviane Faria Carvalho, por me acompanhar carinhosamente desde a graduação, por estar presente em tantos momentos da minha vida e acompanhar meu crescimento pessoal, profissional e acadêmico de perto. Obrigada pelo carinho, presença e por sempre ter acreditado no meu potencial.

Às professoras Dra. Jaciluz Dias Fonseca e Dra. Maria Alzira Leite, por terem aceitado o convite para compor a banca avaliadora deste trabalho. Contar com o tempo, zelo e olhar atento de cada uma de vocês foi de extrema importância.

A todos os professores do mestrado em Letras da Universidade Federal de Lavras, por todo seu tempo dedicado à educação. Seus ensinamentos inspiraram e moldaram o caminho de muitas vidas, incluindo a minha.

Aos meus amigos por terem me arrancado sorrisos nos momentos de tristeza e me distraído com tanto sucesso quando o meu limite já parecia mais próximo.

Ao meu noivo Magno Junior por ter sido meu companheiro, suportando com paciência e compreensão todas as vezes em que minha ausência se fazia presente devido à falta de tempo. Obrigada, amor, por ter sido o ombro onde eu pude chorar quando o processo ficou mais pesado do que eu acreditaria poder aguentar. Obrigada por abrir mão de parte da sua vida social para me acompanhar durante os períodos de reclusão inerentes à vida de pesquisadora. Todo o seu apoio durante a minha jornada como mestranda só me fez ter ainda mais certeza de que eu quero viver o resto da vida com você.

À minha irmã Maryelle, agradeço pelo incentivo diário. Obrigada, irmã, por estar sempre disponível quando precisei, seja como o apoio moral que mantinha minha sanidade mental ou como ajudante de Canva. Também sou grata por me permitir desempenhar o papel de tia que sempre sonhei. A chegada de Antonella, no início da minha jornada como mestranda, mostrou-me que o processo pode ser mais leve.

Por último, aos meus pais, minha base sólida e fonte inesgotável de amor. Mamãe, cada pequeno gesto de carinho - como oferecer uma fruta ou um docinho de leite enquanto eu passava horas trancada no quarto estudando - fez com que eu me sentisse amparada e compreendida. Obrigada por ter sido a escuta atenta que me viu chorar de exaustão e depois conseguiu me alegrar com um “você dá conta, filha”. Obrigada, papai, por abastecer o carro e verificar o óleo e a água, todos os domingos durante seis meses, antes que eu dirigisse por 370 km para ir e voltar de Lavras às segundas-feiras. Este agradecimento vai além de atos de serviço; representa o apoio que está por trás de todas as minhas conquistas. Agradeço por nunca terem duvidado da minha capacidade, assim como muitos fizeram, e por fazerem tudo o que estava ao alcance para me ajudar a chegar neste momento.

RESUMO

Na presente dissertação, buscamos investigar o fenômeno da referenciação no processo de textualização e na construção de sentidos em uma videoanimação composta, majoritariamente, por recursos visuais. Para tanto, utilizamos a articulação entre duas perspectivas teóricas/metodológicas: Linguística Textual (LT) e Gramática do Design Visual (GDV). Essa articulação pretende abarcar os pressupostos dos estudos do campo da LT, que aprofunda as discussões acerca dos processos referenciais, bem como contemplar as contribuições da GDV, que abrange os modos de organização das produções visuais. No que diz respeito à referenciação, estabelecemos uma análise baseada em Cavalcante e Brito (2021), Custódio Filho (2011), Cavalcante, Rodrigues e Ciula (2021); Carvalho (2012); Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014); e Mondada e Dubois (2003 [2021]). Nesse âmbito, foram consideradas as duas funções intrínsecas aos processos referenciais: apresentação e retomada recategorizadora. Além disso, adotamos, também, a Gramática do Design Visual como base de análise, por ser um quadro teórico-metodológico de investigação sistemática de produções visuais, contribuindo, assim, para que as análises e as interpretações não se tornem demasiadamente subjetivas e intuitivas. Para tal, pautamo-nos em Hodge e Kress (1988); Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]); Gualberto e Pimenta (2019); e Gualberto e Kress (2019). Para exemplificar as ocorrências de referências e os efeitos de sentidos suscitados pelas escolhas feitas pelos produtores de textos, selecionamos a videoanimação *Solitude* (2021), produzida por Castanha Filmes e Jubarte Audiovisual. A partir dos resultados obtidos, foi possível constatar a relevância das diferentes dimensões semióticas para o processo de introdução e de retomada de referentes, bem como para a construção de sentidos do texto analisado, seja na perspectiva das escolhas feitas pelos produtores, seja na perspectiva das pistas deixadas por eles para a construção do projeto de dizer. No caso específico da videoanimação analisada, os diferentes recursos semióticos (cores, expressões faciais, gestos, posturas, olhares, iluminação, vestimentas, imagens dos participantes representados) contribuem para a construção dos referentes e indiciam sentidos.

Palavras-chave: referenciação; Gramática do Design Visual; videoanimação; introdução referencial; recategorização.

ABSTRACT

In this dissertation, we seek to investigate the phenomenon of referencing in the textualization process and in the construction of meanings in a video animation composed mainly of visual resources. To this end, we use the articulation between two theoretical/methodological perspectives: Textual Linguistics (TL) and Visual Design Grammar (GDV). This articulation intends to encompass the assumptions of studies in the field of TL, which deepens discussions about referential processes, as well as contemplating the contributions of GDV, which covers the ways of organizing visual productions. With regard to referencing, we established an analysis based on Cavalcante and Brito (2021), Custódio Filho (2011), Cavalcante, Rodrigues and Ciula (2021); Carvalho (2012); Cavalcante, Custódio Filho and Brito (2014); and Mondada and Dubois (2003 [2021]). In this context, the two intrinsic functions of referential processes were considered: presentation and recategorization. Furthermore, we also adopted the Grammar of Visual Design as a basis for analysis, as it is a theoretical-methodological *framework* for the systematic investigation of visual productions, thus helping to ensure that analyzes and interpretations do not become too subjective and intuitive. To do so, we are guided by Hodge and Kress (1988); Kress and Van Leeuwen (1996 [2006]); Gualberto and Pimenta (2019); and Gualberto and Kress (2019). To exemplify the occurrences of references and the effects of meanings raised by the choices made by text producers, we selected the video animation *Solitude* (2021), produced by Castanha Filmes and Jubarte Audiovisual. From the results obtained, it was possible to verify the relevance of the different semiotic dimensions for the process of introduction and resumption of referents, as well as for the construction of meanings of the analyzed text, whether from the perspective of the choices made by the producers, or from the perspective of clues left by them for the construction of the project to say. In the specific case of the video animation analyzed, the different semiotic resources (colors, facial expressions, gestures, postures, looks, lighting, clothing, images of the represented participants) contribute to the construction of referents and indicate meanings.

Keywords: referencing; Visual Design Grammar; video animation; referential introduction; recategorization.

INDICADORES DE IMPACTO

Nesta dissertação, intitulada “Referenciação em gênero multimodal: uma análise da videoanimação *Solitude*”, investigamos a referenciação em uma videoanimação compostas predominantemente por recursos visuais, visando compreender sua dinâmica no processo de textualização e na construção de sentidos. A Gramática do Design Visual (GDV) foi essencial para analisar recategorizações e introduções referenciais, revelando como escolhas visuais influenciam significados e ideologias na narrativa. Esses elementos não apenas orientam a interpretação do público, mas também promovem um diálogo dinâmico entre obra e espectador, enriquecendo a compreensão multimodal contemporânea. Ao integrar a análise da referenciação com os princípios da GDV, este estudo propõe um quadro teórico inovador para interpretar videoanimações, destacando sua relevância na pesquisa de textos multimodais. Portanto, a partir da pesquisa realizada, evidenciamos que a referenciação é um fenômeno observável em textos multimodais, como videoanimações, mesmo na ausência do modo semiótico verbal predominante. Ademais, os processos referenciais de introdução e recategorização, fundamentais para nossa análise, incorporam dimensões linguísticas e discursivas que são cruciais para a progressão textual e a construção de significados na videoanimação estudada. Além de validar o papel das imagens na construção de referentes em animações, identificamos que a combinação teórico-metodológica entre referenciação e Gramática do Design Visual oferece um terreno fértil para a análise de textos visuais, proporcionando uma abordagem menos subjetiva para a interpretação dos processos referenciais. Os impactos, tanto concretos quanto potenciais, abrangem territórios diversos, influenciando diretamente acadêmicos interessados no estudo da referenciação em textos multimodais ou mesmo da combinação teórico-metodológica entre referenciação e Gramática do Design Visual. Além disso, o trabalho também impacta professores em formação, que contam com um material de análise textual que pode ser adaptado para o trabalho em sala de aula. Logo, esta pesquisa não apenas preenche lacunas acadêmicas, mas também orienta futuras investigações em textos multimodais, oferecendo um quadro teórico para análises críticas e interpretativas na comunicação contemporânea.

IMPACT INDICATORS

In this dissertation, entitled “Referencing in a multimodal genre: an analysis of the video animation Solitude”, we investigate referencing in a video animation composed predominantly of visual resources, aiming to understand its dynamics in the textualization process and the construction of meanings. Visual Design Grammar (GDV) was essential for analyzing recategorizations and referential introductions, revealing how visual choices influence meanings and ideologies in the narrative. These elements not only guide the audience's interpretation, but also promote a dynamic dialogue between work and viewer, enriching contemporary multimodal understanding. By integrating referencing analysis with GDV principles, this study proposes an innovative theoretical framework for interpreting video animations, highlighting its relevance in researching multimodal texts. Therefore, from the research carried out, we showed that referencing is an observable phenomenon in multimodal texts, such as video animations, even in the absence of the predominant verbal semiotic mode. Furthermore, the referential processes of introduction and recategorization, fundamental to our analysis, incorporate linguistic and discursive dimensions that are crucial for textual progression and the construction of meanings in the video animation studied. In addition to validating the role of images in the construction of referents in animations, we identified that the theoretical-methodological combination between referencing and Visual Design Grammar offers fertile ground for the analysis of visual texts, providing a less subjective approach to the interpretation of referential processes. . The impacts, both concrete and potential, cover different territories, directly influencing academics interested in the study of referencing in multimodal texts or even the theoretical-methodological combination between referencing and Visual Design Grammar. Furthermore, the work also impacts teachers in training, who have textual analysis material that can be adapted for work in the classroom. Therefore, this research not only fills academic gaps, but also guides future investigations into multimodal texts, offering a theoretical framework for critical and interpretative analyzes in contemporary communication.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Metafunções da GSF comparadas à GDV	31
Figura 2 – Exemplo de participante representado	33
Figura 3 – Significados representacionais	35
Figura 4 – Exemplo de processo narrativo de ação	37
Figura 5 – Exemplo de processo narrativo de reação	37
Figura 6 – Exemplo de circunstância narrativa de cenário.....	38
Figura 7 – Exemplo de estrutura conceitual.	39
Figura 8 – Significados interativos.....	41
Figura 9 – Exemplo de contato: olhar de demanda	42
Figura 10 – Exemplo de contato: olhar de oferta	42
Figura 11 – Exemplo de distância social: plano fechado	43
Figura 12 – Exemplo de distância social: plano aberto	43
Figura 13 – Exemplo de atitude subjetiva: ângulo vertical elevado.....	44
Figura 14 – Exemplo de atitude subjetiva: ângulo vertical baixo	44
Figura 15 – Exemplo 1 de modalidade: mais naturalística.....	45
Figura 16 – Exemplo 2 de modalidade: menos naturalística.....	45
Figura 17 – Significados composicionais	47
Figura 18 – Exemplo de dado.....	47
Figura 19 - Exemplo de novo	47
Figura 20 – Exemplo de menor saliência	48
Figura 21 – Exemplo de maior saliência	48
Figura 22 – Processos referenciais	62
Figura 23 - Funções intrínsecas aos processos referenciais	63
Figura 24 - Exemplo de introdução referencial em tirinha	66
Figura 25 - Exemplo de recategorização em tirinha.....	69
Figura 26 - Exemplo de recategorização sem menção de uma expressão referencial.....	72
Figura 27 – Exemplo de recategorização referencial em uma expressão introdutória.....	75
Quadro 1 – Compilado dos trabalhos correlatos selecionados para discussão.....	77
Figura 28 - Introdução Ancine	91
Figura 29 - Introdução BRDE e FSA	91
Figura 30 - Introdução Amapá	91
Figura 31 - Introdução premiações.....	91

Figura 32 - Introdução Jubarte	91
Figura 33 - Introdução castanha filmes	91
Figura 34 – Título da videoanimação	93
Figura 35 - Introdução referencial do objeto de discurso <i>Sol</i>	95
Figura 36 – Introdução do cenário <i>Iguarapé das Mulheres</i>	95
Figura 37 – Sol passeando em <i>Iguarapé das Mulheres</i>	96
Figura 38 – Enquadramento que mostra que só Sol não tem Sombra.....	96
Figura 39 – Sol percebe a presença de sombra.....	97
Figura 40 – Mãe explicando que cada ser tem sua sombra 1	97
Figura 41 – Mãe explicando que cada ser tem sua sombra 1	97
Figura 42 – Sol apreciando sua própria sombra	97
Figura 43 – Sol cumprimentando uma senhora antes de entrar em casa.....	98
Figura 44 - Sol entrando em casa depois de passeio pela cidade	98
Figura 45 - Sujeira do quarto em plano fechado – 1	98
Figura 46 - Sujeira do quarto em plano fechado – 2	98
Figura 47 - Plantas do quarto de Sol morrendo	99
Figura 48 – Reação de Sol ao ver quarto bagunçado	99
Figura 49 – Introdução referencial do objeto de discurso Amor.....	99
Figura 50 – Ligação de Sol para o namorado.....	100
Figura 51 – Sol tentando ligar para namorado	100
Figura 52 – Ligação rejeitada	100
Figura 53 – Celular tocando	100
Figura 54 – Reação espantada de Sol	100
Figura 55 - Reação triste de Sol	100
Figura 56 – Revelação de que ligação é da mãe de Sol.....	101
Figura 57 – Introdução referencial sapatilha	102
Figura 58 - Sol com sapatilha na mão	102
Figura 59 – Apresentação de dança.....	103
Figura 60 - Sol lembrando dança.....	103
Figura 61 - Ausência do namorado	103
Figura 62- Recategorização Sol 1.....	103
Figura 63 - Recategorização Sol 2.....	104
Figura 64 – Limpeza do quarto	104
Figura 65 - Introdução referencial “caixa do ex”	105

Figura 66 – Recategorização do objeto de discurso “caixa do ex”	105
Figura 67 – Sol tenta voltar a dançar	106
Figura 68 – Sol chora	106
Figura 69 – Sol tenta voltar a dançar	106
Figura 70 - Introdução referencial Sombra.....	108
Figura 71 – Mão da Sombra	108
Figura 72 – Sombra no deserto.....	108
Figura 73 - Sombra no deserto 2	108
Figura 74 – Introdução referencial <i>escorpião</i>	109
Figura 75 - Sombra encontra escorpião	109
Figura 76 - Postura agressiva do escorpião	110
Figura 77 – Recategorização 1 do escorpião	110
Figura 78 - Escorpião surfando no vento.....	110
Figura 79 – Escorpião surfando no vento 2.....	110
Figura 80 – Sombra perdendo a cor	111
Figura 81– Sombra brava	111
Figura 82 - Sombra chuta escorpião	111
Figura 83 – Sombra corre para a esquerda	111
Figura 84 - Águia pega escorpião.....	112
Figura 85 – Sombra segura águia	112
Figura 86 – Introdução de novo cenário	113
Figura 87 – Escorpião machucado.....	113
Figura 88 – Sombra chorando no novo cenário.....	113
Figura 89 – Introdução de novo cenário	114
Figura 90 – Introdução de novo cenário	114
Figura 91 – Sombra triste	114
Figura 92 – Sombra no caminho de flores.....	115
Figura 93 – Escorpião no caminho de flores	115
Figura 94 – Sombra aprecia escorpião e família	115
Figura 95 – Introdução referencial de um avião.....	115
Figura 96 – Sol em apresentação de dança.....	116
Figura 97 – Sol em apresentação de dança 2.....	116
Figura 98 – Sombra volta para seu lugar	117
Figura 99 – Encontro de Sol e Sombra.....	117

Figura 100 – Alegria de Sombra ao ver Sol	117
Figura 101 – Alegria de Sol ao ver Sombra	117
Figura 102 – Sol e Sombra completas	117
Figura 103 – Recategorização do objeto de discurso “caixa do ex”	119
Figura 104 – Exemplo de posição de corte de cena com uma PR.....	119
Figura 105 – Exemplo de retomada de cena com outra PR.....	119

LISTA DE ABREVIACOES

GDV	Gramática do Design Visual
GSF	Gramática Sistêmico-Funcional
PI	Participante Interativo
PR	Participante Representado
SS	Semiótica Social

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	17
2 METODOLOGIA	24
2.1 Metodologia da seção teórica.....	24
2.2 Metodologia da análise do <i>corpus</i>	26
3 GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL	28
3.1 Fundamentos teóricos da GDV	28
3.1.1 Participantes	32
3.1.2 Significados Representacionais	34
3.1.2.1 Representação Narrativa	36
3.1.2.1.1 Processos Narrativos	36
3.1.2.1.2 Circunstâncias Narrativas	38
3.1.2.2 Representação Conceitual.....	38
3.1.3 Significados Interativos.....	40
3.1.4 Significados Composicionais.....	46
4 REFERENCIAÇÃO E O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE SENTIDOS	50
4.1 Da referência à referenciação	50
4.1.1 Instabilidade do real.....	53
4.1.2 Negociação dos interlocutores	55
4.1.3 A natureza sociocognitiva da referenciação	57
4.2 Referenciação em textos multimodais	58
4.2.1 Alguns processos referenciais	61
4.2.2 Apresentação do referente	64
4.2.3 Retomada recategorizadora.....	67
4.2.3.1 Recategorização sem menção de uma expressão referencial.....	70
4.2.3.2 Recategorização referencial em uma expressão introdutória.	73
5 REFERENCIAÇÃO MULTIMODAL: TRABALHOS CORRELATOS	77
6 ANÁLISE DO <i>CORPUS</i>	89
6.1 Caracterização do <i>corpus</i>	90
6.2 Dados dos produtores de Solitude.....	91
6.3 Título da videoanimação	93
6.4 Sol	94
6.4 Sombra.....	106

6.5 Sol e Sombra	116
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	121
REFERÊNCIAS	125

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação se insere no campo da Linguística Textual, em uma perspectiva sociocognitiva-interacionista. Essa abordagem busca descrever os processos de organização e de funcionamento das produções textuais, a partir de análises dos processos cognitivos constitutivos das/e incorporados às interações sociais que estão na base da produção e recepção dos textos, bem como investigar as dimensões sociointeracionais da produção e da recepção dos textos, articulando seus aspectos formais e sócio-históricos (Bentes, 2010).

Nesse sentido, reconhecemos a configuração linguístico-semiótico-discursiva das produções textuais, uma vez que um texto abarca questões linguísticas e semióticas aceitas por um grupo social e emana um querer-dizer, que singulariza esse texto enquanto lugar de diálogo constante entre interlocutores. Essas interações dialógicas acontecem entre o sujeito-produtor, com seus propósitos enunciativos (que mobiliza e organiza escolhas para o alcance de seu projeto de dizer) e o sujeito-receptor (com suas disposições e conhecimentos prévios, que busca reconstruir sentidos e compreender o projeto discursivo). Assim, o processo de textualização abarca não somente as dimensões formais (modos de organização do texto), mas também as dimensões discursivas (questões sociais, históricas e ideológicas; condições/contextos de produção, de circulação e de recepção do texto). Analisar um texto, nessa perspectiva, implica considerar a organização composicional do gênero textual/discursivo, a sua constituição multisemiótica, o suporte de circulação, o perfil dos interlocutores, os contextos de produção e de recepção, o propósito enunciativo, as escolhas realizadas pelos produtores e os efeitos de sentidos suscitados etc.

De acordo com Kress (1989), a escolha dos signos e os significados/sentidos construídos a partir dos múltiplos recursos representacionais refletem e (re)constróem valores e eventos sociais. Para o autor, o processo de produção de sentidos abarca não somente o contexto mais imediato (dos eventos sociais característicos de determinada instituição), mas também o contexto mais amplo (dos sentidos sociais expressos nos discursos que circulam em determinada cultura e momento histórico).

Desse modo, consideramos que a textualização de uma produção textual abarca dimensões linguísticas e semióticas (escolhas de recursos para a construção do projeto de dizer) e dimensões discursivas (propósito enunciativo, condições de produção, circulação e recepção, perfil dos interlocutores, questões culturais, históricas e ideológicas etc.)

Assim, após situar a perspectiva teórico-analítica assumida por esta pesquisa, apresentamos o objeto de estudo eleito para discussão neste trabalho. Entre as várias questões

relacionadas à organização e ao funcionamento dos textos que circulam na sociedade da informação, merece destaque a referenciação, que, congregando dimensões linguísticas, semióticas e discursivas, atua nos processos de produção de sentidos e na (re)construção do projeto de dizer proposto pelos enunciadores. Referenciação, de acordo com Koch e Elias (2008), é o termo que faz remissão às diversas formas de introdução de novas entidades ou retomadas de referentes no texto.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, tomamos como base os pressupostos teóricos de diversos autores, como Mondada e Dubois (2003 [2021]), Cavalcante e Brito (2021), Custódio Filho (2011), entre outros, os quais defendem que os referentes não são entidades pré-existentes à atividade textual-discursiva; ao contrário, eles se constroem e se reconstróem no próprio processo comunicativo.

Nesse viés, é relevante considerar que, como enunciado, os processos de referenciação “contribuem para a produção e a compreensão de textos, haja vista que eles organizam a informação, fazem a manutenção da continuidade e da progressão do tópico discursivo, e participam da argumentação dos textos” (Cotrim, 2017, p. 44).

A referenciação apresenta-se como uma importante questão para a construção de um contexto discursivo, uma vez que podemos construir sentidos específicos diante de um mesmo objeto, a partir de nossas experiências. Para Cavalcante (2012, p. 105), “o processo de construção de referentes implica que, no fundo, o papel da linguagem não é o de expressar uma realidade pronta e acabada, mas sim, o de construir, por meio da linguagem, uma versão, uma elaboração dos eventos ocorridos, sabidos, experimentados.”

Nesse sentido, o referente não é entendido como *objeto do mundo real*, mas, sim, construído “por expressões referenciais que levam em conta os sujeitos, seus conhecimentos, suas visões de mundo, suas experiências em sociedade” (Capistrano Junior, 2012, p. 82), ou seja, a referência constrói e reconstrói objeto de discurso. Logo, os mecanismos ligados à referenciação são fundamentais para o processo de construção de sentidos, uma vez que a retomada do referente como objeto de discurso contribui para a progressão textual na medida em que constitui uma (re)elaboração do que se pretende referir. Nesse contexto, os objetos de discurso são designados, representados a partir de conhecimentos socialmente compartilhados e discursivamente (re)construídos e a referenciação é, portanto, caracterizada como um processo em que o sujeito faz escolhas baseadas em função de um querer-dizer.

Considerando que, para a produção de um texto, os sujeitos-enunciadores mobilizam diferentes modos de dizer, Ramos (2012) aponta que um dos desafios teóricos a serem enfrentados pelas pesquisas contemporâneas, no escopo da Linguística textual, é a

organização multissemiótica dos textos. Nessa direção, o autor destaca que os processos referenciais precisam ser revisitados, uma vez que os estudos ligados à referenciação eram direcionados, inicialmente, aos textos verbais escritos. Entretanto, na contemporaneidade, os textos passam a se organizar de forma cada vez mais multimodal¹: o verbal se combina com cores, imagens, sons, movimento, *design*; o que provoca uma ampliação da concepção de texto. Dessa forma, apesar de já existirem trabalhos voltados para esses textos que combinam diversas semioses - Cavalcante, Rodrigues e Ciulla (2021); Koch (2002); Cavalcante e Brito (2021); Mondada e Dubois (2003 [2021]) -, ainda há novas demandas de leitura e análise que contemplem as especificidades dos diversos gêneros que foram transmutados ou criados a partir do advento da internet.

Emerge, assim, o seguinte problema de pesquisa: de que modo o fenômeno da referenciação é explorado no processo de textualização e na construção de sentidos em uma videoanimação composta, majoritariamente, por recursos visuais? Dessa forma, relacionados a esse problema, o objetivo geral do trabalho é investigar o fenômeno da referenciação no processo de textualização e na construção de sentidos em uma videoanimação. Já os objetivos específicos do trabalho são: i) identificar o modo de introdução e retomada de referentes em produções multissemióticas; ii) discutir o processo de textualização na construção de sentidos em uma videoanimação selecionada; e iii) examinar os efeitos de sentidos da combinação de recursos semióticos no processo de construção dos referentes.

Em relação aos processos referenciais, Cavalcante (2021) estabelece três grandes funções intrínsecas aos processos referenciais: apresentação, retomada recategorizadora e dêixis. No entanto, a análise proposta nesta dissertação elege como objeto de estudo a introdução referencial e as retomadas recategorizadora². Além da fundamentação na perspectiva sociocognitiva-interacional de referenciação, também adotamos a Gramática do Design Visual (GDV), de Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]), por ser um quadro teórico-metodológico de investigação sistemática de estruturas visuais, contribuindo, assim, para que

¹ Os arcabouços teóricos de Dionísio (2011) e Ribeiro (2013) permitem compreender que nenhum texto é monomodal e/ou monossemiótico. Isso implica em considerar que todo texto é multimodal/multissemiótico. Por exemplo: um texto na modalidade escrita apresenta marcas multimodais (cores, fontes, uso de itálico, negrito, sublinhado etc.). No entanto, ao mencionarmos os textos multimodais ou multissemióticos, nesta dissertação, a proposta incide na consideração dos diferentes recursos semióticos constitutivos dos textos, com destaque para produções audiovisuais. Assim, neste trabalho, os termos “multimodal” e “multissemiótico” serão tomados como sinônimos, tal como concebe Gomes (2017).

² A dêixis não será objeto de estudo deste trabalho em função da diversidade de tipos existentes, o que demandaria um aprofundamento que não seria compatível aos prazos de conclusão do curso de mestrado.

as análises e interpretações não se tornem demasiadamente subjetivas. Para tal, são tomadas, também, como fundamentos teórico-analíticos, pesquisas que abordam a inter-relação entre a referenciação e a multimodalidade, tais como Oliveira (2014), Teixeira (2016), Cavalcante e Oliveira (2017), entre outras.

Com vistas a analisar os processos de referenciação em produções multissemióticas, foi selecionada a videoanimação *Solitude* (2021), produzida por Castanha Filmes e Jubarte Audiovisual³. Essa produção é constituída por uma trama situada na Amazônia, com a protagonista Sol, de apenas 25 anos, que busca se reerguer após um relacionamento tóxico. Na narrativa, sua Sombra decide empreender uma fuga em direção ao árido deserto do Atacama⁴, incapaz de suportar o sofrimento de Sol. Enquanto Sol começa a retomar seus espaços e sonhos próprios, sua Sombra embarca em uma jornada de autodescoberta, visando à independência. Ambas seguem trajetórias em busca de amor-próprio e autoconfiança, com o objetivo de reencontrar, na solitude, o caminho que as conduzirá de volta uma à outra (Sanguiné, 2022).

Tendo isso em vista, este trabalho mostra-se relevante na medida em que admite que recursos visuais também constroem referentes e, a partir disso, propõe uma análise das estratégias de referenciação - aliada à análise de elementos imagéticos - usadas em um desses gêneros multimodais, que estão cada vez mais presentes no cotidiano social: a videoanimação. Soma-se a isso o fato de o *corpus* escolhido como objeto de estudo – *Solitude* (2021)- ter sido elaborado, predominantemente, por meio de recursos imagéticos e sonoros. Logo, a análise da referenciação, conjugada à construção de sentidos da animação, focaliza modalidades para além da verbal, que foi, justificadamente, mais prestigiada pelos estudos linguísticos. Por fim, outra justificativa está ancorada na escassez de trabalhos acadêmicos que contemplem a análise de videoanimação, a partir da articulação teórica/metodológica entre referenciação e Gramática do Design Visual.

O presente trabalho está estruturado em outras cinco seções, para além desta inicial, que configura a introdução. Na segunda seção, dedicamo-nos a esclarecer os pormenores metodológicos adotados em nossa pesquisa. Para uma melhor compreensão, subdividimos a seção em duas partes distintas: uma destinada a elucidar as questões relacionadas à metodologia aplicada à parte teórica do trabalho, e a outra voltada para a explicação dos

³ Recomenda-se que o leitor do trabalho assista previamente à videoanimação selecionada para a análise.

⁴ A informação de que é no deserto do Atacama em que a participante representada Sombra faz sua jornada está disponível em entrevista concedida por Tami Martins, a diretora da videoanimação, à revista Cidade Invisível, Sanguiné (2022).

procedimentos metodológicos empregados na análise propriamente dita. Essa divisão visa oferecer uma visão mais clara e detalhada do caminho metodológico trilhado ao longo da investigação.

A terceira seção, *Gramática do Design Visual*, aborda a teoria que dá nome ao título, a qual foi desenvolvida por Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]). Nesse contexto, a subseção *Semiótica Social e Multimodalidade* inicia uma discussão sobre *Social Semiotics* (1988), obra seminal de Gunther Kress e Robert Hodge, que serve como base para os estudos que culminaram na criação da Gramática do Design Visual (GDV). Duas premissas fundamentais, conforme Carvalho (2012), orientam essa discussão: a necessidade de considerar o aspecto social para a compreensão da estrutura e do processo da linguagem; e a importância de examinar os modos semióticos de maneira integrada, uma vez que a significação é construída por meio da combinação desses modos, e não de forma isolada.

Partindo da compreensão de que os textos contemporâneos são cada vez mais multimodais, Kress e Van Leeuwen propuseram a GDV como um método de análise de textos visuais. Essa teoria identifica três tipos de significados que podem ser analisados na comunicação visual, a saber: representacionais, interativos e composicionais. Dado que o *corpus* em análise consiste em uma videoanimação composta, principalmente, por elementos visuais e sonoros, optamos por selecionar a GDV como o quadro teórico-metodológico para a investigação sistemática das estruturas visuais. Essa escolha contribui para evitar interpretações excessivamente subjetivas. Assim, neste capítulo teórico, discutimos os três tipos de significados explorados pela GDV e fornecemos exemplos para as categorias mais relevantes para o *corpus* analisado neste estudo.

Na quarta seção, *Referenciação*, dedicamo-nos a abordar uma das várias questões relacionadas à organização e ao funcionamento dos textos: a referenciação. Essa dimensão, congregando elementos linguísticos e discursivos, desempenha um papel crucial nos processos de produção de significados e na (re)construção do projeto de expressão proposto pelos enunciadorees. Dividimos esta seção em duas partes: “Da referência à referenciação” e “Referenciação em textos multimodais”.

A primeira parte reflete sobre o caráter sociocognitivo da referenciação, destacando que os referentes não são meros recursos destinados a retomar, substituir ou repetir termos. Ao contrário, eles são construídos e reconstruídos no âmbito da própria atividade textual-discursiva. Isso implica que os referentes são entidades dinâmicas, negociadas colaborativamente durante a interação dos usuários do sistema linguístico. Em outras

palavras, os referentes ou objetos de discurso são intrinsecamente integrados aos contextos sociais.

Já na segunda parte, *Referenciação em textos multimodais*, discutimos a viabilidade da aplicação de categorias inicialmente concebidas para o texto verbal em composições que envolvem diversas semioses combinadas. Nesse contexto, reconhecemos que os processos referenciais não se restringem exclusivamente ao universo das expressões referenciais, uma vez que outras semioses, como a visual, também participam ativamente na construção de referentes.

Na quinta seção, empenhamo-nos na identificação de trabalhos correlatos ao presente estudo. O propósito fundamental desta seção é realizar uma investigação abrangente acerca do que tem sido produzido nas pesquisas relacionadas à referenciação em textos multimodais. Ao explorar e analisar as contribuições existentes nesse campo, almejamos fundamentar e enriquecer a abordagem adotada em nossa própria pesquisa.

A sexta seção objetiva investigar a construção de sentidos na videoanimação *Solitude* (2021), por meio da análise dos processos referenciais utilizados - com foco especial em introduções e recategorizações - bem como das categorias da Gramática do Design Visual (GDV) que fundamentam a interpretação. Para atingir tal meta, subdividimos esta seção em seis partes: *Caracterização do corpus*; *Dados dos produtores de Solitude*; *Título da videoanimação*; *Sol*; *Sombra* e *Sol e Sombra*.

A subseção inicial tem como propósito primordial a caracterização da videoanimação; fornece, portanto, um resumo sucinto que abarque a trama central da obra, além de prover informações acerca dos produtores responsáveis pela sua concepção e dos prêmios de destaque conquistados. A segunda, por sua vez, faz a apresentação de dados que dão referências acerca da produção fílmica. Por fim, a terceira subseção encara a análise da introdução referencial do título da animação e explora a sua construção visual, enfocando detalhes que podem lançar luz ao processo de significação da produção.

As três últimas subseções, nomeadamente *Sol*, *Sombra* e *Sol e Sombra*, constituem a análise da narrativa. Embora estejamos conscientes de que, no contexto da significação, todos os objetos de discurso se inter-relacionam de alguma forma, optamos por essa segmentação com o intuito de estabelecer uma organização metodológica mais precisa. Ou seja, os objetos de discurso que se relacionam a *Sol*, serão tratados na seção *Sol*, e assim sucessivamente.

Dessa forma, pretendemos ampliar as investigações sobre o gênero videoanimação e, conseqüentemente, contribuir para os estudos em Linguística Textual que buscam descentralizar os estudos de referenciação do viés puramente verbal. Para além dessas

questões, o presente trabalho poderá colaborar, também, para uma ressignificação dos estudos acerca dos mecanismos de textualização, favorecendo não somente uma discussão acerca dos processos de produção de sentidos, mas também sobre as escolhas feitas pelos produtores e os efeitos de sentido que decorrem da articulação entre semioses.

2 METODOLOGIA

A presente pesquisa enquadra-se no paradigma qualitativo, de natureza interpretativa. A abordagem qualitativa é adotada devido à natureza interpretativa do fenômeno estudado. Ao investigar o processo de referenciação em uma videoanimação, o foco recai sobre a compreensão dos significados e das nuances presentes nas escolhas visuais e na construção narrativa. Nesse sentido, a pesquisa busca compreender os aspectos subjetivos e simbólicos envolvidos na interpretação dos elementos visuais e na articulação dos referentes ao longo da narrativa, em vez de quantificar dados ou estabelecer relações causais (Paiva, 2019). Assim, a metodologia qualitativa permite uma análise detalhada e contextualizada, explorando as complexidades e os múltiplos significados presentes na interação entre o texto visual e o espectador.

2.1 Metodologia da seção teórica

Num primeiro momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica, com o intuito de não somente fornecer embasamento para a discussão aqui proposta, como também promover a socialização dos conhecimentos produzidos acerca da referenciação em textos multissemióticos. Dessa feita, elegemos como estratégias para a seção teórica: a) visitar os pressupostos teóricos-metodológicos da *Gramática do Design Visual* b) contextualizar historicamente os estudos sobre o fenômeno da referenciação; c) sistematizar conceitos e estratégias relacionados a esse objeto de estudo; d) compilar pesquisas correlatas que versam sobre a referenciação em produções multissemióticas. Esse percurso metodológico contribuiu para uma retomada e sistematização de conceitos e pressupostos relevantes para a compreensão da questão aqui eleita para discussão.

No que concerne ao item "a", abordando os pressupostos da Gramática do Design Visual (GDV), iniciamos com uma breve contextualização sobre a origem da teoria, que se fundamenta na Semiótica Social. Em seguida, exploramos as metafunções ideacional, representacional e interativa, delineando um recorte que prioriza as classificações gerais e suas respectivas subclassificações, de acordo com Dias (2022). Nesse sentido, vale destacar que, embora tenham sido mencionadas as categorias mais substanciais, nem todas elas foram objeto de exemplificação. Optamos por ilustrar apenas aquelas categorias que se revelaram ser mais recorrentes no nosso objeto de análise, justificando assim a escolha de utilizar *Solitude* (2021), o *corpus* de análise, também como meio de exemplificação dessas principais

categorias da GDV.⁵ É importante ressaltar ainda que, embora algumas discussões tenham sido retomadas na seção de análise, a parte teórica dedicada à GDV prioriza a exemplificação das categorias analíticas sem uma articulação prévia com os estudos dos processos referenciais em si.

Além disso, para a seleção dos autores a serem utilizados para fundamentar a pesquisa proposta, foram utilizados critérios diversos. Para o item “a”, além de utilizar trabalhos dos autores que deram origem à teoria, também utilizamos trabalhos que se destacam no uso da GDV como método de análise de textos multimodais: Hodge e Kress (1988), Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]), Gualberto e Pimenta (2019), Gualberto e Kress (2019) e Dias (2022).

Para os itens “b” e “c”, no entanto, foram selecionados autores clássicos, que se destacam pelo estudo da temática da referenciação, bem como pesquisadores atuais, que apresentam contribuições para a discussão aqui pretendida. Entre os quais, destacam-se: Cavalcante e Brito (2021); Cavalcante, Rodrigues e Ciula (2021); Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014); Custódio Filho (2011); Carvalho (2012); Mondada e Dubois (2003 [2021]), Cavalcante (2024).

Nas seções 4.2.2 e 4.2.3 do nosso trabalho, dedicadas às duas categorias escolhidas para a análise do *corpus*, optamos por exemplificar com tipos diferentes de gêneros. O primeiro deles é a tirinha, escolhido devido à sua natureza multimodal estática, ampla circulação e extenso estudo por pesquisadores como Ramos (2012) e Capistrano Junior (2012). Essa escolha permitiu uma observação clara do fenômeno em questão. O segundo gênero, charge, foi usado para exemplificar o tópico *Recategorização referencial em uma expressão introdutória*, uma vez que esse gênero é apresentado em um só *frame*, o que facilita a identificação do fenômeno.

Para o item “d”, recorreremos a um levantamento em sistemas de busca, incluindo o Google Acadêmico, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Catálogo de Teses e Dissertações. Para tanto, nos dois últimos sistemas de buscas, usamos os seguintes marcadores: “*referenciação*” em *textos multimodais*. Já no Google acadêmico, para restringir as buscas, adicionamos as aspas também na expressão *textos multimodais* (ou seja, buscamos por “referenciação” em “textos multimodais”). A escolha das expressões se baseou naquelas que contemplam, de maneira geral, a temática deste trabalho, o que nos leva a encontrar trabalhos relevantes, e as aspas foram usadas para restringir a quantidade de trabalhos, direcionando-nos aos mais relevantes para a discussão.

⁵ Sugerimos consultar Dias (2022) para obter explicações e exemplos de todas as categorias de análise da GDV aplicadas a videoanimações.

Além disso, fizemos um recorte temporal de trabalhos publicados entre os anos de 2020 a 2023; com isso, buscamos triangular os mais recentes sobre a temática. Com os marcadores supracitados, somando os resultados encontrados nas três plataformas, chegamos a 353 trabalhos. Para a seleção, foi realizada a leitura do título, do resumo e das palavras-chave de cada pesquisa e adotados três critérios essenciais: a) a aderência à nossa proposta de pesquisa; b) as contribuições que esses trabalhos oferecem para a discussão que estamos conduzindo; e c) a exploração de diferentes gêneros discursivos, entre eles a videoanimação, fundamental para o enriquecimento da nossa análise. Dessa forma, ao final do levantamento realizado, foram selecionados 10 trabalhos para compor o capítulo de trabalhos correlatos.

Passemos, então, para a metodologia aplicada à análise do *corpus*.

2.2 Metodologia da análise do *corpus*

O critério da escolha do gênero se baseou no fato de as videoanimações serem textos multimodais por natureza, dando mais subsídios para que a questão referencial em textos multimodais seja trabalhada. Além disso, *Solitude* (2021), o *corpus* escolhido, teve várias premiações nos últimos tempos e foi desenvolvido por meio de recursos puramente imagéticos e sonoros. Logo, a análise da referenciação, conjugada à construção de sentidos da animação, focaliza modalidades para além da verbal, que sempre foi a mais prestigiada pelos estudos linguísticos.

Para entender de que modo o fenômeno da referenciação, em especial a retomada recategorizadora, é explorado no processo de textualização e na construção de sentidos de *Solitude* (2021), procuramos identificar o modo de constituição e transformação de referentes com base nas duas grandes funções intrínsecas aos processos referenciais - apresentação e retomada recategorizadora - elencadas por Cavalcante e Brito (2021), que se ancoraram em Custódio Filho (2011). Dessa forma, não tratamos aqui dos diversos tipos de anáforas existentes, pois nos restringimos às categorias supracitadas, uma vez que a recategorização é uma característica inerente a todas as anáforas, abrangência que motivou a escolha. Além disso, para compreender como esses processos escolhidos pelo(s) produtor(es) contribuem para a construção de sentidos da animação, também lançamos mão da *Gramática do Design Visual* como quadro teórico-metodológico de investigação sistemática de estruturas visuais, contribuindo, assim, para que as análises e interpretações não se tornem demasiadamente subjetivas.

É fundamental destacar que a análise apresentada não visa esgotar as possíveis interpretações do texto, mas sim explorar um (ou alguns) de seus significados potenciais. Dessa forma, não limitamos nossa abordagem a somente uma das metafunções da *Gramática do Design Visual*, pois existem características que nos são caras em todas as metafunções. No entanto, também não objetivamos explorar profundamente todos os critérios de análise de todas as metafunções. Buscamos, assim, usar os critérios de análise que conseguiram nos dar amparo para interpretar os recursos visuais que sejam pertinentes à análise da constituição e transformação de referentes, não somente à análise dos significados possíveis da animação.

Por fim, visando à exemplificação das considerações da próxima seção, imagens de partes da videoanimação foram capturadas e organizadas de forma sequencial, entretanto respeitando a divisão metodológica escolhida: trajetória da Sol, trajetória da Sombra e momento em que se reencontram. Assim, por mais que as histórias das duas personagens aconteçam concomitantemente e de maneira intercalada na narração, organizamos as capturas de tela por meio dessa divisão. Cabe destacar, portanto, que é recomendado ao leitor assistir à videoanimação previamente, idealmente antes da leitura deste trabalho. Tal sugestão se baseia na limitação inerente ao suporte textual, em que as imagens estáticas nos *frames* apresentados podem não transmitir plenamente o sentido e a dinâmica das imagens em movimento do vídeo.

Na seção *Sol*, abordaremos o objeto de discurso *Sol* e todos os outros que estão envolvidos em sua caminhada. O objeto de discurso *sapatilha de balé*, por exemplo, integra esta divisão, pois, em determinado momento da narrativa, Sol é quem encontra sua sapatilha no quarto e recorda o quanto a dança é significativa na sua vida. Em contraste, o escorpião faz uma alusão à sapatilha (que será discutida na seção *Sol*), porém é um animal que se encontra junto à Sombra em todo seu percurso pelo deserto do Atacama. Logo o referente será discutido na seção *Sombra*. Por fim, na parte final da videoanimação, as suas personagens, que inicialmente seguiram caminhos distintos, encontram-se; então usamos uma seção para tratar dos processos referenciais que envolvem esse acontecimento. Portanto, não negamos o fato de que, no plano dos sentidos, todos os objetos de discurso se inter-relacionam, entretanto, realizamos a referida divisão para fins de organização metodológica.

Estabelecida a metodologia usada, seguimos para a apresentação do referencial teórico.

3 GRAMÁTICA DO DESIGN VISUAL

O presente capítulo discute a respeito da *Gramática do Design Visual (GDV)*, uma das teorias usadas como critério de análise do *corpus* desta pesquisa, e, por consequência, aborda a multimodalidade, fenômeno cada vez mais comum nos gêneros que circulam socialmente.

3.1 Fundamentos teóricos da GDV

Antes de abordarmos os pressupostos basilares da GDV, consideramos relevante realizar uma contextualização dos fundamentos desse referencial teórico. A Semiótica Social (SS), inspirada pelos estudos de Michael Halliday (1978), surge com a publicação de *Social Semiotics* (1988), uma obra inaugural de Robert Hodge e Gunther Kress que revisa problemas apontados na Semiótica tradicional, quais sejam: “a omissão dos usos e funções sociais dos sistemas semióticos e a falta de uma prática analítica convincente que auxilie na descrição e interpretação das estruturas e processos por meio dos quais os significados sociais são construídos” (Carvalho, 2012, p. 21).

Dessa forma, ainda em Carvalho (2012), a SS preconiza duas premissas básicas: a necessidade de considerar o social para compreensão da estrutura e processo da linguagem; e a necessidade de estudar os modos semióticos de maneira conjunta, visto que a significação é construída por meio da integração desses modos, e não isoladamente.

No que diz respeito à primeira premissa, em *Social Semiotics*, a semiose humana é explorada como um fenômeno social em suas origens, funções, seus contextos e efeitos (Carvalho, 2012). É precisamente nessa conjuntura que se justifica a adição do termo “social” ao termo “semiótica”, que já era usado tradicionalmente. Assim, a nova perspectiva sociosemiótica aponta para a noção de que a língua é social, cultural, sendo “apenas uma parte de uma gama muito mais ampla de recursos culturais para a produção de sentidos” (Gualberto; Kress, 2019, p. 1).

Dessa forma, a noção de Signo motivado constitui um pressuposto importante da Semiótica Social. Signo, na SS, não é uma mera combinação preexistente de significante e significado, mas, sim, decorrente de construtos sociais. Portanto, é preciso considerar um “processo de produção sígnica no qual os estratos de significantes e significados podem ser tratados de forma relativamente independente um do outro” (Natividade; Pimenta, 2009, p. 21). Assim, contrapondo-se à concepção de arbitrariedade do signo trazida pela semiótica tradicional, a SS defende que o signo é motivado, o que se deve ao entendimento de que o

signo é formado a partir dos interesses do produtor. Em outras palavras, as escolhas linguísticas e discursivas ocorrem em consonância com os propósitos comunicativos que o produtor possui para aquele texto, jamais de forma aleatória: “os interesses de quem produz um signo levam a uma relação motivada entre significante e significado e, portanto, a signos motivados”. (Kress; Leite-Garcia; Van Leeuwen, 2001, p. 375 *apud* Natividade; Pimenta, 2009, p. 22).

Quanto à segunda premissa, pressupõe-se que, como o sistema linguístico é usado para servir às necessidades de seus usuários, de acordo com o contexto social que vivenciam e as escolhas que decidem fazer, nesse processo, o ser humano tem buscado novas formas de organizar e agregar elementos ao texto. Nessa direção, para a SS, “os significados sociais [são] construídos através da variada gama de formas semióticas, através de textos semióticos e práticas semióticas, em todos os tipos de sociedade humana em todos os períodos da história humana” (Hodge; Kress, 1988, p. 261).

Cabe, aqui, destacar o conceito de modo semiótico, que usamos para materializar os signos:

Modos são recursos semióticos socialmente enquadrados e culturalmente dados para produzir significado. Imagem, escrita, layout, música, gestos, fala, imagem em movimento, trilha sonora e objetos em 3D são exemplos de modos usados na representação e na comunicação (Kress, 2010, p. 79, *apud* Santos; Pimenta, 2014, p. 303).

Assim, a Semiótica Social, preconizada por Hodge e Kress (1988), configura-se como uma proposta para compreender os processos de comunicação, considerando, para isso, a diversidade de modos semióticos - como cores, tipografia, sons, imagens, movimento, entre outros - que podem estar presentes nos textos. Com isso, mesmo que entendamos que todos os textos se constituem de recursos multimodais, entende-se “multimodalidade” justamente como o termo adotado para designar a combinação desses diversos modos para a construção de sentidos do texto, evidenciando, portanto, não só a linguagem verbal, mas principalmente a imagética. Logo, a publicação de Hodge e Kress possibilitou o desenvolvimento desse conceito, muito atrelado também aos avanços das tecnologias digitais.

Quando a maioria das análises textuais era centrada na modalidade verbal, o prestígio dado à escrita era muito superior a qualquer outro: as cores, por exemplo, restringiam-se ao preto e branco ou não eram analisadas sob a perspectiva de uma construção cultural. Além disso, quando existiam imagens, normalmente só cumpriam a função de ilustrar o que estava escrito. Entretanto, os avanços das tecnologias têm promovido, nas últimas décadas, o

aparecimento de novas formas de produzir significados, organizando e agregando elementos ao texto: o modo verbal das produções textuais se combina a outros modos de significação, para atingir os seus propósitos comunicativos. Sobre isso, Rojo e Moura (2019, p. 36) confirmam que “a r(e)volução das tecnologias e das mídias, no último século, é contínua, rápida e tem determinado mudanças acentuadas no consumo e na recepção/produção das linguagens e dos discursos”, contribuindo, assim, para a queda da hegemonia do modo verbal.

Isso ocorre, pois a popularização de alguns recursos tecnológicos torna a combinação de linguagens mais fácil e intuitiva. Um exemplo disso são os programas de edição de imagens e vídeos, que possibilitam a organização do layout do texto: a adição imagens, sons e movimentos, a modificação da fonte e as cores do material, bem como a disposição dos elementos para dar destaque a alguns em particular. Cabe salientar que não se trata de um apagamento da importância da escrita, mas, sim, de igual valorização dos outros meios semióticos, uma vez que eles se entrelaçam, de maneira que é preciso considerá-los em sua totalidade, para chegar ao sentido global do texto (Hodge; Kress, 1988).

Nesse sentido, à luz das considerações apresentadas, é possível compreender que a Semiótica Social Multimodal propiciou o desenvolvimento de diversas pesquisas que direcionam seu foco para além do âmbito verbal, abrangendo outros modos semióticos. Entre tais pesquisas, destaca-se a *Gramática do Design Visual*, uma teoria concebida por Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]), cuja análise será aprofundada posteriormente, dado seu caráter fundamental no embasamento teórico e metodológico desta investigação.

Depois de estabelecidas as premissas da Semiótica Social aplicada a textos multimodais, que destaca a relação entre comunicação e sociedade, Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]), inseridos na teoria supracitada, publicam *Reading Images: the grammar of visual design*, na qual explicam que:

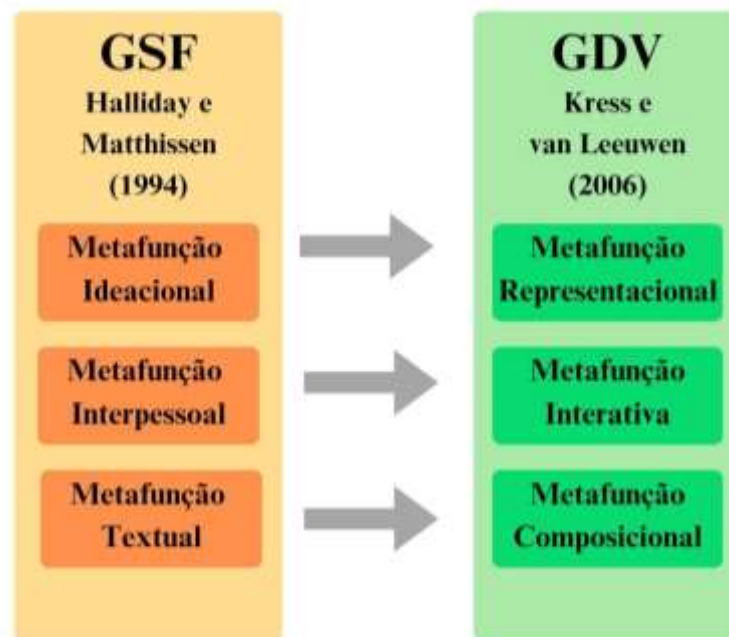
[...] se é somente por meio da gramática da língua que se consegue descrever como palavras são combinadas em orações, frases e textos, então será apenas através da gramática visual que se fará possível descrever o modo com que indivíduos, coisas e lugares combinam “declarações visuais” de maior ou menor complexidade e extensão. (Carvalho, 2012, p. 64)

Dito de outra forma, o excerto demonstra que, devido à popularização do imagético na sociedade e à consequente exigência de novas habilidades de leitura e produção que se aplicam a esse contexto, os estudiosos se propuseram a criar um método de análise de textos visuais. A Gramática do Design Visual (GDV) descreve três tipos de significados que podem ser analisados na comunicação visual, quais sejam: os representacionais, os interativos e os composicionais. Essa ideia se baseia no conceito de metafunções da Linguística Sistêmica

Funcional (GSF) de Halliday (1994), o qual argumenta que a língua comunica simultaneamente três tipos amplos de significados: metafunção ideacional, que trata do tipo de atividade em curso; metafunção interpessoal, que focaliza a relação entre os participantes; e metafunção textual, que envolve a forma como o texto organiza as metafunções ideacional e interpessoal.

Apropriando-se de tal ideia, Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]) relacionam a metafunção ideacional, da Gramática Sistemática Funcional (GSF), aos significados composicionais; a metafunção interpessoal aos significados interativos; e, por fim, a metafunção textual aos significados composicionais. Para ilustrar essa relação, apresentamos o esquema abaixo baseado em Dias (2022):

Figura 1 – Metafunções da GSF comparadas à GDV.



Fonte: Andrade (2024).

Portanto, adaptada a partir da teoria sistêmico-funcionalista de Halliday (1994), a Gramática do Design Visual foi criada por Gunther Kress e Theo van Leeuwen, em 1996, para funcionar como uma ferramenta crítico-analítica para a investigação sistemática de estruturas visuais, uma vez que defende que a linguagem visual possui sintaxe própria que se organiza para comunicar de modo coerente. Propondo as análises críticas de significados representacionais, interacionais e composicionais, a GDV atua de forma a desmistificar a percepção generalizada das imagens enquanto meios desprovidos de significados ideológicos. (Costa, 2022).

Na próxima seção, abordaremos a teoria idealizada por Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]). Nela, nos concentramos em explicar, de forma não exaustiva, as classificações gerais e as subclassificações elencadas por Dias (2022), em que nos baseamos. Entretanto, nem todos os desdobramentos foram exemplificados, uma vez que a metodologia adotada aqui se concentrou na seleção de exemplos somente para as categorias avaliadas como relevantes para a análise do *corpus*. Portanto, por esse motivo, utilizamos o referido *corpus* – videoanimação *Solitude* (2021) – também como objeto de exemplificação dessas categorias analíticas selecionadas; sem, nesse momento, uma articulação com os processos referenciais, propriamente ditos. A partir deste momento, dedicaremos nossa discussão às metafunções da GDV.

3.1.1 Participantes

Primeiramente, antes de adentrarmos nas metafunções, é preciso esclarecer que os participantes da cena comunicativa ou ato semiótico se dividem em dois: a) *participantes interativos* (PI) - quem produz ou lê/ouve o texto, as pessoas reais; b) *participantes representados* (PR) - tudo o que está na imagem (pessoas, objetos, lugares etc.).

Assim, vale destacar que os participantes interativos são os produtores e os sujeitos-espectadores da videoanimação *Solitude* (2021). Em relação aos produtores, é necessário considerar que uma produção fílmica abarca vários profissionais (diretor, editor, ilustrador/*designer* gráfico, *designer* de áudio/efeitos sonoros etc.) que, por possuírem conhecimentos especializados de cada campo profissional, trazem contribuições para a construção do projeto de dizer.

Para Ferreira, Cardoso e Furtado (2019), a videoanimação apresenta um elenco de produção (escritor, diretor, produtor, supervisor, editor, *designer*, animador, entre outros, que são responsáveis pelo roteiro, pelo som/música, pela iluminação, pela edição etc.). Essa questão parece contribuir para uma discussão acerca da complexidade da produção audiovisual e da relevância de uma análise mais criteriosa dos inúmeros recursos indiciadores de sentido. Realizar essa reflexão pode favorecer a compreensão de que os produtores (responsáveis pela construção do projeto de dizer) “não querem dizer algo”, mas fazem uma “proposta de sentidos”. Essa perspectiva promove um deslocamento das teorias da comunicação que polarizavam a dualidade: emissor-destinatário. A proposta da GDV é a interação, em que ambos (produtores e espectadores) se constituem como sujeitos do processo de produção de sentidos.

No que diz respeito aos participantes representados da videoanimação em análise, alguns exemplos são: a) Sol; b) Sombra; c) senhora idosa; d) escorpião. Sol e Sombra desempenham papéis principais. Embora compartilhem semelhanças em suas formas corporais e faciais, suas cores refletem suas naturezas distintas. A participante Sombra é concebida para emular as características de uma sombra, enquanto Sol, por sua vez, é concebida como uma representação humana na narrativa. É fundamental ressaltar que, embora sejam concebidas como entidades separadas na narrativa, as duas participantes mantêm uma relação de dependência, pois a existência da Sombra é intrinsecamente ligada à presença e essência da participante Sol.

A participante senhora idosa é retratada com características típicas associadas à idade avançada: seu cabelo curto e branco, o uso de óculos e sua atividade tranquila de crochê, enquanto está sentada em uma cadeira de balanço. Todos esses elementos convergem para a criação de um retrato que adere aos estereótipos tradicionalmente atribuídos às pessoas idosas. Já o participante escorpião é elaborado de forma a subverter a imagem comumente associada ao animal. Ao contrário de sua contraparte na vida real, este participante é retratado como amigável e engajado em interações positivas, especialmente ao colaborar com a personagem Sol no seu processo de autoconhecimento.

Os significados evocados pelas três metafunções (representacional, interativa e composicional) levam em consideração a relação entre os dois tipos de participantes uns com os outros e com eles próprios. A metafunção representacional direciona suas investigações para os *participantes representados*, analisando como eles interagem entre si e com a realidade discursiva criada, de maneira a evidenciar relações de poder, centralidade etc. Segue abaixo um exemplo de participante representado:

Figura 2 – Exemplo de participante representado.



Fonte: *frame* aos 2:44 da videoanimação *Solitude* (2021).

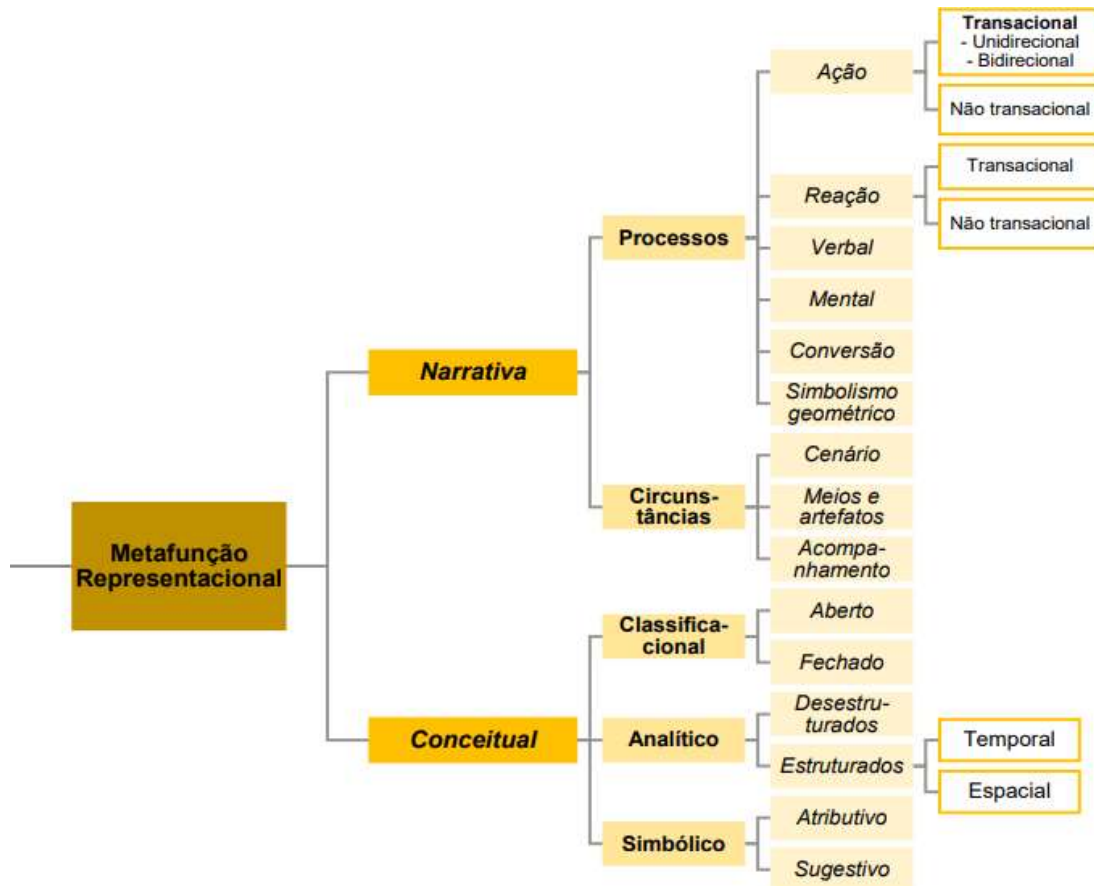
Na Figura 2, é possível identificar as estruturas que constroem visualmente a natureza do evento e a *participante representada* chamada Sol, que está sentada na cama com uma expressão e postura que sugerem tristeza e desolação. Além disso, é relevante observar que o local em que se encontra, ou seja, o quarto de Sol, assim como os objetos presentes na cena, como roupas jogadas, papéis amassados e livros pelo chão, também podem ser considerados *participantes representados*, visto que estão presentes na construção da imagem e compõem a ambientação. Desse modo, esses elementos contribuem significativamente para a construção de sentidos da cena: a bagunça do quarto pode refletir a tristeza de Sol, uma vez que o desarranjo externo do ambiente parece espelhar o tumulto em seu estado de espírito.

A partir de agora, direcionamos as discussões para as três metafunções supracitadas: representacional, interativa e composicional.

3.1.2 Significados Representacionais

De acordo com a GDV, existem dois grandes tipos de representação identificados nos significados representacionais: o **narrativo** e o **conceitual**. Segue abaixo a ilustração:

Figura 3 – Significados representacionais.



Fonte: Dias (2022, p. 108).

Assim como evidenciado pelo esquema, existem muitas subdivisões para cada uma das duas representações que envolvem a metafunção abordada. Dessa forma, com a finalidade de proporcionar uma abordagem mais acessível ao leitor, segmentamos a seção que versa sobre os Significados Representacionais em outras duas: *Representações Narrativas* e *Representações Conceituais*. A primeira, em virtude da extensão de suas ramificações analíticas, é desmembrada em Processos Narrativos e Circunstâncias Narrativas. Seleccionamos, portanto, a seguinte representação esquemática baseada no trabalho de Dias (2022), com o intuito de orientar o leitor na compreensão da estrutura analítica subjacente.

Seguimos, então, para as considerações acerca da representação narrativa e conceitual, assim como suas ramificações.

3.1.2.1 Representação Narrativa

As **representações narrativas** acontecem quando há a presença de vetores de ação na imagem, indicando que os participantes representados estão em ação. Para tanto, é preciso elucidar três elementos: o *ator*, o/a PR que desempenha a ação; o *vetor*, que é o que, linguisticamente, entendemos como “verbo”, mas, nas imagens os verbos “são linhas visíveis ou imaginárias formados pelos corpos, ou membros, ou ferramentas em ação” (Pimenta, Maia, 2014, p. 134); e a *meta*, que é para onde o vetor aponta, participante que é atingido por ele, quando o texto imagético é estático. Analogamente, o vetor pode ser interpretado como movimento, nas videoanimações, por exemplo.

Esse tipo de representação pode envolver *processos* ou *circunstâncias*. Os *processos narrativos* podem ser distinguidos de acordo com os tipos de vetores e o número de participantes envolvidos. Segundo Dias (2022), esses processos podem ser categorizados em 6 (seis) tipos: *ação*, *reação*, *verbal*, *mental*, *conversão*, *simbolismo geométrico*. Já as *circunstâncias narrativas* dizem respeito aos elementos que não fazem parte da estrutura central do ato semiótico nem estabelecem conexões diretas com os participantes principais, mas fornecem referências espaciais e temporais e se dividem em três categorias: *cenário*, *meios e artefatos*, e *acompanhamento*.

3.1.2.1.1 Processos Narrativos

O primeiro deles é o *processo narrativo de ação*, que acontece quando existe um ato desempenhado por um dos PR. O processo pode ser *não transacional* ou *transacional*, que, por sua vez, podem ter a característica de ser *unidirecional* ou *bidirecional*. A *ação transacional* envolve, ao menos, dois PR, a *ação transacional unidirecional* acontece quando um PR é ator e outro a meta; já a *ação transacional bidirecional*, quando os participantes são ator e meta ao mesmo tempo. Por outro lado, a *ação não transacional* ocorre quando apenas um participante, o ator, está presente na cena, enquanto a meta não desempenha um papel visível na imagem. No entanto, há situações - chamadas de representação de evento - em que o PR pode ser parcialmente representado, talvez por meio de uma mão ou um pé, ou até mesmo não aparecer na imagem, de modo que somente o vetor e a meta sejam visíveis no contexto semiótico (Dias, 2022). Abaixo segue um exemplo de processo narrativo de ação (Figura 4), uma vez que Sol, o ator, corre em direção ao gavião, que é a meta.

Figura 4 - Exemplo de processo narrativo de ação.



Fonte: *frame* aos 6:28 da videoanimação *Solitude* (2021).

O *processo narrativo de reação* acontece quando a ação se dá por meio do olhar e o vetor é definido pela direção do olhar do PR em relação a algo ou alguém. *Reator* é chamado o PR que olha e deve ser necessariamente humano ou um ser humanizado com expressão facial. Similar ao processo de ação, o de reação pode ser classificado como *transacional*, quando o olhar do PR se direciona a um *fenômeno* que está presente na imagem; ou *não transacional*, quando o olhar do PR se dirige a algo fora da imagem (Dias, 2022). Abaixo segue um exemplo de processo narrativo de reação, em que Sol e Sombra se olham no momento em que se encontram ao final da videoanimação; as duas são, portanto, atores e reatores, ao mesmo tempo (Figura 5).

Figura 5 – Exemplo de processo narrativo de reação.



Fonte: *frame* aos 9:53 da videoanimação *Solitude* (2021).

O *processo narrativo verbal* e o *processo narrativo mental* ocorrem quando existem balões de fala ou pensamento, respectivamente. Já no *processo narrativo de conversão*, “um dos participantes é, ao mesmo tempo, ator e meta de outro ator, ou reator e fenômeno, simultaneamente” (Dias, 2022, p. 115). Por fim, o *processo narrativo de simbolismo geométrico* que é caracterizado pela ausência de participante e presença de um vetor que é direcionado para fora da imagem.

3.1.2.1.2 Circunstâncias Narrativas

A *circunstância narrativa de cenário* representa a ambientação da imagem caracterizada por um contraste entre o primeiro plano e o plano de fundo e pode ser representada de quatro maneiras distintas: I - os PR ocupam o primeiro plano, sobrepondo-se ao cenário, que fica em segundo plano e, geralmente, obscurecido; II - o ambiente pode ser percebido, mas os detalhes são minimizados, uma vez que não é o foco principal da composição visual; III - o cenário fica apagado, muitas vezes devido ao uso de cores semelhantes; IV - o foco recai no próprio cenário, que está em evidência (Dias, 2022). Abaixo segue um exemplo de circunstância narrativa de cenário, já que Sol é apresentada em primeiro plano de forma contrastada ao plano de fundo, que aparece sem muitos detalhes, pois não é o foco principal da cena e o propósito é destacar a personagem (Figura 6).

Figura 6 – Exemplo de circunstância narrativa de cenário.



Fonte: frame aos 9:58 da videoanimação *Solitude* (2021).

A *circunstância narrativa de meios e artefatos* engloba elementos que desempenham um papel nas ações, facilitando sua execução. No entanto, sua significância muitas vezes não é explicitamente declarada, sendo semelhante aos gestos que complementam as palavras de uma pessoa (Dias, 2022). Por último, a *circunstância narrativa de acompanhamento*, em que um indivíduo está presente no processo semiótico, contudo, ele não desempenha um papel de ator e não possui conexões vetoriais com os demais Participantes Representados.

3.1.2.2 Representação Conceitual

Por sua vez, a **representação conceitual** - que pode ser classificacional, analítica ou simbólica - acontece quando não existe a presença de vetores de ação, pois representam os participantes em relação à sua classe, estrutura ou significação (Dias, 2022). A *estrutura conceitual classificacional* tem por característica a organização dos participantes presentes no

espaço visual de modo taxonômico, com base em características compartilhadas. Essa forma de representação pode ser tanto aberta, em que os elementos são dispostos hierarquicamente em árvores, indicando diferentes níveis de subordinação, quanto fechada, em que os elementos são posicionados de maneira equidistante, criando um plano de fundo neutro com uma perspectiva frontal (Dias, 2022).

A *estrutura conceitual analítica* apresenta um ou mais participantes (portadores) que estabelecem uma relação com o atributo possuído. Isso se manifesta em uma estrutura classificacional que pode ser organizada de forma estruturada, na qual tanto o atributo quanto o possuidor são evidentes, ou de forma desestruturada, em que somente o atributo possuído é visível, sem revelar o possuidor. A representação conceitual analítica estruturada apresenta tanto o atributo quanto o possuidor, podendo exprimir uma noção de tempo ou espaço, embora de forma implícita, através de características estáticas, sem a presença de vetores direcionais (Dias, 2022).

Por fim, na *estrutura conceitual simbólica*, os participantes são retratados com base em seus significados intrínsecos. Dentro do ato semiótico, há o "portador", aquele que detém algum significado, e os "atributos simbólicos", que representam o que está sendo possuído ou comunicado. A representação conceitual simbólica pode seguir duas abordagens: a atributiva, que enfatiza o portador, utilizando elementos como tamanho exagerado, gestos distintivos, expressões faciais diferenciadas ou valores simbólicos culturalmente reconhecidos; ou a sugestiva, na qual o portador é retratado de forma mais sutil, destacando uma característica que o identifica de maneira subentendida (Dias, 2022).

A imagem abaixo é um exemplo de representação conceitual, uma vez que o retrato não é uma mera foto, mas sim a representação de uma lembrança de Sol junto com o ex-namorado.

Figura 7 – Exemplo de estrutura conceitual.



Fonte: *frame* aos 04:25 da videoanimação *Solitude* (2021).

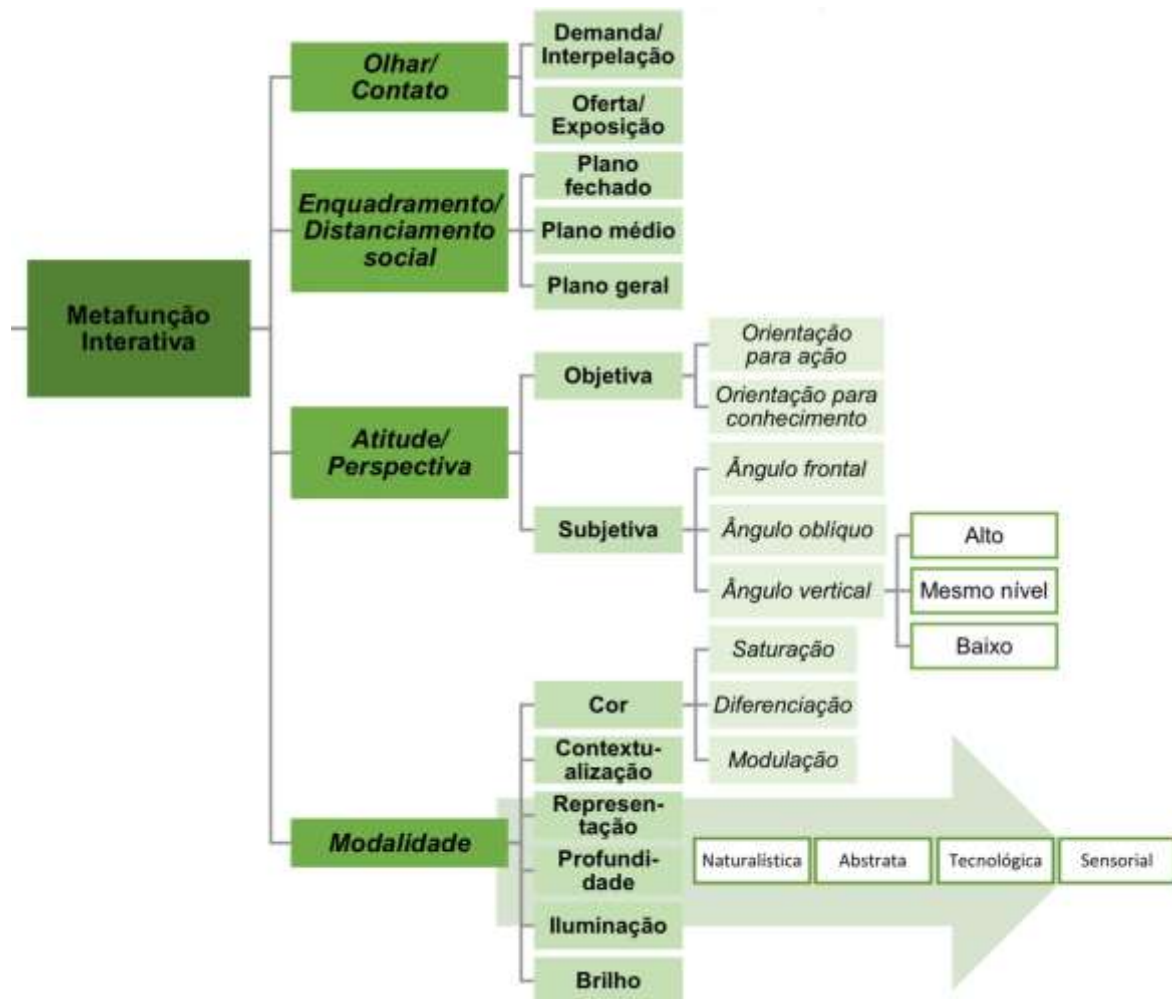
Em suma, a GDV apresenta dois processos identificados nos significados representacionais: o processo narrativo e o processo conceitual. O processo narrativo envolve processos de ação, de reação, verbal, mental, de conversão e de simbolismo geométrico representando eventos em imagens com a ajuda de atores, vetores e metas. Enquanto isso, o processo conceitual, que pode ser classificacional, analítico ou simbólico, representa elementos em relação à classe, estrutura ou significado, sem a presença de vetores de ação. O entendimento desses processos é fundamental para a análise e compreensão de como as imagens comunicam informações e significados, contribuindo, portanto, para a eficácia da comunicação visual.

A próxima seção abordará os significados interativos, que se configuram como a 2ª metafunção apresentada por Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]).

3.1.3 Significados Interativos

Já os significados interativos voltam-se para a relação entre o participante representado e o participante interativo, identificando, dessa forma, como os recursos visuais constroem relações entre esses participantes, haja vista a natureza das relações de quem vê e quem é visto. A GDV enumera alguns recursos pelos quais essas interações podem ocorrer: *contato, distância social, perspectiva e modalidade*; assim como ilustra o esquema abaixo:

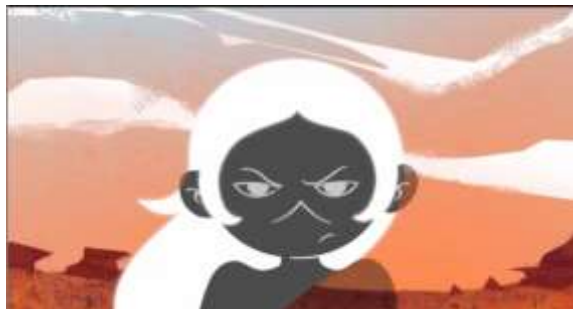
Figura 8 – Significados interativos.



Fonte: Dias (2022, p. 108).

Contato diz respeito ao direcionamento do olhar do PR. Quando este olha diretamente para o leitor/observador, convida-o para a interação, criando, com isso, uma maior aproximação entre as partes, Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]) chamam esse fenômeno de *demanda*. Em contrapartida, a *oferta* acontece quando o olhar do PR não se cruza com o do leitor/observador, o que leva a crer que o PR se oferece como objeto de contemplação e/ou análise. Abaixo seguem os exemplos das duas ocorrências:

Figura 9 – Exemplo de contato: olhar de demanda.



Fonte: *frame* aos 6:22 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 10 – Exemplo de contato: olhar de oferta.

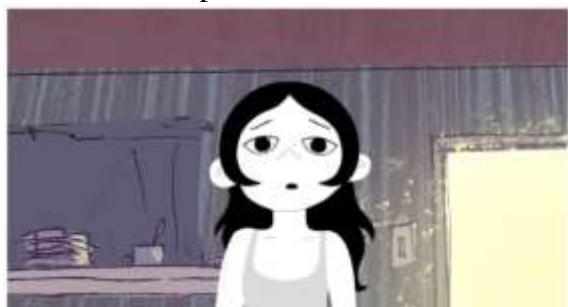


Fonte: *frame* aos 7:39 da videoanimação *Solitude* (2021).

No que concerne ao *contato*, na Figura 9, é possível observar que a PR direciona seu olhar para o espectador da videoanimação – *olhar de demanda*. Esse aspecto, de acordo com a *Gramática do Design Visual*, promove uma maior proximidade entre as partes, o que pode ser interpretado como uma tentativa da PR de estabelecer uma conexão com o PI (observador), convidando-o a experimentar a raiva – evidenciada pela expressão facial - que sentiu quando o gavião pegou seu amigo escorpião. Na Figura 10, entretanto, a PR – Sombra – direciona seu olhar para seu amigo escorpião - que está machucado -, ou seja, os olhares de PR e PI não se cruzam, caracterizando assim um *olhar de oferta*. Por esse motivo, no âmbito da *Gramática do Design Visual*, na Figura 10, é factível afirmar que a personagem Sombra nos deixa à vontade para observar sua interação com o escorpião, o que configura uma relação mais distanciada entre PR e PI.

Já a *distância social* estabelece uma maior ou menor proximidade entre PR e PI, de acordo com o enquadramento. O *plano fechado*, que indica maior proximidade e familiaridade, retrata o rosto ou algum detalhe do PR. Isso não ocorre com o *plano aberto*, em que o PR está distanciado na imagem, é visto de longe, de corpo inteiro e, conseqüentemente, também distante do PI, ou seja, a individualidade presente no plano fechado não acontece aqui. Entre os dois planos está o *médio* que, assim como o nome sugere, estabelece uma distância média entre PR e PI. Esse último, não se mostra tão longe para ser aberto, nem tão perto para ser fechado, normalmente é representado até a cintura ou joelho. Veja os exemplos a seguir:

Figura 11 – Exemplo de distância social: plano fechado. **Figura 12** – Exemplo de distância social: plano aberto.



Fonte: frame aos 1:47 da videoanimação *Solitude* (2021).



Fonte: frame aos 1:37 da videoanimação *Solitude* (2021).

Em relação à distância social, é possível identificar a distinção entre o *plano fechado* e o *plano aberto*. Na Figura 11, a qual ilustra um *plano fechado*, há maior proximidade entre PR e PI, uma vez que este observa aquele com maior riqueza de detalhes: sua expressão facial de tristeza, por exemplo. Em contraste, a Figura 12 exibe um plano aberto, no qual identificamos parte do cenário e a participante Sol com menos detalhes. O fato de o PI não conseguir observar o PR com tantos detalhes resulta em um distanciamento entre as partes. Entretanto, ao enfatizar o cenário, mais especificamente a desordem no quarto de Sol, tal escolha também destaca um elemento relevante para a construção de significados. Logo, fica claro que as decisões do PI produtor do material audiovisual em relação aos enquadramentos visuais não são aleatórias, são escolhas pensadas que podem contribuir para a construção de sentidos do texto.

Por sua vez, a *perspectiva* envolve ângulos que indicam maior *objetividade* ou *subjetividade*. O *ângulo objetivo* revela todos os elementos considerados essenciais pelo produtor do conteúdo no ato semiótico. Essa abordagem, assim como elucida Dias (2022, p. 125), pode ser subdividida em duas categorias distintas: “orientação para uma ação, como nas imagens utilizadas em um manual de instruções, por exemplo; e orientação para um conhecimento, como nas imagens utilizadas em mapas ou enciclopédias”.

A maneira de representar subjetivamente o PR contribui para os diferentes níveis de envolvimento entre ele e o PI, o PR é mostrado sob um ponto de vista específico. Assim, os *ângulos subjetivos* podem ser os seguintes: a) ângulo frontal, o PI vê o PR de frente, que sugere um envolvimento; b) ângulo oblíquo, que sugere uma ideia de distanciamento/imparcialidade/desconexão, pois apresenta PR como se PI não estivesse em frente a ele; c) ângulo vertical, que estabelece relações de poder e podem ser visto a partir de um *ângulo elevado*, que estabelece relações de poder, uma vez que denota um grau de

inferioridade do PR em relação ao PI; de um *ângulo nivelado*, que indica poder simétrico/igualdade entre participantes; de um *ângulo baixo*, que manifesta um tom de poder/superioridade do PR em relação ao PI (Ferreira; Andrade; Ragi, 2022). Abaixo seguem alguns exemplos:

Figura 13 – Exemplo de atitude subjetiva: ângulo vertical elevado. **Figura 14** – Exemplo de atitude subjetiva: ângulo vertical baixo.



Fonte: *frame* aos 7:19 da videoanimação *Solitude* (2021).



Fonte: *frame* aos 9:58 da videoanimação *Solitude* (2021).

Por fim, para mostrar como uma construção imagética pode ter maior ou menor grau de verdade, Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]) formularam a modalidade à parte das três metafunções, justamente por essa categoria ter a capacidade de transitar por elas. Entretanto, nesta dissertação, em conformidade com Dias (2022), escolhemos incluí-la como parte da metafunção interativa. Segundo a autora, com a qual nos alinhamos, a *modalidade* de uma imagem é moldada por meio de marcadores que abrangem seis categorias distintas: cor, contextualização, representação, profundidade, iluminação e brilho. Dias (2022) explica cada uma dessas categorias:

A cor pode variar pelo grau de saturação (de cor plena a ausência de cor – preto e branco), diferenciação (de cores variadas a tons monocromáticos) e modulação (de sombras a cores plenas). A contextualização vai da ausência de um cenário ou fundo (background) a um cenário articulado e com muitos detalhes. A representação vai da abstração máxima até a representação realística. A profundidade varia entre a ausência de perspectiva até seu uso completo. A iluminação vai do uso de uma grande iluminação até a ausência total de claridade. E o brilho pode passar do número máximo de tons em diferentes gradações até dois tons (preto e branco, cinza claro e cinza escuro etc.) (Dias, 2022, p. 128).

Dessa forma, os marcadores, conforme delineados por Dias (2022), desempenham um papel crucial na construção dos sentidos do texto. Desde a saturação da cor até a contextualização, representação, profundidade, iluminação e brilho, esses elementos se entrelaçam para dar vida às imagens e moldar a forma como são percebidas e interpretadas. Essa compreensão da modalidade enriquece a apreciação da linguagem visual, fornecendo

insights valiosos sobre como as imagens podem ser usadas para comunicar e evocar respostas emocionais e cognitivas nos observadores.

Existem diferentes tipos de *modalidade: naturalística* (imagem mais próxima do real), *sensorial* (traz sensações), *tecnológica* (uso prático e explicativo) e *abstrata* (sem detalhamento).

Como exemplo ilustrativo de alguns fenômenos citados acima, temos as Figuras 15 e 16:

Figura 15 – Exemplo 1 de modalidade: mais naturalística.



Fonte: frame aos 1:19 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 16 – Exemplo 2 de modalidade: menos naturalística.



Fonte: frame aos 3:00 da videoanimação *Solitude* (2021).

Na Figura 15, é retratado o deslocamento da participante Sol pelas ruas do Igarapé das Mulheres, em Macapá, que foi representado na animação. Nesse contexto, é possível refletir sobre as escolhas do produtor ao retratá-las dessa maneira específica. Observa-se que a representação não somente buscou respeitar as características do lugar, bem como preservar situações do cotidiano social (vendedores ambulantes, transeuntes, crianças e cachorro, lojas). Dessa forma, nota-se um exemplo de modalidade mais naturalística.

A idosa presente na cena, por sua vez, é retratada como um estereótipo típico para uma senhora de idade, com cabelos curtos e brancos, sentada em uma cadeira de balanço, um objeto associado ao imaginário popular como usado por pessoas mais velhas. Além disso, a representação da senhora é colorida e seus traços faciais assemelham-se mais aos dos humanos. Conseqüentemente, a representação da idosa é um exemplo de modalidade *naturalística*.

Nesse contexto, percebe-se que as representações visuais dos personagens podem ser interpretadas como elementos intencionais, capazes de exprimir diferentes emoções e características para o espectador. A escolha de apresentar Sol de forma mais sutil e desprovida de cores vivas pode sugerir sua tristeza e melancolia, enquanto a representação mais realista e detalhada da idosa e do ambiente podem enfatizar suas características distintivas em relação à

Sol. Essas decisões estéticas contribuem para a criação de atmosfera e significados adicionais na cena, enriquecendo a experiência visual e emocional do observador.

A Figura 16 ilustra a plateia do teatro, durante uma apresentação de dança realizada por Sol, sendo representada em uma *modalidade abstrata*. Nesse contexto, as pessoas na plateia possuem traços essenciais para serem reconhecidas como seres humanos, porém, os detalhes são abstraídos, resultando em algumas representações em que a expressão facial e até mesmo os olhos não são discerníveis. No plano dos sentidos, a escolha deliberada da *modalidade abstrata* neste caso pode sugerir a intenção do produtor de enfatizar a cadeira vazia, previamente reservada para o namorado de Sol. Embora a plateia seja parte do cenário, o foco da cena recai precisamente sobre essa ausência, tornando-a um elemento central da composição.

Em síntese, a partir dos significados interativos, exploramos a interação entre o participante representado (PR) e o participante interativo (PI), compreendendo como os recursos visuais constroem essa relação. Contato, distância social, perspectiva e modalidade são determinantes nessa dinâmica, influenciando a proximidade e a natureza das relações entre o que é visto e quem vê. Assim, as escolhas conscientes do produtor visual, como direcionar o olhar do PR para o observador ou optar por diferentes enquadramentos, são usados de maneira estratégica na comunicação e na construção de significados.

Partiremos, agora, para os significados composicionais.

3.1.4 Significados Composicionais

A metafunção composicional integra os participantes de uma paisagem semiótica e as relações estabelecidas entre PR e PI para, assim, formar um todo coerente; dessa forma, há uma distribuição do valor da informação ou ênfase relativa entre os elementos da imagem. Isso pode ocorrer por meio *do valor informacional*, da *saliência* e da *moldura*; conforme ilustra o esquema a seguir:

Figura 17 – Significados composicionais.



Fonte: Dias (2022, p. 108).

O *valor informacional* está ligado à maneira como os PR são organizados dentro da imagem:

[...] do lado esquerdo ficam as informações dadas e, portanto, menos importantes; do lado direito fica o novo, as informações mais importantes; na parte superior, o ideal, a essência da informação; na parte inferior, o real, aquilo que é concreto, verdadeiro; no centro fica o núcleo da informação; e, na margem, informações complementares. (Ferreira, Almeida, Dias; 2017, p. 202).

Portanto, o posicionamento dos elementos dentro da paisagem semiótica configura uma maneira de construir sentidos. Nas Figuras 18 e 19, é possível observar um exemplo do uso das categorias *dado* e *novo*:

Figura 18 – Exemplo de dado.



Fonte: frame aos 0:17 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 19 - Exemplo de novo.



Fonte: frame aos 0:31 da videoanimação *Solitude* (2021).

No início da videoanimação, durante a introdução referencial de Sol e Sombra, ambas as personagens são apresentadas em divisão de telas. Do lado esquerdo, Figura 18, temos Sol - a *informação dada* - enquanto no lado direito, Figura 19, surge a Sombra - a

informaçãonova. Nesse contexto, para a GDV, essa escolha da divisão pode implicar que a personagem Sol é uma informação já conhecida pelo PI, ou seja, uma menina chorando em sua cama. Por outro lado, a personagem Sombra representa uma novidade, introduzindo a relação que será estabelecida entre esses personagens. Normalmente, a sombra de um objeto ou ser é gerada obrigatoriamente por outro, mas, na videoanimação, Sombra passa a trilhar seu caminho no deserto do Atacama longe da mulher que lhe deu a vida, quebrando a expectativa convencional de uma sombra dependente de algo para existir. Nesse cenário, Sol se vê desprovida de um elemento que sempre a acompanhou - ela não tem sombra na maior parte da videoanimação - transformando sua existência em um testemunho da independência da Sombra, que ousou trilhar seu próprio caminho na busca de sua identidade.

A *saliência* - que pode ir da máxima à mínima - diz respeito ao destaque dado a alguns elementos do texto em relação a outros, o que pode ser percebido pelo *tamanho* (maior o destaque quanto maior o tamanho), *foco* (envolve a precisão de detalhes, e, quanto maior, mais saliente), *contraste* (acontece por meio de cor e brilho, e, quanto maior, maior a saliência), *perspectiva* (o destaque está no primeiro plano), *posicionamento* (ângulos já mencionados) e *fatores culturais*, “que revelam valores simbólicos socialmente convencionados” (Dias, 2022, p. 132). Seguem abaixo dois exemplos de saliência no cenário do deserto do Atacama:

Figura 20 – Exemplo de menor saliência.



Fonte: *frame* aos 2:22 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 21 – Exemplo de maior saliência.



Fonte: *frame* aos 4:39 da videoanimação *Solitude* (2021).

Na Figura 20, é possível observar Sombra caminhando pelo deserto. Nesse momento, a personagem principal é retratada em um plano geral, caracterizado por um tamanho reduzido e a uma distância considerável dos olhos do espectador. Além disso, Sombra é representada de forma transparente, o que contribui para sua menor proeminência na cena. O cenário ao redor também está relativamente escurecido, resultando em um contraste reduzido. Já na Figura 21, o escorpião, outro personagem da narrativa, é retratado em tamanho maior

em comparação com Sombra. Além disso, sua representação apresenta um brilho e contraste mais intensos. Isso se deve ao fato de que o fundo, embora contenha tonalidades alaranjadas semelhantes às do animal, é substancialmente mais escuro, proporcionando um maior contraste visual.

Por fim, a *moldura* desempenha o papel de separar ou integrar os PR na imagem, a partir de linhas divisórias, espaços coloridos, entre outros recursos visuais. Esses recursos ajudam a construir uma *desconexão* completa ou mesmo uma *conexão* máxima e podem ser observados nas figuras 18 e 19, citadas logo acima. A tela preta - ora do lado esquerdo, ora do direito – apresenta um recurso de moldura usado para marcar diferentes cenas, cenários e objetos de discurso. Ou seja, nesse momento da videoanimação, esse pode ter sido um artifício usado para evidenciar que Sol e Sombra são participantes distintas que estão construindo suas narrativas em lugares também distintos, mas estão conectadas de alguma forma.

Nesta seção, portanto, exploramos a metafunção composicional e seus principais critérios de análise, segundo Dias (2022), destacando as categorias de valor informacional, saliência, moldura como elementos-chave na construção de uma paisagem semiótica coerente. Esses elementos demonstram como a análise da composição pode enriquecer a compreensão de narrativas visuais e suas mensagens subjacentes.

Depois da explanação sobre os pressupostos da *Gramática do Design Visual*, teoria que nos dá respaldo para elaborar significados potenciais na análise do *corpus*, o próximo capítulo tratará da teoria da referenciação.

4 REFERENCIAÇÃO E O PROCESSO DE PRODUÇÃO DE SENTIDOS

O presente capítulo, assim como o título sugere, tem o objetivo de abordar uma das várias questões relacionadas à organização e ao funcionamento dos textos: a referenciação, que, congregando dimensões linguísticas, semióticas e discursivas, atua nos processos de produção de sentidos e na (re)construção do projeto de dizer proposto pelos enunciadores.

Para além da reflexão do conceito da referenciação, o capítulo também busca fazer um percurso sobre duas concepções diferentes de referenciação: como forma de representação dos objetos do mundo real e como um fenômeno resultado de um processo que leva em consideração “sujeitos históricos e sociais em interação, sujeitos que constroem *mundos textuais* [...] interativamente e discursivamente construídos em meio às práticas sociais” (Koch, Morato; Bentes, 2022, p. 8). Essa última visão ganha força com o avanço dos estudos discursivos, sinalizando, assim, uma mudança de referência para referenciação.

Por fim, o intuito final do capítulo é abordar a mudança de paradigma no que diz respeito à centralização dos estudos referenciais em textos verbais escritos, uma vez que, com a disseminação de textos compostos por diversas semioses, estudiosos como Koch (2002); Cavalcante, Rodrigues e Ciulla (2021); Cavalcante e Brito (2021); Mondada e Dubois (2003 [2021]) direcionaram as investigações sobre os processos referenciais também para textos multissemióticos.

4.1 Da referência à referenciação

O fenômeno da referenciação tem sido estudado por diferentes abordagens analíticas: filosofia da linguagem, linguística textual, teorias da argumentação, entre outros. Porém, o presente trabalho se insere no campo da Linguística Textual, uma vez que a LT, assim como este trabalho, toma o texto como objeto de investigação e local de interação entre sujeitos, além de apresentar, na contemporaneidade, uma relação com os estudos discursivos sobre os usos da linguagem, num caráter bastante interdisciplinar.

De acordo com Antunes (2014), para que um texto seja considerado como tal, são necessários critérios de organização. Um deles é a coesão “que consiste no encadeamento, na articulação, na sequenciação dos diferentes segmentos do texto” (Antunes, 2014, s/p). A referenciação, por sua vez, é uma dentre as várias questões relacionadas à organização e ao funcionamento dos textos que circulam na sociedade da informação, congrega dimensões linguísticas e discursivas, atua nos processos de produção de sentidos e na (re)construção do

projeto de dizer proposto pelos enunciadores, contribuindo, assim, para a efetivação da coesão textual. Portanto, a análise da referência como um fenômeno vinculado ao texto tornou-se proeminente nas primeiras reflexões sobre a coesão textual.

De acordo com a abordagem inicial proposta por Halliday e Hasan, no livro *Cohesion in spoken and written English*, uma das maneiras de estabelecer a conexão entre as partes de um texto envolve a retomada de elementos textuais por meio de expressões nominais, também conhecidas como expressões referenciais⁶. No contexto brasileiro - segundo discussão feita por Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014) - essa proposta foi difundida por meio do influente trabalho *A coesão textual*, de Ingedore Koch - Koch (2021) -, no qual a autora, reinterpretando a classificação original, apresenta os mecanismos que contribuem para a coesão referencial: a substituição (mediante retomada lexical ou pronominal), a repetição e a elipse.

No entanto, os progressos nas pesquisas em torno da temática levaram à compreensão de que o conceito de referência não deve ser restrito à abordagem da informação contida apenas na materialidade de um texto. Surge, então, o termo "referenciação", que pode ser definida como uma atividade textual-discursiva que ocorre por meio da identificação, construção e reconstrução de referentes⁷, também chamados de objetos de discurso. Esse processo ocorre durante a interação linguística-discursiva entre dois ou mais participantes, desempenhando, assim, um papel fundamental na manutenção da coesão e coerência textuais.

Segundo Apothéloz (2001), a referenciação não se configura como um processo exclusivamente linguístico, nem exclusivamente pragmático ou interacional. Os objetos de discurso vão se constituindo a partir da maneira como os interlocutores realizam negociações na interação e ajustam seus focos de atenção para coproduzirem sentidos.

Já Cavalcante (2024) considera que

[...] importa a uma análise textual da referenciação, nos moldes em que a desenvolvemos hoje, considerar não somente fatores de acessibilidade⁸, mas

⁶ “A expressão referencial é uma estrutura linguística utilizada para manifestar formalmente, na superfície do texto (ou seja, no cotexto), a representação de um referente. Essa estrutura é, na grande maioria dos casos, de natureza substantiva [...] ou por um pronome em função substantiva”. (Cavalcante, Custódio Filho e Brito, 2014, p. 28).

⁷ “O referente (ou objeto de discurso) é a representação na mente dos interlocutores de uma entidade estabelecida no texto [...]. Todas essas entidades ganham representação no universo discursivo construído pelo texto, por isso são referentes”. (Cavalcante, Custódio Filho e Brito, 2014, p. 28).

⁸ Ao discorrer sobre os fatores de acessibilidade, Cavalcante (2024) cita a pesquisa realizada por Ariel (2001), que considera três critérios de codificação: “(a) a informatividade - nível de conteúdo informativo expresso pela forma frente ao referente pretendido; (b) a rigidez - grande unicidade com que o referente é determinado; (c) e a atenuação - extensão formal da expressão referencial. Assim,

todas as condições contextuais amplas que intervêm na introdução dos objetos de discurso no texto, além de todos os demais objetos com que se relacionam em redes referenciais. E importa, principalmente, avaliar como esses referentes vão sendo confirmados e recategorizados de acordo com as tentativas de influência entre os participantes da comunicação em seu projeto argumentativo. (p. 293)

Complementando o exposto, a autora ainda considera que uma análise dos processos referenciais em rede implica considerar o texto desde “o contexto de produção, a finalidade argumentativa da interação em que ele acontece, até os modos como os elementos são explicitados e organizados na superfície do texto, relacionando-os como o contexto sócio-histórico vivenciado”. (p. 293).

A autora ainda ressalta que uma abordagem atual da referenciação exige a consideração da concepção de texto, uma vez que é esse o espaço analítico do campo da LT. Para ela, o texto é

uma unidade de comunicação e de sentido em contexto, um evento ao qual os participantes da interação atribuem um caráter irrepitível e uma conclusibilidade, como bem entendia Bakhtin ao tratar de enunciado. O texto é um enunciado completo que acontece em dada interação particular e contextualizado na situação sócio-histórica, da qual não se dissocia nunca. Um texto deve ser considerado sempre nas relações que mantém, ou poderia manter, com outros textos durante a interação, em redes intertextuais e em cruzamentos interdiscursivos. (p. 295-296).

Nessa direção, a referenciação se configura como um fenômeno que se reveste de complexidade e de dinamicidade, pois os sentidos do texto “não se constroem nem se reconstroem somente pela convocação de significados convencionalmente postos a escolher, mas se fazem principalmente pela criação colaborativa de objetos de discurso a partir de pistas de todos os sistemas semióticos manifestados em cada texto”. (Cavalcante, 2024, p. 304)

Além disso, a autora reitera que é relevante ressignificar a noção de referente, pois, a partir das abordagens assumidas pela LT, um objeto do discurso não é percebido apenas por expressões referenciais, uma vez que a produção de sentidos se instaura na negociação que os atores sociais realizam para articular indícios verbais e não verbais, nos diferentes contextos enunciativos.

A proposta teórica que gira em torno do termo referenciação destaca a natureza dinâmica do processo de construção de referentes e está ancorada em três princípios

entidades mentais mais acessíveis seriam recuperadas por formas menos informativas, menos rígidas e mais atenuadas e, por sua vez, referentes menos acessíveis seriam manifestados por formas mais informativas, mais rígidas e menos acentuadas. Defende-se, com isso, que os fatores não funcionam de maneira isolada, mas numa interação complexa.” (p. 292)

fundamentais que serão discutidos posteriormente: instabilidade do real, negociação dos interlocutores e natureza sociocognitiva de referência.

4.1.1 Instabilidade do real

A concepção de referencialização defendida pelos autores elencados acima - Cavalcante (2024); Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014); Cavalcante e Brito (2021); Koch (2021) -, ancorada em Mondada e Dubois (2003 [2021]), depreende que os referentes não são recursos que existem somente para retomar, substituir ou repetir termos, muito menos usados simplesmente com a função de representar as coisas do mundo, mas sim construídos e reconstruídos dentro da própria atividade textual-discursiva. Entretanto, nem sempre essa foi a visão mais aceita. Então, nesse momento, cabe destacar duas visões básicas de como a língua refere o mundo: uma de base mais representacionista e outra sociocognitiva-discursiva. Todavia, vale sublinhar que não objetivamos aprofundar em cada momento histórico em específico pelo qual passou os estudos da referencialização, mas, sim, refletir sobre como a linguística pensava e pensa a relação entre linguagem e realidade.

Segundo Cavalcante (2015), as correntes da Filosofia da Linguagem de base mais representacionistas, fundadas no essencialismo de Platão e Aristóteles, defendiam que a linguagem expressava a realidade, ideia que influenciou o início dos estudos linguísticos da referência. Nessa perspectiva, a língua refere o mundo tal como espelho, ou seja, o referente funciona como recurso linguístico para apontar as coisas do mundo real e falar delas.

Segundo Possenti (2003, s/p), essa conceitualização representacionista até funciona quando, ao apontar para um líquido que o interlocutor acabou de ingerir, alguém comente “a cerveja que você acaba de tomar [...]”; mas acaba fugindo da obviedade quando se decide falar, por exemplo, sobre amizade, Papai Noel ou máquina do tempo, pois são coisas que, embora existam no discurso, não existem no mundo real. Para ilustrar, o autor usa um clássico exemplo: falar sobre o Rei da França calvo, enquanto a França é uma república, é normal no discurso; é possível criar uma narrativa com esse personagem, mas isso não faz referência ao real. Nesse prisma, a referência não abarca *objetos do mundo real*, mas sim constrói e reconstrói os chamados *objetos de discurso*. Isto é, os objetos aos quais o discurso faz referência são gerados na produção discursiva, uma vez que objetos de discurso são “construtos culturais, representações constantemente alimentadas pelas atividades linguísticas” (Cavalcante, 2021, p. 10).

Além disso, novamente lançando mão de um exemplo dado por Possenti (2003), até para falar sobre o que é indiscutivelmente real como uma pedra, é necessário saber se entende-se pedra como pedregulho, paralelepípedo, rocha etc. Observamos, então, a instabilidade do real destacada por Mondada e Dubois (2003 [2021]). Na mesma direção de Possenti (2003), Ramos e Afonso Junior (2020) elucidam que embora uma mesma palavra - como “amor” - seja usada mais de uma vez, a construção de significado associada a ela é única em cada uma das situações de uso. O “amor” experimentado por alguém que está apaixonado e encontra reciprocidade não é idêntico ao sentimento vivido por aqueles que sofrem com uma decepção romântica. Enquanto a primeira situação que envolve “amor” leva a uma categorização mais consensual e prototípica, a percepção é influenciada por uma variedade de fatores, incluindo as informações presentes no texto, a carga informacional trazida pelos indivíduos durante o processo de interação, o momento em que o enunciado é divulgado e o contexto histórico em que ele se insere.

Logo, apesar de a visão do referente como reflexo da vida real ter perdurado por muito tempo e ainda ter defensores, a partir do momento em que a língua passa a ser analisada em meio às práticas sociais, problematizações como a supracitada surgem, impulsionando uma visão sociocognitivo-discursiva de referenciação, que considera que o referente do discurso não é a realidade, mas aquilo que o discurso institui como realidade.

A história dos estudos das línguas sempre passa de alguma forma pelas tentativas de resolver ou de evitar o problema da relação entre as palavras e as coisas. Hoje, parece haver pelo menos dois consensos: a) que não vale a pena tentar uma resposta uniforme a essa pergunta, que se deve considerar caso a caso - discurso a discurso (na ciência a questão é uma, nas lendas, é outra, na poesia, ainda outra etc.) e língua a língua. Mesmo falando do que parece mais evidentemente real, uma pedra, digamos, é necessário levar em conta se a vemos como pedregulho, paralelepípedo, rocha etc. Ou seja: pode ser que a coisa exista, que isso nem se discuta, que e dela que falamos, mas, se não o fazemos apontando-lhe o dedo e dizendo "isso aqui", o consenso pode desaparecer; b) quando a língua é empregada para falar de alguma coisa, passou a ser evidente que nunca se trata da "coisa em si", mas sempre da coisa como ela aparece a um certo grupo de falantes, em virtude de uma certa cultura ou de uma certa ideologia. (Possenti, 2003, s/p)

Portanto, de acordo com Possenti (2003), ao usar o sistema linguístico para falar sobre alguma coisa, não se está falando sobre a coisa “em si”, mas sobre como certo grupo de falantes a entende, levando em consideração aqui aspectos como sua cultura e ideologia. Ou seja, seguindo essa linha de raciocínio, os referentes não são preexistentes à atividade textual-discursiva, eles se constroem e se reconstroem nela levando “em conta os sujeitos, seus

conhecimentos, suas visões de mundo, suas experiências em sociedade” (Capistrano Junior, p. 82).

Dessa forma, ainda com Mondada e Dubois (2003 [2021]), as categorias que as pessoas constroem estão mais relacionadas com o posicionamento delas frente ao mundo (mundo que é instável) do que com as coisas que existem no mundo realmente. Sobre isso, Custódio Filho (2011, p. 113) pontua: “a experiência que os sujeitos têm do real sofre obrigatoriamente elaborações e reelaborações cognitivas por parte desses sujeitos, que explicitam essas formulações por meio da linguagem”.

Resumidamente, de acordo com a perspectiva de Mondada e Dubois (2003 [2021]) sobre a instabilidade constitutiva das entidades linguísticas e do mundo, pode-se considerar que uma mesma realidade pode ser expressa de diversas maneiras, influenciada por vários fatores, como intencionalidade, consideração da aceitabilidade e contexto sócio-histórico (Custódio Filho, 2011).

4.1.2 Negociação dos interlocutores

Além de ser uma atividade de (re)elaboração do real, cabe destacar o dinamismo presente no referente. Sob essa ótica – perspectiva sociocognitivo-discursiva, na qual este trabalho se insere -, fala-se em referenciação e não mais em referência. Essa mudança ocorreu em 1994 com a tese de Lorenza Mondada e com a de Denis Apothéloz, em 1995. De acordo com Cavalcante (2015), a concepção trazida por Mondada nesse trabalho traz um caráter mais dinâmico ao referente - chamado de objeto de discurso -, uma vez que o texto também é construído dinamicamente, por meio das interações.

Com essas contribuições, a Linguística Textual, a partir da liderança de Marcuschi e Koch, “passou a defender que a unidade de coerência se ajusta localmente aos contratos de comunicação que se estabelecem no momento em que o texto se enuncia” (Cavalcante, 2015, p. 372). Destarte, os referentes, que são parte constitutiva da coesão e coerência, tornaram-se entidades negociadas colaborativamente durante a interação dos usuários do sistema linguístico, ou seja, os referentes ou objetos de discurso são dinâmicos e intrinsecamente integrados aos contextos sociais, uma vez que são elaborados e reelaborados na própria atividade textual discursiva. Logo, assim como elucida Cavalcante (2015, p. 372), os referentes e seus significados são mutáveis, já que:

Por essa visão, não há conteúdos e saberes estáveis nem no mundo nem na linguagem, isto é, nem a realidade, nem as palavras, nem os referentes são

imutáveis. Se há significados e denotações culturalmente registrados – e sempre há –, eles entram imediatamente num jogo de desestabilização e estabilização a cada momento em que são usados no enunciado, de tal sorte que, no uso (e o texto é sempre uso), sentidos e referentes se tornam uma reconstrução negociável, um contínuo processo de ação e de atenção conjunta, uma “referenciação”.

Dessa forma, assim como destacado por Cavalcante (2015), no uso da língua, na interação, os sujeitos desempenham um papel ativo ao produzirem e compreenderem textos, constantemente negociando os significados construídos. Esse processo é notavelmente dinâmico, pois possibilita ajustes e modificações à medida que as ações se desdobram. A construção referencial, nesse contexto, é o desfecho resultante dessa contínua negociação, evidenciando a natureza flexível e adaptativa desse processo. (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014). Isto é, “os referentes - os objetos de discurso que vão aparecendo no texto e, a partir de então, são passíveis de categorização - se estabelecem a partir de negociações que se configuram na interação. Por isso dizemos que o processo da referenciação é dinâmico.” (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014, p. 37)

A dinâmica da negociação permeia a essência da linguagem, sendo um elemento intrínseco a qualquer interação textual, seja ela escrita, oral, visual. Mesmo em contextos de modalidade escrita nos quais os interlocutores parecem distantes na produção do discurso, a negociação se desenrola de maneira sutil, seja por meio da antecipação ou da projeção das atitudes dos potenciais destinatários, assim como defende Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014).

O produtor do texto, ou locutor, desempenha o papel de arquiteto, ajustando seu discurso para que seja não apenas compreendido, mas também considerado pertinente e coerente pelos interlocutores. Essa tarefa envolve uma organização da construção referencial, uma espécie de dança linguística na qual o locutor orchestra as palavras e estruturas de maneira a influenciar a interpretação dos referentes. Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014) dão o seguinte exemplo: na redação de um e-mail, no qual se busca obter algo de alguém, cada escolha linguística é uma estratégia de negociação, uma tentativa de moldar a percepção do leitor em relação ao pedido. Essa seleção de palavras e estruturas também é uma forma de negociação.

Já sob a perspectiva do destinatário, ainda de acordo com Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014), a negociação se desenrola como um processo ativo de interpretação. A compreensão de uma mensagem presente em determinado texto transcende a mera absorção de informações; estratégias são empregadas, conhecimentos são selecionados e confrontados,

e a visão de mundo do leitor entra em cena. A leitura, portanto, não é somente compreensão, é também um exercício ativo de negociação, no qual o leitor decide concordar, discordar, total ou parcialmente, e até mesmo rejeitar a mensagem com base em suas convicções e experiências anteriores.

Portanto, o uso da linguagem não é apenas uma transmissão unilateral de informações, mas uma interação dinâmica que demanda antecipação sobre como os referentes serão percebidos pela audiência. Logo, é essencial incentivar o usuário da língua a negociar ativamente com os textos que encontra, engajando-se em diálogo para contribuir para a construção coletiva do conhecimento derivado desses textos.

4.1.3 A natureza sociocognitiva da referenciação

Como anteriormente abordado, a referenciação constitui uma atividade de (re)elaboração do real, surgindo como resultado de uma negociação entre os usuários da língua. Neste momento, direcionaremos nossa atenção para os mecanismos que viabilizam a produção e compreensão dos referentes em um texto, exigindo uma reflexão sobre a natureza do conhecimento e das habilidades que possibilitam a construção desses referentes.

Ao analisarmos o termo "sociocognitivo", podemos desmembrá-lo em dois componentes, apesar de serem intrinsecamente relacionados: "socio" e "cognitivo". O primeiro destaca resalta o caráter social inerente à referenciação, enquanto o segundo enfatiza suas características cognitivas. Portanto, ao assumirmos que a referenciação é fruto de um trabalho sociocognitivo, estamos adotando duas premissas essenciais: a construção dos objetos de discurso envolve processamento mental, que ocorre com base em "parâmetros sociodiscursivos previamente assimilados". (Custódio Filho, 2011, p. 119)

A interpretação transcende a mera materialidade textual, como anteriormente discutido. Ao engajar-se na leitura de um texto, o leitor realiza, por exemplo, uma atividade mental que preenche os significados ausentes na estrutura textual, recorrendo aos conhecimentos de mundo armazenados em sua mente. Nesse contexto, a construção de referências emerge como uma atividade cognitiva, conforme destacado por Custódio Filho (2011), enfatizando que a interação linguística ocorre pela habilidade dos sujeitos em processar os textos que produzem e compreendem.

No entanto, os conhecimentos prévios de um indivíduo, que são usados no processamento mental, são forjados por sua imersão no mundo, absorvendo informações e experiências que, por sua vez, estão suscetíveis a evoluções à medida que novas vivências se

desdobram. Portanto, essa construção de conhecimento é de natureza sociocultural, indicando que o aspecto cognitivo não se desvincula do contexto social. Custódio Filho (2011, p. 120) esclarece essa dinâmica:

Vemos, então, que o processo referencial é essencialmente sociocognitivo. De um lado, o aspecto social põe em relevo a necessidade de se analisarem os referentes linguísticos sob o foco dos vários fatores sociais que interferem na configuração textual e que se localizam além dos fatores estritamente linguísticos. De outro lado, o aspecto cognitivo enfatiza que o processamento referencial é cognitivamente motivado, estratégico, no sentido de que os interlocutores selecionam formas de atuar sobre a produção e recepção de textos, utilizando, para tanto, o conhecimento (em algum nível) proveniente de sua ‘bagagem’ mental.

Portanto, é possível afirmar que o processo de referenciação constitui "um conjunto de operações dinâmicas, motivadas sociocognitivamente, realizadas pelos sujeitos à medida que o discurso evolui, visando elaborar as experiências vivenciadas e percebidas, através da construção coletiva dos objetos de discurso" (Custódio Filho, 2011, p. 121).

Em suma, retomando brevemente alguns dos postulados relacionados à referenciação que foram abordados até o momento, entende-se, assentado em Mondada e Dubois (2003 [2021]), que: i) a referenciação não existe somente para retomar, substituir ou repetir termos, nem para ser recurso de representação das coisas do mundo real tais como espelho; ii) os referentes se constroem e se reconstroem dentro da própria atividade textual-discursiva, passando, assim, por modificações ao longo da interação; iii) a construção dos referentes leva em conta usuários da língua – seus conhecimentos, visões de mundo, experiências, ideologia, cultura – e é negociada entre os participantes da interação; iv) a referenciação tem, portanto, um caráter sociocognitivo. Com isso em mente, discutiremos, na próxima seção, algumas estratégias de referenciação.

4.2 Referenciação em textos multimodais

Assim como abordamos na seção 2.1⁹, a definição de texto - outrora composto principalmente por elementos verbais - atualmente se ampliou, incorporando diversas linguagens combinadas. Dessa forma, com a conseqüente ampliação da circulação de textos constituídos por diferentes semioses, os estudos em referenciação, que estiveram centrados por muito tempo nos textos verbais escritos, também tiveram uma evolução nesse sentido.

⁹ “Semiótica Social e Multimodalidade”

Os estudos de Mondada (2005), Custódio Filho (2011), Lima e Cavalcante (2015) Cavalcante e Brito (2021), Mondada e Dubois (2003 [2021]), dentre outros do grupo Protex¹⁰, são algumas referências que têm contribuído para que, no campo da Linguística Textual, os estudos sobre o fenômeno da referenciação continuem sendo ressignificados. Além de abordarem a referenciação sob o viés sociocognitivo-discursivo, são alguns exemplos de trabalhos que passaram a considerar os textos multimodais como objeto de investigação, já que perceberam a urgência em entender de que maneira um texto que contém somente recursos visuais constrói o processo referencial, ou mesmo compreender como um texto que integra recursos verbais e visuais, por exemplo, apropria-se da referenciação conjuntamente nesses dois modos semióticos.

Portanto, embasando-nos no referencial supracitado, assumimos aqui o posicionamento de que os processos referenciais não se limitam apenas ao universo das expressões referenciais, pois, “quanto à referenciação, os recursos visuais de um texto podem exercer funções semelhantes aos recursos linguísticos e, quando os dois aparecem concomitantemente, complementam-se” (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014).

Mondada (2005) já sinalizava a necessidade de ampliação do conceito de referenciação, à época ainda muito preso às amarras do verbal. Em seu estudo, a pesquisadora analisa a construção interativa da referência durante procedimentos cirúrgicos, e, a partir disso, identifica que sua manifestação não se restringe às práticas da linguagem verbal, uma vez que pode envolver outras práticas, como gestos e direções de olhar. Isso levou a autora a afirmar que existe a necessidade de a Linguística

não se limitar a dar conta de atividades dos interlocutores que seriam exclusivamente verbais e, assim, relegar os outros processos ao domínio da cognição. Elas obrigam, ao contrário, a levar em consideração as situações numerosas em que a palavra está imbricada na ação não verbal, na materialidade do contexto e na manipulação de objetos. Isto nos parece fundamental para uma reflexão sobre a produção da referência que se faz por meio de práticas sociais multimodais e não somente linguísticas. (Mondada, 2005, p. 15-16).

Dessa maneira, Mondada (2005) enfatiza a importância de não limitar a análise textual à verbalização das atividades dos interlocutores, destacando a necessidade de considerar a presença da linguagem verbal imbricada em ações que não necessariamente são verbais. Isso

¹⁰ Grupo de pesquisa vinculado à Universidade Federal do Ceará (UFC) e coordenado pela professora doutora Mônica Magalhães Cavalcante.

ressalta a relevância de uma reflexão abrangente sobre a produção de referência em práticas sociais multimodais, indo além das fronteiras estritas da linguagem verbal.

No levantamento de pesquisas acerca da referenciação em textos multimodais, que foi feito na fase inicial da elaboração deste trabalho, foi possível observar a relevância de abordagens que congreguem diferentes sistemas semióticos para uma adequada análise desse fenômeno para a compreensão dos modos de organização e de funcionamento dos diferentes gêneros textuais.

Ramos (2012), por exemplo, concentrou-se na análise da referenciação em histórias em quadrinhos. Seu objetivo era demonstrar que o humor nas tiras cômicas é alcançado de maneira semelhante ao humor em piadas - uma discussão também empreendida em sua tese, Ramos (2007). Isto é, a construção do humor em um texto que envolve o verbal-escrito e o imagético é semelhante à de um texto que envolve somente o verbal-escrito. Ele destacou, dessa forma, que é possível construir referentes visuais, não apenas verbais, e que esses objetos de discurso podem ser retomados e recategorizados por meio de elementos visuais. A coesão, portanto, é estabelecida justamente por essa dinâmica de introdução de referentes e sua subsequente recuperação entre os quadros da história em quadrinhos.

O trabalho de Capistrano Junior (2012) também se propôs a analisar os processos referenciais presentes em tiras cômicas, investigando como a inter-relação entre diferentes modalidades de linguagem, especialmente entre signos verbais e imagéticos, contribui para a produção do humor. A partir da análise de processos referenciais, o estudo identificou padrões na introdução, manutenção e transformação de referentes. Assim, os resultados indicaram que a negociação de sentidos ocorre na inter-relação palavra-imagem, os rótulos avaliativos não se limitam a elementos linguísticos, mas também englobam comportamentos não verbais dos personagens, e os referentes, ativados interacionalmente, desempenham um papel crucial na produção do humor ao romperem expectativas e revelarem aspectos inesperados dos personagens.

O texto de Lima (2016) aborda a natureza dos textos verbo-visuais, mais especificamente os gêneros charge e meme, destacando a necessidade de uma abordagem diferenciada na construção de referentes, dada a combinação de diferentes formas de linguagem nesses textos. O autor argumenta que a presença de referentes, tanto no plano das estruturas quanto no funcionamento cognitivo, é evidenciada por pistas linguísticas, verbais e imagéticas. O tratamento desses textos exige uma ampliação das categorias de análise da Linguística Textual, especialmente no que diz respeito à referenciação, para se adaptar a contextos multimodais.

A análise realizada destaca a importância da recategorização, seja por meio de formas verbais e imagéticas, ou ancorada em estruturas cognitivas, na evolução dos referentes tematizados nos textos e na construção de efeitos cômico-irônicos. O estudo revelou que, mesmo em textos visuais, é possível observar situações em que objetos de discurso são recategorizados sem uma expressão referencial explícita. Esse processo de compreensão se baseia em inferências feitas com base no conhecimento do leitor, já que não existe uma expressão referencial que recategoriza o referente. Conclui-se que o processo de recategorização emerge como uma estratégia produtiva na construção de sentidos.

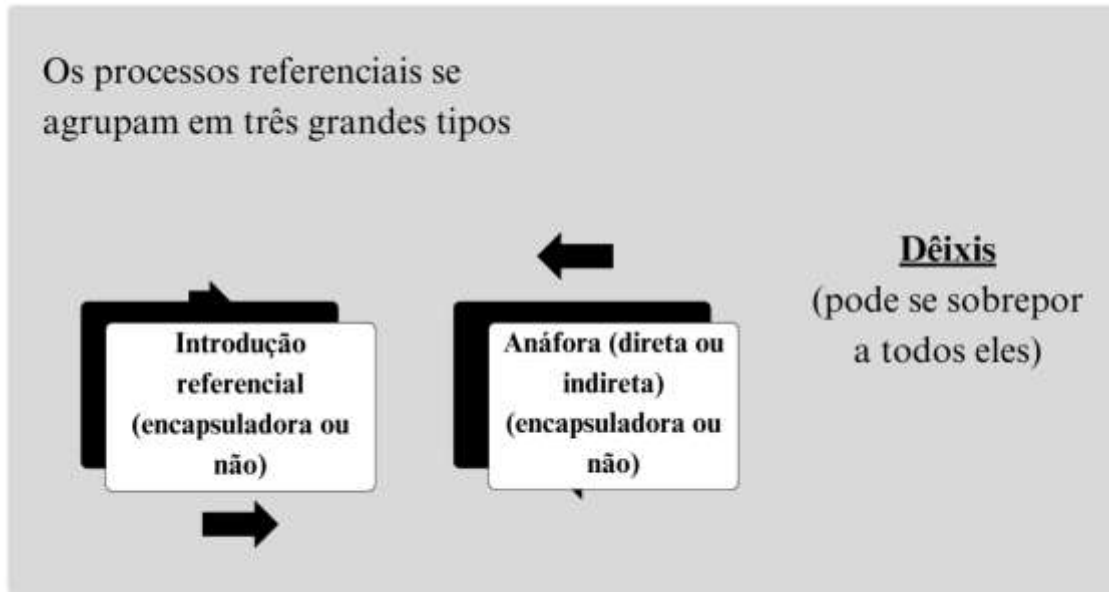
Dessa forma, diversos acadêmicos, assim como os citados acima, têm apontado para a extensão da aplicabilidade dos processos referenciais concebidos originalmente para o domínio verbal, evidenciando que tais processos podem ser adequadamente estendidos à análise de textos multimodais. As investigações mencionadas anteriormente, cada uma delimitada a um gênero textual específico, convergem para a conclusão de que estruturas imagéticas possuem a capacidade não apenas de introduzir, mas também de retomar e recategorizar referentes. Essa capacidade contribui significativamente para a construção de sentidos no âmbito do texto, ampliando, assim, as fronteiras da compreensão dos processos referenciais além do domínio estritamente verbal.

4.2.1 Alguns processos referenciais

Os sentidos são construídos com base em três processos referenciais: introdução referencial, anáfora e dêixis¹¹.

¹¹ Abordaremos, de forma mais específica, a introdução referencial e a anáfora recategorizadora, por se tratarem de processos que usaremos como critério de análise. A escolha pelos processos de introdução referencial e anáfora recategorizadora se deu em função dos objetivos deste trabalho de analisar a referenciação em uma videoanimação, em que os participantes representados são apresentados e retomados ao longo da narrativa.

Figura 22 – Processos referenciais.



Fonte: Cavalcante (2024, p. 290).

A introdução referencial diz respeito à primeira vez que determinado objeto de discurso aparece no texto; as anáforas são os diversos tipos de retomadas desses referentes que foram introduzidos no texto; e a dêixis se define pela capacidade de “criar um vínculo entre cotexto e a situação enunciativa em que se encontram os participantes da comunicação” (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014, p. 86).

As anáforas podem ser classificadas em diretas e indiretas. As anáforas diretas, também conhecidas como correferenciais, retomam o mesmo termo previamente introduzido no texto. Conforme a análise de Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014), as retomadas por meio de expressões referenciais podem assumir diversas formas, tais como pronomes substantivos, sintagmas nominais distintos, sintagmas nominais totalmente ou parcialmente repetidos, ou até mesmo sintagmas adverbiais. Entretanto, recursos imagéticos, assim como evidenciado acima, também podem cumprir essa função de retomada como anáfora direta.

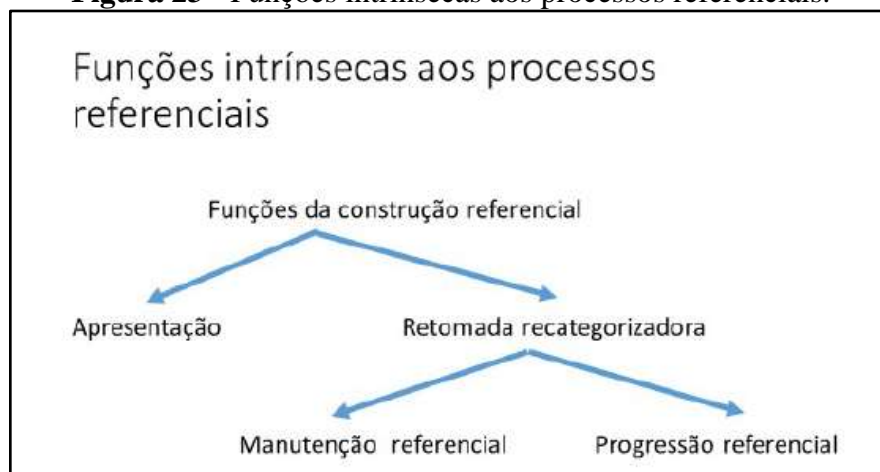
A tendência dos referentes retomados, no contexto das anáforas, é evoluir ao longo do desenvolvimento do texto. Assim, embora o referente possa se manter constante nas anáforas correferenciais, “com o acréscimo de informações, sentimentos, opiniões, esperável na progressão das ideias do texto, ele se transforma, isto é, vai sendo *recategorizado*, tanto pelo locutor quanto pelo interlocutor” (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014, p. 63, grifo do autor).

Por sua vez, as anáforas indiretas, ou não correferenciais, não retomam precisamente o mesmo referente. Elas, na verdade, "remetem a outros referentes expressos no cotexto

(superfície textual) ou a pistas contextuais diversas, com as quais se associam para possibilitar ao coenunciador inferir essa entidade" (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014, p. 68). Dessa forma, pode surgir uma confusão entre anáfora indireta e introdução referencial, pois, ao não retomar o mesmo objeto de discurso inicialmente enunciado, pode parecer que está introduzindo um novo objeto de discurso. Contudo, essas duas abordagens são opostas, pois a anáfora se relaciona à continuidade referencial, enquanto a introdução referencial não desempenha essa função, introduzindo, ao invés disso, algo novo. Logo, o que identifica a anáfora indireta, segundo Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014, p. 74), é que se trata de “um referente explicitado pela primeira vez no contexto, mas apresentado ao coenunciador como se lhe fosse conhecido, porque outros elementos do contexto favorecem essa identificação”.

Discorreremos, brevemente acima, a respeito de alguns dos processos referenciais existentes. No entanto, como forma de orientar a operacionalização para o tratamento metodológico dos elementos linguísticos e imagéticos na construção dos referentes do *corpus* em questão, focaremos nas “duas grandes funções próprias das introduções referenciais e das anáforas: *apresentação* de referentes e *mudanças*” (Cavalcante; Brito, 2021, p. 60), assim como a figura a seguir ilustra:

Figura 23 - Funções intrínsecas aos processos referenciais.



Fonte: Cavalcante e Brito (2021).

Segundo as autoras, assim como evidenciado pela figura, existem duas grandes funções que fazem parte da construção referencial, quais sejam: apresentação e retomada recategorizadora. Esta, por sua vez, pode ter a função de manutenção referencial ou de progressão referencial.

Essas funções foram propostas por Custódio Filho (2011) que, em sua tese de doutorado, analisa os processos de constituição e transformação de referentes em dois gêneros de ordem narrativa: conto e seriado de televisão. Para a análise, o autor definiu os processos de *apresentação e mudanças*, esta categoria, por sua vez, foi dividida em *mudança por acréscimo, mudança por correção e mudança por confirmação*.

A *apresentação* diz respeito à primeira vez que o referente aparece no texto. A *mudança por acréscimo* envolve modificações nos referentes, mas que não promovem uma ruptura em relação à compreensão anterior. A *mudança por correção* consiste em transformações que causam surpresa ou vão contra o que já estava sendo construído para o personagem. Já a *mudança por confirmação* reitera traços previamente apresentados e é uma estratégia essencial em textos longos, permitindo realçar certas características dos personagens. Custódio Filho (2011) destaca, ainda, que a confirmação é considerada tão importante quanto o acréscimo na progressão referencial, embora seja, muitas vezes, desconsiderada na literatura. Logo, o estudioso defende a relevância da confirmação como uma estratégia referencial fundamental para a plena significação dos textos, pois, por meio delas, é que o interlocutor percebe as modificações no processo de evolução da referência.

Custódio Filho (2011) chama essas funções de “etapas” da construção referencial. Entretanto, em vez de *mudanças* – que para o autor se subdividem em *acréscimos, confirmações e correções* –, nesta dissertação usa-se o termo *retomada recategorizadora*, assim como Cavalcante e Brito (2021). Em consonância com as autoras, entendemos que a retomada recategorizadora acontece por meio de “acréscimos de traços aos referentes que, por um lado, confirmam e mantêm os objetos de discurso nos tópicos em desenvolvimento no texto; por outro, fazem tais objetos progredir, a sair do estado inicial em que haviam sido apresentados” (Cavalcante; Brito, 2021, p. 60).

Depois de determinar quais as categorias referenciais que serão usadas neste trabalho - introdução referencial e retomada recategorizadora - cabe discorrer acerca dessas duas grandes funções.

4.2.2 Apresentação do referente

A introdução referencial acontece quando um objeto de discurso ou referente aparece, por meio de expressões referenciais ou outras formas linguísticas e semióticas, pela primeira vez no texto:

Uma introdução referencial é instaurada somente quando, durante o processo de compreensão, um referente (ainda que não manifestado por uma expressão referencial) é construído pela primeira vez na mente do comunicador do texto/discurso. Esse referente pode ou não ser retomado anaforicamente ao longo do texto. (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014, p. 60).

Entretanto, é importante ressaltar que a introdução não é desprovida de significado; ela pode sugerir um ponto de vista. Em outras palavras, a introdução referencial pode não se limitar a ser apenas um meio para destacar a presença de um referente pela primeira vez no texto.

O referente também pode ser inserido no texto por meio de expressões que fazem referência a elementos da situação comunicativa. Segundo Cavalcante, Custódio Filho e Brito (2014), isso é um caso de introdução referencial que também estabelece um processo referencial dêitico: “sempre que uma expressão referencial remeter aos participantes da comunicação (locutor e interlocutor), ao tempo ou ao local em que se encontram, estaremos diante de um fenômeno referencial chamado de dêixis”. (Cavalcante; Custódio Filho; Brito, 2014, p. 56). Portanto, a introdução referencial pode constituir um dêitico, mas não necessariamente todas elas serão um dêitico.

A partir da introdução referencial, o objeto de discurso - que poderá ancorar, ou não, suas retomadas ao longo do texto - entra em rede com vários outros referentes, formando o que Bonomi (1994) chama de “espaço anafórico”. Nesse espaço, a relação entre os referentes faz com que eles sejam expandidos, modificados, recategorizados quando retomados anaforicamente. Para Cavalcante e Oliveira (2017, p. 239),

Buscar a coerência de um texto que se interpreta ou que se cria é mobilizar referentes, em introduções e retomadas anafóricas responsáveis pela evolução dos objetos de discurso na progressão temática. Um mesmo referente sofre, pois, inúmeras transformações no decorrer do texto, por isso a recategorização é algo tão inerente ao processo referencial que, estando ou não explicitada na superfície do texto, ela sempre acontece e é perceptível por diversos indícios, inclusive os multimodais. Em textos multissemióticos, alguns referentes podem ser engatilhados pela imagem, outras vezes por uma expressão referencial e, outras vezes, por formas não referenciais e por certas pistas na imagem que levam à construção de um dado referente. Nada assegura que o leitor de um texto verbo-visual, por exemplo, identifique o objeto de discurso primeiro pelo aspecto verbal, ou primeiro pelo aspecto visual. Cada um processa os referentes a seu modo, de acordo com o que, naquele momento da interação, parecer-lhe mais saliente, por razões várias.

Portanto, assim como elucidado acima, o referente pode ser inserido por outras semioses para além da verbal: tanto uma expressão referencial verbal, quanto uma imagem,

som, gesto, pode colaborar com a introdução referencial e, também, com as anáforas, conforme se verifica abaixo, na Figura 24:

Figura 24 - Exemplo de introdução referencial em tirinha.



Fonte: <https://images.app.goo.gl/esEwQzv7QyD5xYmu7>. Acesso em: 10 jan. 2024.

No exemplar de texto (Figura 24), observa-se a introdução de referentes por meio de recursos verbais e imagéticos. O objeto de discurso “nota fiscal”, por exemplo, mencionado no primeiro quadrinho, é introduzido por meio de recursos verbais e destaca-se como um referente importante para a construção de sentidos da tirinha, uma vez que esse documento comprova a aquisição de um bem material, justamente o que o policial questiona.

Entretanto, é notável que as introduções referenciais por meio de recursos imagéticos desempenham um papel igualmente significativo na elaboração dos sentidos do texto. Os personagens, Armandinho e Camilo - objetos de discurso inseridos no primeiro quadrinho - pareciam estar passeando de bicicleta - outro objeto de discurso inserido visualmente - quando foram abordados por um policial que solicita a apresentação da nota fiscal das bicicletas para validar sua propriedade, conforme ressaltado pelos próprios personagens.

O policial é um objeto de discurso inserido também pela modalidade imagética, mais especificamente, pelas pernas vestidas com o que parece ser uma calça tática (peça larga que não impede a movimentação e tem bolsos grandes) que porta um coldre para abrigar uma arma de fogo e pés calçados com coturno. Ninguém informa verbalmente que se trata de um policial, porém o referente aciona, de forma visual, o conhecimento de mundo do leitor do que seria a vestimenta típica de um policial.

A expressão de inconformidade de Armandinho diante da solicitação do policial, manifestada no questionamento "mas quem ia carregar uma nota fiscal?", sugere uma reflexão sobre a não convencionalidade de portar consigo comprovantes de compra para todos os itens adquiridos. Contudo, a atitude contrastante de Camilo, que prontamente apresenta o documento solicitado, adiciona camadas de complexidade à trama.

A construção de sentidos na tirinha transcende as meras interações verbais, incorporando as características visuais dos objetos de discurso. A justificativa de Armandinho encontra respaldo em sua posição racial, em que sua condição de branco influencia a ausência de abordagens policiais de tal natureza. Em contraste, a representação de Camilo, como um personagem negro, evidencia a triste realidade do racismo presente na sociedade, o qual o associa frequentemente a estereótipos criminais.

Portanto, as introduções referenciais, tanto por meio de recursos verbais quanto imagéticos, convergem de maneira sinérgica para a construção de sentidos no texto, proporcionando uma narrativa rica em nuances sociais e reflexões pertinentes.

Custódio Filho (2011) ainda salienta que a introdução referencial, em textos multimodais é, de certa forma, imprevisível; pois não conseguimos afirmar com certeza qual elemento será acionado primeiro quando o texto integra, por exemplo, as semioses verbais e imagéticas. Isso indica o caráter não linear da referenciação, mas não quer dizer que o interlocutor é livre para fazer uma interpretação caótica.

Dessa forma, a introdução referencial, seja por meio de recursos verbais ou imagéticos, constitui um ponto crucial para o processo de referenciação, pois é a partir dela que o objeto de discurso é estabelecido e conectado a outros referentes no espaço anafórico.

4.2.3 Retomada recategorizadora

Custódio Filho (2011) defende que não é suficiente pensar na anáfora como um recurso que apenas promove a identificação do que se está falando. O estudioso aplica essa ideia à crítica de Ilari (2005), que explica que não interessa ao leitor somente reconhecer que toda ocorrência do nome *Capitu* em *Dom Casmurro* faz referência à mesma personagem, mas sim também perceber como ela se constrói ao longo da narrativa e como isso impacta na compreensão de toda a obra. Dessa forma, constata-se que “a relação anafórica tem muito mais a informar do que o mapeamento de uma cadeia coesiva”. (Custódio Filho, 2011, p. 135).

Portanto, a referência não diz respeito somente à identificação de objetos de discurso, mas, principalmente, a sua modificação:

Considera-se, então, que, nos usos efetivos, a referência não responde apenas pela identificação de entidades, mas, principalmente, pela transformação discursiva dessas entidades. Essa transformação é vista atualmente como um dos fenômenos textual-discursivos mais relevantes para o entendimento das relações entre produção e compreensão textual, pois, além da função (talvez

mais evidente) de identificação, incluem-se outras tão ou mais importantes – por exemplo, organização da informação, marcação da argumentação, instauração de efeito estilístico. Em termos pragmático-discursivos, portanto, os referentes permitem diversas possibilidades de produção dos sentidos [...] (Custódio Filho, 2011, p. 137)

Nesse panorama, constata-se que os objetos do discurso, justamente por se constituírem em meio à interação discursiva dos interlocutores, tendem a se modificar ao longo dela. Isto é, um referente inserido no começo de uma interação pode ser recategorizado e ter um significado distinto no momento em que é reativado, o que evidencia o caráter mutável do objeto de discurso, uma vez que “os objetos do mundo não são expressos, nos textos, de forma objetiva e imutável, pois eles sempre são construídos de acordo com as especificidades de cada situação de interação [...] toda construção referencial é um trabalho em constante evolução e transformação” (Cavalcante, Custódio Filho e Brito, 2014, p. 29).

Existem diversos tipos de anáforas (nomenclaturas que não serão abordadas neste trabalho), mas todas têm em comum a característica de continuar a referência. A recategorização não é um tipo de processo referencial, mas sim faz parte de todas as retomadas anafóricas. Isto é, é inerente aos processos anafóricos recategorizar os referentes, o que contribui para que a temática do texto progrida ao longo dele num processo de negociação de sentidos dos interlocutores.

Logo, o locutor escolhe meios – verbais, sonoros, imagéticos - para introduzir os referentes pela primeira vez no texto e, ao longo dele, esses referentes, quando retomados direta ou indiretamente, vão se recategorizando, o que pode mudá-los totalmente ou não. Assim, num duplo movimento, os referentes são mantidos no texto e também evoluem, viabilizando a progressão. Nesse viés, entende-se que um objeto de discurso pode ser introduzido e retomado de forma recategorizada por elementos visuais: “o determinante visual seria entendido como uma categoria referencial construída e reconstruída no processo de progressão textual” (Bentes; Ramos; Alves, 2010, p. 402). Ou seja, defende-se aqui a possibilidade de aplicar no texto multimodal categorias inicialmente pensadas para o texto verbal.

A título de ilustração, segue abaixo uma tirinha de Edibar da Silva, um personagem caracterizado por ser um beerrão, feita por seu criador Lúcio Oliveira.

Figura 25 - Exemplo de recategorização em tirinha.



Fonte: <https://www.folhadelondrina.com.br/folha-2/que-tal-uma-dose-de-humor-para-a-sua-quinta-feira-3226486e.html?d=1>. Acesso em: 10 jan. 2024.

No primeiro quadrinho, a ambientação é crucial para a compreensão da cena, com a presença de um bar e elementos típicos desse ambiente, como garrafas de cerveja sobre a mesa e um cartaz publicitário alusivo à bebida. A figura do garçom é identificada não apenas pela contextualização do cenário, mas também por sua postura e atributos, como o uso de um bloco de anotações e uma caneta, elementos tradicionalmente associados à profissão.

No segundo quadrinho, Edibar responde à pergunta do garçom feita no primeiro quadrinho: "Deu 2015,00... como será a forma de pagamento?". Ao dizer "aproximação", os leitores, ancorados em seu conhecimento de mundo, reconhecem como uma referência aos cartões de pagamento por aproximação, amplamente difundidos na sociedade contemporânea. Essa inferência é facilitada pela intertextualidade e pela referência ao uso comum desse método de pagamento.

Contudo, o clímax da cena se dá no último quadrinho, onde ocorre uma reviravolta humorística. Ao invés de utilizar o termo "aproximação" no sentido de pagamento por meio do cartão, Edibar subverte a expectativa do leitor ao interpretar o termo de forma literal, resultando em um abraço físico no garçom. Essa recategorização do objeto de discurso "aproximação" adiciona uma camada de humor à narrativa, revelando uma desconexão entre a expectativa do leitor e a interpretação literal do personagem.

Portanto, o humor presente na tira é construído a partir da exploração inesperada do significado de um termo familiar, levando a uma interpretação surpreendente da situação apresentada. Cabe destacar, ainda, que o objeto de discurso recategorizado no último quadrinho foi introduzido pela modalidade verbal. Entretanto, sua recategorização foi feita

por meio de elementos imagéticos, o que corrobora a ideia de que imagens constroem referentes. Assim, os recursos visuais presentes nas tiras funcionaram como objeto de discurso que se constroem e reconstroem na própria atividade discursiva e contribuem para a construção de sentidos e progressão textual, assim como em um texto estritamente verbal. Isso sinaliza a necessidade de ampliação das pesquisas sobre esse campo de estudo, uma vez que os tipos de gêneros textuais multimodais são infinitos e dignos de investigação - assim como a videoanimação, gênero foco de análise deste trabalho.

4.2.3.1 Recategorização sem menção de uma expressão referencial

Cabe salientar que a recategorização pode acontecer sem, necessariamente, a presença de uma expressão referencial específica. Custódio Filho (2011, p. 165) explica a evolução desses estudos desde os pioneiros no assunto, Apothéloz e Reichler-Béguelin:

Os pioneiros Apothéloz & Reichler-Béguelin abordaram os casos de recategorização como atrelados à correferencialidade, ou seja, presentes apenas em anáforas diretas. Grande avanço ocorreu com os acréscimos propostos por Leite (2007a, 2007b) e Lima (2007), a partir do que se deu destaque à necessidade de entender a referência como resultado da conjunção de diversos elementos cotextuais, como já discutimos no capítulo anterior. Faltou, contudo, naquele capítulo, uma reflexão sobre a feição recategorizadora de algumas anáforas indiretas, fenômeno explorado por Lima (2007) a partir de sua intenção de investigar a fundo os traços de explicitude e implicitude das recategorizações metafóricas. [...] a pesquisadora sinaliza para o fato de que as transformações por que passa um referente podem acontecer apenas de forma implícita, no plano cognitivo.

Lima (2009) sinaliza que as transformações de um referente podem acontecer apenas no plano cognitivo, sem necessariamente a presença de uma expressão referencial recategorizadora na superfície textual. Essa afirmativa fica evidente em uma piada selecionada pela autora:

Um amigo conta pro outro:
 – Minha sogra caiu do céu!
 – Ela é maneira assim mesmo?
 – Não, a vassoura quebrou quando voava sobre a minha casa. (Piadas Selecionadas, 2003: 10, citada por Lima, 2009, p. 40).

Conforme explicado pela autora, a recategorização do referente *sogra* como *bruxa* ocorre sem que o termo *bruxa* seja mencionado explicitamente. Essa recategorização se dá

por meio de inferências contextuais, ativando o conhecimento de que bruxas voam em vassouras. Custódio Filho (2011) cunhou o termo *recategorização sem menção referencial* para descrever fenômenos como o trabalhado por Lima. No entanto, Lima e Cavalcante (2015) argumentam que o termo mais apropriado seria *recategorização sem menção de uma expressão referencial*, pois casos como o exemplo de Lima (2009) não estavam sendo abarcados, uma vez que o referente *bruxa* não é mencionado, mas os sentidos são evocados por pistas linguísticas, especialmente pelo referente *vassoura*. Essa nova terminologia proposta por Lima e Cavalcante (2015, p. 308) abrange casos mais complexos de recategorização, expandindo a compreensão desse fenômeno, a saber:

1) quando o referente recategorizado não é homologado na superfície textual, mas a sua recategorização é confirmada por uma expressão referencial; 2) quando o referente é homologado na superfície textual por uma expressão referencial, mas a sua recategorização somente é construída no plano das estruturas e do funcionamento cognitivo, porém evocada por outras pistas linguísticas; 3) quando nem o referente nem a sua recategorização são homologados por expressão referencial na superfície do texto, mas ambos elementos são inferidos a partir da ancoragem em modelos cognitivos evocados pelas pistas textuais.

Adotaremos, portanto, o termo proposto por Lima e Cavalcante (2015), embora reconheçamos que a classificação é de menor importância em relação aos sentidos construídos a partir do processo de recategorização em textos multimodais. É relevante destacar que a *recategorização sem menção de uma expressão referencial* também é um recurso presente em textos multimodais, como foi destacado por Custódio Filho (2011).

Nesse contexto, o interlocutor mobiliza seus conhecimentos prévios a partir de pistas textuais (como a palavra *vassoura* que evoca nosso conhecimento de que bruxas voam em vassouras), que podem, inclusive, ser ancoradas por diversos modos semióticos. Segue, como exemplo, mais uma tira do personagem Edibar, de Fabio Oliveira:

Figura 26 - Exemplo de recategorização sem menção de uma expressão referencial.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CqiVytQMUXE/>. . Acesso em: 10 jan. 2024.

A análise dos objetos de discurso Edibar e Edimunda revela uma dinâmica narrativa que ilustra o fenômeno da recategorização sem a necessidade de uma expressão referencial explícita. No primeiro quadrinho, ambos os personagens são introduzidos por meio de modalidades verbais e imagéticas. No segundo quadrinho Edibar aparece tentando auxiliar Edimunda a encher um vidro de amaciante. No terceiro quadrinho, entretanto, diante da iminência do derramamento do líquido, Edibar utiliza sua boca para evitar o desperdício, sugando o amaciante. A reação de surpresa de Edimunda, evidenciada no quarto quadrinho, é justificada por Edibar como sendo um "instinto".

Assim, a interpretação dessa sequência permite inferir que Edibar tem uma predileção pelo consumo de cerveja, já que a ação de sugar o líquido em iminência de derramamento é uma prática comum entre os apreciadores dessa bebida. Essa conclusão é alcançada sem a necessidade de uma expressão referencial que recategorize explicitamente Edibar como alcoólatra.

Portanto, a análise do exemplo dos objetos de discurso Edibar e Edimunda demonstra como a recategorização pode ocorrer de forma sutil e implícita, apenas utilizando pistas linguísticas e inferências contextuais - sem a presença de uma expressão referencial recategorizadora na superfície textual -, enriquecendo assim a compreensão desse fenômeno linguístico complexo.

4.2.3.2 Recategorização referencial em uma expressão introdutória.

Na contemporaneidade, assim como discutido anteriormente, os estudos sobre referenciação têm evoluído para incorporar não apenas elementos cotextuais, mas também fatores contextuais mais amplos, como a influência da cultura e do contexto sociocultural na construção referencial. Este novo enfoque reconhece que o processo referencial é intrinsecamente dinâmico e moldado por uma interação complexa de fatores. Portanto, cabe, neste momento, discutir sobre o fato de que o processamento referencial, assim como defende Custódio Filho (2011), não precisa, necessariamente, seguir uma linearidade, isto é, não precisamos pensar na referenciação como a relação do antecedente com seus diversos anafóricos, na ordem em que aparecem. Ainda segundo o autor, a interpretação de um texto se caracteriza por uma dinâmica mais fluida, envolvendo idas e vindas, que tanto o enunciador quanto os interlocutores, conscientes desse aspecto, articulam suas ações via texto com base nesse parâmetro.

No texto *A rosa de Hiroxima*, de Vinícius de Moraes, por exemplo, essa não linearidade é observada, uma vez que o título do poema já é apresentado de forma recategorizada. Observemos o texto a seguir:

A rosa de Hiroxima
 Pensem nas crianças
 Mudas telepática
 Pensem nas meninas
 Cegas inexatas
 Pensem nas mulheres
 Rotas alteradas
 Pensem nas feridas
 Como rosas cálidas.
 Mas oh não se esqueçam
 Da rosa da rosa
 Da rosa de Hiroxima
 A rosa hereditária
 A rosa radioativa
 Estúpida inválida
 A rosa com cirrose

A anti-rosa atômica
Sem cor sem perfume
Sem rosa sem nada
(Moraes, Vinícius de. In: Cavalcante, 2005, p. 129.)

Cavalcante (2005) e Lima (2009) discutem o caráter não linear desse poema: a primeira defende que, a partir do nosso conhecimento de mundo sobre a bomba atômica, conseguimos recuperar o referente e entender o processo de mudança pelo qual passa. Lima, por sua vez, completa a discussão defendendo que não somente o nosso conhecimento de mundo interfere na interpretação, mas existem elementos no cotexto funcionam como âncora para que possamos fazer inferências. Nesse panorama, Lima (2009, p. 46) argumenta que

se assumimos a recategorização como um processo cognitivo-referencial, podemos facilmente sustentar que a transformação não se dá pontualmente, mas vai acontecendo à medida que as inúmeras pistas dadas por expressões referenciais ou não ajudam o leitor a compor novos sentidos e novas referências, daí termos esse caso como muito mais complexo, algo próprio da riqueza do texto literário, em que a recategorização se realiza de forma circular. Ou seja, é preciso passar pelos vários elementos em que ela se ancora para, num movimento inverso, chegar-se à (re)construção do processo.

Dessa forma, Lima (2009) destaca a recategorização em textos literários como um intrincado processo cognitivo-referencial, enfatizando sua natureza não linear e pontuando que a transformação de significados não ocorre de forma pontual, mas, sim, gradualmente. A complexidade desse fenômeno se manifesta na interação entre expressões referenciais e não referenciais ao longo do texto, funcionando como âncoras que orientam o leitor na composição de novos sentidos e referências.

Diante do exposto, é possível sustentar, em consonância com as reflexões de Custódio Filho (2011), que a complexidade na construção de referentes transcende a mera apresentação de um objeto de discurso. Nesse contexto, a introdução referencial não se limita a uma simples revelação de um elemento que posteriormente passará por transformações; ao contrário, a transformação pode já se insinuar desde o momento inaugural do referente.

Custódio Filho destaca que essa ação de introduzir um referente no discurso não é isenta de cargas semânticas e posicionamento, sugerindo que a própria inauguração do referente pode carregar consigo nuances de transformação e significado. Assumir essa perspectiva implica reconhecer que a introdução referencial é um ato carregado de intencionalidade, contribuindo ativamente para a evolução e interpretação do discurso,

desafiando a visão tradicional de sua função como mera apresentação estática de objetos de discurso.

Segue abaixo um exemplo de charge sobre a dengue, produzida por Junião, em que podemos observar o fenômeno da introdução referencial recategorizadora:

Figura 27 –Exemplo de recategorização referencial em uma expressão introdutória.



Fonte: <https://juniao.com.br/epoca-de-chuvas-agua-parada-e-dengue/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

Na charge em questão, um mosquito é apresentado com a inscrição “dengue” e cantando “chove chuva, chove sem parar... chove chuva-a-a, e deixa a água parar”. A escolha do cenário, composto por objetos cotidianos como pneus, latas e baldes que acumulam água, reforça a mensagem sobre os locais propícios para a reprodução do mosquito da dengue. Isto é, o cenário corrobora com o desejo do mosquito, que foi evidenciado pela música: deixar a água se acumular.

Cabe ressaltar que, ao humanizar o mosquito da dengue, apresentando-o como um “musicista” - equipado com um violão e entoando uma paródia da conhecida música "Chove Chuva", de Jorge Ben Jor -, o autor promove uma mudança notável na percepção tradicional do inseto transmissor de doenças.

A recategorização, nesse contexto, emerge já na introdução do referente, quando um conceito familiar é reinterpretado de uma maneira inesperada, desafiando as expectativas convencionais do público. Ao representar o mosquito como um musicista, o autor altera significativamente a imagem comumente associada a esse inseto, que é a de um vetor de

enfermidades. Essa subversão não apenas proporciona um toque humorístico à narrativa, mas também serve como um mecanismo para chamar a atenção do leitor para a problemática da dengue.

Portanto, os exemplos discutidos ilustram que a recategorização referencial pode ocorrer desde o momento inaugural do referente no texto. Em suma, essa abordagem não linear e dinâmica da referenciação destaca a importância de considerar não apenas os elementos cotextuais, mas também os fatores contextuais mais amplos, como a influência da cultura e do contexto sociocultural na construção de sentidos.

5 REFERENCIAÇÃO MULTIMODAL: TRABALHOS CORRELATOS

Neste capítulo, buscamos identificar trabalhos correlatos a este. Para tanto, recorremos a um levantamento em sistemas de busca, incluindo o Google Acadêmico, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Catálogo de Teses e Dissertações¹².

A partir do recorte temporal e marcadores previamente escolhidos, conforme metodologia explicada na seção 2, chegamos a 353 trabalhos. Para a seleção, foi realizada a leitura do título, do resumo e das palavras-chave de cada pesquisa, tendo sido adotados três critérios essenciais: a) a aderência à nossa proposta de pesquisa; b) as contribuições que esses trabalhos oferecem para a discussão que estamos conduzindo; e c) a exploração de diferentes gêneros discursivos, entre eles a videoanimação, fundamental para o enriquecimento da nossa análise. Ao final do levantamento realizado, foram selecionados 10 trabalhos para compor essa revisão bibliográfica. Segue abaixo uma tabela que compila as informações sobre os 10 trabalhos selecionados:

Quadro 1 – Compilado dos trabalhos correlatos selecionados para discussão.

Título	Autor	Ano	Tipo de trabalho
Processo de recategorização e relações intertextuais na construção de sentidos de memes mistos e imagéticos	Felipe Augusto Sousa Sobrinho	2020	Dissertação
O processo de referenciação na (re)construção no sentido do gênero meme sobre a pandemia de COVID-19	Rayane Nunes Pereira	2022	Monografia
A construção verbo-imagética do referente em anúncios publicitários de veículos	Luciene Helena da Silva	2020	Tese
Estratégias de referenciação: análise dos stickers nas interações de universitários no whatsapp	Cíntia Maria Barbosa de Sousa	2020	Artigo
Referenciação e humor: uma investigação acerca do processo de recategorização em charges de	Souza	2021	Dissertação

¹² Links de acesso às plataformas: google acadêmico - <https://scholar.google.com.br/?hl=pt>; Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações - <https://bdt.d.ibict.br/vufind/>; Catálogo de Teses e Dissertações - <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>

cunho político veiculadas no instagram			
Uma abordagem sobre a recategorização referencial: trabalhando a construção de sentidos em texto multimodal	Ivaneide Gonçalves de Brito e Lidiane de Moraes Diógenes Bezerra	2021	Artigo
Referenciação no texto verbo-imagético: um estudo discursivo sobre o processo de recategorização	Francisco Pereira da Silva Fontinele e Maria Angélica Freire de Carvalho	2022	Artigo
O fenômeno da referenciação nas tiras de Armandinho: uma análise sobre a construção das anáforas em textos multimodais	Aline Gabrielle Correia da Costa	2022	Dissertação
Processos de referenciação no texto multimodal: um estudo discursivo em tirinhas	Francisco Pereira da Silva Fontinele e Maria Angélica Freire de Carvalho	2022	Artigo
Referenciação e argumentação: uma análise dos esquetes do porta dos fundos sobre o racismo	Anderson Jorge Pinheiro do Nascimento	2020	Dissertação

Fonte: Andrade (2024).

Cabe, nesse momento, realizar uma explanação sobre cada um deles.

Sobrinho (2020) analisou a recategorização e intertextualidade em textos multimodais, especialmente os memes. O processo envolveu a coleta de memes e a identificação da recategorização do referente, considerando marcas físicas e comportamentais, utilizando categorias como recategorização metafórica manifestada lexicalmente e não manifestada lexicalmente (Lima, 2003), por interação metáfora-metonímia (Lima, 2009) e sem menção de expressão referencial (Cavalcante e Lima, 2015).

Em seguida, foi analisado o tipo de intertextualidade presente em cada meme, com base nas categorias propostas por Piègay-Gros (1996), como: copresença, referência, citação, alusão, plágio, derivação, paródia, travestimento burlesco e pastiche. A amostra do *corpus* analisado foi apresentada com contexto da imagem, identificação e classificação da recategorização, identificação e classificação das marcas intertextuais.

A última etapa da pesquisa buscou verificar a relação entre a recategorização e a intertextualidade nos memes mistos e imagéticos, com o objetivo de observar como essa relação contribui para a construção de sentidos. As observações evidenciaram o papel

relevante da recategorização na construção de humor e sarcasmo. A intertextualidade, por sua vez, dependeu do encadeamento de semioses presentes nos textos. Assim, a pesquisa destacou a importância de considerar a multiplicidade de elementos na constituição de textos, especialmente em gêneros como os memes.

Dessa forma, Sobrinho (2020) demonstrou que a recategorização desempenha papéis na remodulação de referentes e na relação com outros textos por meio de mecanismos intertextuais, influenciando na criação de significados nos memes analisados. O estudo em questão ainda ressalta a relevância da análise de gêneros no meio digital, ampliando possibilidades de estudo para fenômenos como recategorização e intertextualidade.

Também focalizando o gênero meme, Pereira (2022) propôs-se a analisar como os processos de referenciação contribuem para a (re)construção de sentido no gênero meme, focando na temática da pandemia de Covid-19. Utilizando uma abordagem qualitativa, a pesquisa se baseia em memes coletados de um grupo público no Facebook, intitulado "Memes do Covid-19", durante o período de abril a julho de 2021. O objetivo principal é compreender como os referentes associados à pandemia são modificados, desativados, reativados ou (re)elaborados nesse contexto específico.

A metodologia empregada no trabalho em questão envolveu uma imersão de 120 dias no grupo mencionado, coletando memes relacionados a três temáticas específicas, representadas por hashtags: "CoronavírusBR e Isolamento Social", "CoronavírusBR e Máscara", e "CoronavírusBR e Vacina". Essas temáticas foram escolhidas devido à recorrência e relevância nas redes sociais durante a pandemia.

A análise dos memes selecionados buscou identificar como estratégias referenciais, como introdução referencial, anáfora e dêixis, desempenham um papel fundamental na construção de sentido. A introdução referencial visa estabelecer uma base para a compreensão do referente, enquanto a anáfora e a dêixis são essenciais para conectar o texto à experiência prévia do leitor, permitindo que este estabeleça conexões lógicas entre o meme e seu conhecimento prévio.

Um dos memes analisados utiliza a famosa Mona Lisa em diferentes situações para representar os estágios do isolamento durante a pandemia. O plano imagético apresenta uma sequência de nove fases, desde a pessoa normal até as mudanças físicas após meses de confinamento. No plano verbal, a legenda introduz implicitamente o referente das pessoas em confinamento.

Os processos referenciais incluem uma estrutura semelhante à de uma tirinha, com a legenda atuando como introdução referencial e a repetição dos quadros como anáfora indireta.

Recategorizações cenográficas, como a presença de artefatos relacionados ao isolamento, são utilizadas na construção de sentido, exigindo que o leitor recupere conhecimentos e faça inferências. O humor do meme surge da articulação entre o novo e a repetição da personagem, ilustrando uma sequência humorística dos estágios do isolamento. O exemplo aborda especificamente a vivência das pessoas com as máscaras, destacando como esses elementos são interpretados durante a pandemia.

Os resultados da análise sugerem que a complementaridade entre elementos verbais e não verbais nos memes é crucial para a recategorização dos referentes. O estudo destaca a complexidade da referenciação em textos multimodais, nos quais a interação entre linguagem verbal e não verbal cria uma dinâmica única. Observa-se que o sentido é construído por meio de uma leitura não linear, que mobiliza diversos conhecimentos do leitor, considerando a presença de diferentes elementos e linguagens.

O trabalho conclui reconhecendo a fragilidade do conceito de introdução referencial, destacando a dificuldade de determinar se a construção de sentido parte do enunciado verbal ou da imagem. Além disso, aponta lacunas a serem preenchidas por pesquisas futuras, sugerindo a necessidade de uma investigação mais aprofundada sobre os processos referenciais em textos multimodais. Em suma, a pesquisa contribui para a compreensão de como os memes durante a pandemia são uma forma de expressão multimodal que desafia e enriquece as estratégias referenciais na construção de sentido.

Já em Silva (2020), foi realizada uma análise da construção e recategorização referencial em anúncios publicitários de veículos, considerados gêneros essencialmente multimodais. A pesquisa se insere no contexto mais amplo dos estudos de Linguística Textual, com foco especial nos fenômenos de Referenciação e Multimodalidade.

A metodologia adotada envolveu a aplicação das metafunções Representacional, Interativa e Composicional, derivadas da Gramática do Design Visual (GDV) proposta por Kress e Van Leeuwen (1996 [2006]), para analisar 85 anúncios coletados em sites brasileiros de montadoras. Além disso, foram utilizados estudos sobre recategorização referencial imagética desenvolvidos por Lima (2009, 2017 e 2018).

Os resultados indicaram que as metafunções se inter-relacionam na introdução e recategorização do referente nos anúncios. A Metafunção Interativa revelou padrões como a posição de oferta e o plano aberto, enquanto a Metafunção Representacional mostrou a predominância de uma narrativa de ação não transacional, em que o veículo é o ator central. A Metafunção Composicional apontou para a relevância de espaços específicos nos anúncios.

A conclusão destacou a contribuição significativa da GDV para a compreensão da referenciação em gêneros multimodais, enfatizando que as metafunções auxiliam na interpretação da construção e recategorização referencial nos anúncios. O trabalho apontou para a importância da liberdade do leitor na escolha do caminho de leitura, considerando a natureza não linear dos textos multimodais.

Assim, o estudo contribuiu para a compreensão da interface entre Referenciação e Multimodalidade, oferecendo *insights* sobre como os referentes são construídos e recategorizados em anúncios publicitários de veículos, além de indicar possíveis direções para pesquisas futuras, como a análise de anúncios verbo-áudio-visuais.

Focalizando os *stickers* de *WhatsApp*, Sousa (2020) aborda a construção de sentidos na atividade comunicativa, destacando que tais sentidos não são pré-estabelecidos, mas sim construídos ao longo da interação por meio de estratégias sociocognitivas, interacionais e discursivas. A pesquisa tem como foco a referenciação, conceituada como a constituição do referente como objeto de discurso, sujeito a recategorizações durante o desenvolvimento do discurso.

Utilizando como referencial teórico autores como Cavalcante (2012), Custódio Filho (2011), Paulo Ramos (2012), Koch (2008), entre outros, o estudo analisa 5 conversas de estudantes universitários no aplicativo *WhatsApp*, onde a interação é enriquecida pelo uso de figurinhas (*stickers*). O objetivo é compreender como esse gênero textual incorpora estratégias de referenciação.

A metodologia empregada envolve a análise das conversas, evidenciando que a construção de sentido ocorre pela relação entre as figurinhas e o texto verbal, assim como por meio de estratégias de leitura. As figurinhas são utilizadas para retomar, construir ou recategorizar objetos de discurso, refletindo emoções como felicidade, tristeza, surpresa, de acordo com a intenção do locutor e a situação.

O *corpus* analisado consiste exclusivamente de figurinhas visuais, predominantemente memes imagéticos. A coesão e construção de sentido ocorrem quando as figurinhas são relacionadas à conversa, aos aspectos sociais e cognitivos dos interlocutores. O estudo sugere, assim, que a perspectiva da referenciação por meio das figurinhas pode ser útil na didatização do ensino desse tema em sala de aula.

Em um dos exemplos do *corpus*, dois participantes conversam sobre o livro "Caim" de José Saramago. Inicialmente, a participante A pergunta aos interlocutores se já leram o livro, introduzindo o referente "livro Caim". Expressando surpresa com a leitura, a participante A

insere uma figurinha do WhatsApp com uma criança aparentemente decepcionada, contribuindo para a recategorização do referente.

O participante B responde entusiasticamente, utilizando letras repetidas e caps lock. Em seguida, insere uma figurinha com um rosto exageradamente ampliado, sugerindo surpresa ou espanto em relação ao referente "Caim". Observa-se que, mesmo sem expressões verbais específicas sobre o livro, a estratégia multimodal, combinando o verbal com os stickers, possibilita a construção, categorização e recategorização de sentido em torno do objeto de discurso.

Portanto, o estudo destaca a relevância das figurinhas do WhatsApp como forma de expressão, ressaltando a necessidade de mais pesquisas sobre esse recurso, incluindo sua classificação composicional ou textual como um possível gênero textual. Propõe-se que as figurinhas sejam exploradas didaticamente para o estudo dos processos de referenciação em textos de usos reais, alinhando-se com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatizam a participação ativa dos alunos na sociedade, considerando diversos contextos de comunicação, desde conversas informais até situações mais formais.

O trabalho de Souza (2021), por sua vez, teve como objetivo principal investigar o uso da recategorização como estratégia linguística e semiótica no processo de referenciação e produção de humor em charges políticas veiculadas no Instagram nos anos de 2019/2020. A investigação buscou compreender a função e as relações semânticas ativadas pelas recategorizações presentes nas charges, adotando uma abordagem qualitativa-explicativa.

Com base nas análises realizadas, a pesquisa revelou que a recategorização, como estratégia linguística-discursiva e semiótica nas charges, é complexa e envolve diversos elementos. O referente pode ser apresentado e recategorizado de maneira explícita, utilizando-se de uma linguagem verbal, ou de forma imagética, como é observado nas charges que incorporam caricaturas. Além disso, o referente pode ser introduzido ou recategorizado de maneira implícita, ancorando-se unicamente em pistas visuais e na conexão com os demais elementos presentes no quadro, relacionando-se ao contexto histórico-social em que a charge se insere.

Além disso, o estudo mostrou que em cada uma das charges selecionadas, houve pelo menos uma recorrência de recategorização que, cognitivamente, levou a uma metáfora conceitual. “Ressalta-se que esse tipo de metáfora, pode ocorrer de forma inconsciente por parte do leitor, visto que está ligada ao pensamento e as ligações mentais entre os referentes são ativadas quase que instantaneamente”. (Souza, 2021, p. 71).

As análises evidenciaram que a compreensão do processo de recategorização em charges depende do estabelecimento de relações mentais a partir de conhecimento prévio e inferível relacionado ao contexto histórico-social. A efemeridade das charges direciona o discurso a indivíduos situados socialmente, exigindo do leitor acesso a conhecimentos sobre o tema, personagens e contexto representado.

Por fim, Souza (2021, p. 52) tinha levantado algumas hipóteses que foram confirmadas ao longo do trabalho, quais sejam:

1) por ser um texto representado, geralmente, em um único quadro, o referente pode já se apresentar recategorizado na superfície textual, 2) a recategorização pode não ser expressa lexicalmente, mas pode ser ativada por outras semioses 3) se o referente não estiver explícito lexicalmente na superfície textual, o leitor precisará ter acesso a esse referente em sua memória, portanto para construir sentido ele precisará ser conhecedor do contexto histórico-social que envolve a charge, 4) a recategorização pode ocorrer por meio de metáforas, 5) a recategorização de um referente contribui para a geração do humor em charges.

A primeira hipótese foi confirmada, evidenciando que devido à natureza multissemiótica das charges, os autores podem combinar diversos elementos para introduzir referentes e simultaneamente promover sua recategorização. A segunda hipótese também foi confirmada em todas as charges analisadas, indicando que, em cada uma delas, pelo menos um referente foi introduzido sem o uso de termos lexicais, sendo apresentado por meio de outras pistas semióticas. A terceira hipótese foi corroborada, sugerindo que, em casos nos quais não há menção lexical ao referente, os leitores precisam integrar pistas semióticas disponíveis com seu conhecimento prévio e inferível, especialmente relacionado ao contexto histórico-social.

A quarta hipótese, igualmente confirmada, destacou que as metáforas conceituais nas charges não se manifestaram de maneira convencional, como em expressões do tipo "Aquele homem é um gato", mas ocorreram no campo cognitivo, em que a associação de elementos levou à recategorização metafórica de referentes. Finalmente, a quinta hipótese, sobre a contribuição da recategorização para o humor nas charges, foi validada nas quatro análises, mostrando que o processo de recategorização, envolvendo diversas semioses, proporcionou comicidade e crítica nas charges.

Portanto, a pesquisa confirmou hipóteses estabelecidas e a influência da recategorização na geração de humor em charges. Destacou-se a importância do conhecimento prévio do leitor sobre o contexto histórico-social para compreender as

mensagens pretendidas pelos autores das charges. Além disso, ressaltou-se a efemeridade das charges, direcionando-se a indivíduos situados socialmente.

De forma similar a Souza (2021), Brito e Bezerra (2021) iniciam o estudo destacando a relevância dos estudos sobre referenciação na compreensão da produção de sentidos em textos, enfatizando a dinâmica desse fenômeno e sua ligação intrínseca com a continuidade tópica e a progressão temática. Portanto, a recategorização referencial é apontada como uma estratégia essencial para a coerência textual, especialmente em contextos de produção variados.

No decorrer do estudo, as autoras focam na recategorização referencial em textos multimodais, argumentando que essa abordagem permite a construção de sentidos que poderiam escapar em uma leitura que considerasse apenas aspectos cotextuais. O texto defende que textos multimodais, como aqueles que integram elementos verbais e visuais, oferecem um vasto campo para análises e para a geração de múltiplos efeitos de sentido.

Para ilustrar as afirmações feitas, elas propõem uma análise da recategorização referencial em uma charge jornalística, destacando a importância da articulação entre semioses visuais e verbais. A metodologia da pesquisa é descrita como bibliográfica, com ênfase na aplicação de conceitos existentes para analisar um texto multimodal específico. O *corpus* escolhido para análise é uma charge do jornal Diário do Nordeste, relacionada à conquista da medalha de prata pela skatista Rayssa Leal nos Jogos Olímpicos de 2021.

Brito e Bezerra (2021) utilizam a teoria da construção de referentes sem menção de expressão referencial e o princípio da não linearidade da referenciação como fundamentos para sua análise. Eles se concentram na recategorização referencial pela articulação das semioses visuais, destacando que o objeto de discurso nem sempre está explicitado verbalmente no texto. Dessa forma, a análise da charge revela uma recategorização referencial que destaca a skatista como "a atleta jovem", evidenciando a conquista da medalha de prata e combatendo o preconceito em relação ao skate feminino. Além disso, o estudo enfatiza a importância dos conhecimentos prévios do leitor para atribuir significados ao texto.

Ainda com o foco voltado para o estudo da referenciação em charges, Fontinele e Carvalho (2022a) tiveram como objetivo principal investigar a construção de referentes em textos verbo-imagéticos, especificamente no gênero charge, com foco na recategorização como estratégia discursiva. Utilizando duas charges do cartunista Amarildo Lima, publicadas no Jornal *A Gazeta*, o estudo adotou uma abordagem qualitativa e interpretativa para analisar como a recategorização atua na construção de referentes e, conseqüentemente, no sentido do texto.

A pesquisa partiu da hipótese de que a recategorização, assim como no texto escrito, é observável no texto verbo-imagético, desempenhando um papel crucial na interação do leitor para a compreensão do sentido pretendido. A análise das charges revelou que a recategorização é uma estratégia utilizada pelo cartunista para criticar o atual governo brasileiro, marcando seu posicionamento argumentativo de forma humorística e irônica.

A segunda charge analisada, publicada no dia 2 de novembro de 2021 (feriado de "finados"), utiliza o contexto de um cemitério para simbolizar o "fim" de vários programas sociais e setores públicos. O referente central, "Bolsa Família", é recategorizado visualmente como um "caixão" dentro de uma cova aberta, indicando transformações no programa durante a gestão do atual governo. Outros referentes, como "cultura", "emprego", "educação", entre outros, são representados como jazigos, sugerindo o "fim" desses setores devido a cortes de investimentos.

A análise destaca a importância da integração entre elementos verbais e imagéticos na charge, e como a recategorização contribui para a construção do humor e da crítica social. O estudo ressalta também a necessidade de o leitor identificar os referentes recategorizados e mobilizar seus conhecimentos de mundo para compreender a proposta de sentido do texto. Em suma, conclui-se que a recategorização, ao ser utilizada estrategicamente, desempenha um papel crucial na construção do efeito desejado nas charges, enfatizando o projeto de dizer do cartunista em relação às questões políticas e sociais abordadas nas obras.

Já Costa (2022) propôs uma investigação dos processos de referenciação em tiras de humor do personagem Armandinho, criado pelo quadrinista brasileiro Alexandre Beck. A escolha das tirinhas como *corpus* de análise foi justificada pela acessibilidade, caráter social e veiculação em diferentes meios, incluindo impressos, blogs e redes sociais.

A abordagem funcionalista do trabalho enfatizou que a referência não é apenas um produto linguístico, mas parte de um complexo processo de interação entre os sujeitos nas atividades comunicativas. Portanto, a referenciação foi entendida como uma atividade discursiva em que os interlocutores fazem escolhas significativas entre as possibilidades oferecidas pela língua, envolvendo processos lexicais, semânticos, perceptivos-cognitivos, sociais e culturais.

A pesquisa considerou as tirinhas como textos híbridos, compostos visualmente, e buscou analisar a orquestração entre texto verbal e semioses visuais. Os objetivos principais incluíram a identificação dos recursos referenciais, a categorização dos tipos de recursos presentes nas tiras e a compreensão dos processos referenciais em relação ao contexto e à bagagem sócio-histórica-cultural do leitor. Foi observado que as anáforas eram processos

recorrentes de retomadas de referentes, ocorrendo tanto de forma exofórica quanto endofórica, introduzindo ou retomando referentes de forma externa e interna às tiras.

Destacou-se a importância dos recursos multissemióticos na construção de sentido nas tiras, sendo que a Semiótica Social e a Gramática do Design Visual foram utilizadas como fundamentos teóricos. A pesquisa concluiu que a referenciação é uma atividade discursiva complexa, envolvendo elementos cognitivos, sociais, culturais, artísticos e textuais. A consideração das multissemioses mostrou-se crucial para a interpretação e compreensão dos textos, especialmente em gêneros multimodais como os quadrinhos. O estudo ressaltou a relevância dos quadrinhos como ferramenta de discussão sobre temas importantes e seu papel na sociedade contemporânea.

Fontinele e Carvalho (2022b), obra das mesmas autoras abordadas anteriormente, também explora o fenômeno da referenciação no contexto de tirinhas verbo-visuais, com foco na obra *Bichinhos de Jardim*, da cartunista Clara Gomes. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e sociocognitivo-discursiva da Linguística Textual para analisar como os referentes operam de maneira inter-relacionada no texto, contribuindo para a construção de um ponto de vista argumentativo.

O estudo seleciona tirinhas que abordam temas relacionados à pandemia de Covid-19, destacando o papel das referências verbais e visuais na construção de sentido. A análise examina o uso estratégico de elementos referenciais, como a palavra "máscara" e a personagem "mãe Joana", para transmitir mensagens sobre as mudanças na aceitação da máscara como parte do "novo normal".

A pesquisa revela a importância da integração entre elementos verbais e visuais na tirinha, bem como a necessidade de o leitor mobilizar seus conhecimentos de mundo para compreender o sentido proposto. A autora utiliza recursos como reticências para indicar continuidade e associação entre as partes do texto. O estudo destaca a dinâmica do processo de referenciação na construção do projeto de dizer, enfatizando a interação entre o produtor e o leitor por meio de elementos verbais e visuais.

Em suma, a pesquisa investiga como a referenciação, como estratégia argumentativa, opera nas tirinhas, examinando a progressão referencial, as mudanças de paradigma e a construção de sentidos relacionados à pandemia, oferecendo insights valiosos sobre a linguagem verbo-visual e suas implicações na comunicação.

Ao passo que os exemplos acima trabalham com gêneros multimodais estáticos, Nascimento (2020) focaliza um gênero multimodal em movimento, o esquete. Este estudo teve como objetivo analisar seis esquetes do grupo de comédia Porta dos Fundos, explorando

como o processo de referenciação contribui para a dimensão argumentativa nos vídeos que tratam do tema do racismo. O *corpus* incluiu esquetes como *Negro*, *Amiguinho*, *Dominado*, *Escritor Branco*, *Cota* e *Nota de Repúdio*, abrangendo o período de 2014 a 2020. O racismo foi abordado como um sistema complexo, influenciando a valorização de um grupo racial em detrimento de outro.

O estudo, guiado por uma abordagem sociocognitiva, analisou o processo referencial, anafórico e recategorizador nos vídeos, considerando linguagens verbal, imagética e sonora. Além disso, houve um diálogo entre a Linguística Textual e a Análise Argumentativa do Discurso para compreender a argumentação presente nos esquetes.

As análises revelaram que a recategorização de referentes ao longo dos textos era fundamental para construir a dimensão argumentativa. As anáforas indiretas foram identificadas como elementos-chave na construção do sentido, especialmente em personagens que passavam por processos de recategorização ao longo do texto. Cada esquete foi analisado individualmente, destacando como os referentes eram introduzidos e recategorizados para abordar questões relacionadas ao racismo, desde a representação na mídia até as atitudes da elite branca e o modo como diferentes personagens lidavam com o tema.

O primeiro esquete analisado, *Negro* (2014), aborda o estereótipo racial, mostrando como um policial associa negros a crimes. As anáforas indiretas e o processo de recategorização destacam a visão preconceituosa do policial, construindo a dimensão argumentativa. O segundo, *Amiguinho* (2015), explora a falta de compreensão dos pais sobre o racismo, recorrendo a anáforas indiretas para evidenciar a recategorização dos personagens, revelando atitudes racistas por trás de uma fachada de preocupação parental.

Dominado (2018), critica a associação da elite carioca entre negros e criminalidade. A recategorização do referente "criminoso perseguidor" ao longo do texto revela o preconceito da personagem, e a introdução da policial negra evidencia a denúncia social. Já a produção *Escritor Branco* (2019) aborda o protagonismo da cultura afro-brasileira, usando a troca de papéis sociais entre entrevistador negro e escritor branco. As anáforas e recategorizações destacam as críticas à representação midiática.

O esquete *Cota* (2020) enfoca o lugar estereotipado ocupado por mulheres negras na teledramaturgia brasileira. A recategorização do referente não explicitado verbalmente revela a crítica social sobre a limitação de papéis para atrizes negras. Por fim, *Nota de Repúdio* (2020) critica a postura de brancos em relação ao racismo. A recategorização do referente "pessoas brancas" ao longo do texto destaca a falta de empatia e compreensão, contribuindo para a dimensão argumentativa. Dessa forma, cada esquete, à sua maneira, contribui para

denúncias sociais sobre o racismo, usando estratégias de recategorização e anáforas indiretas para construir a dimensão argumentativa.

Dentre os trabalhos selecionados para integrar esta revisão bibliográfica, os dez escolhidos destacam-se por suas contribuições para as discussões propostas neste trabalho. Cada um desses estudos compartilha objetivos gerais semelhantes aos desta pesquisa, que se propõe a investigar como o processo de referenciação atua na construção de sentidos em textos multimodais. Entretanto, apesar da convergência nos objetivos, cada trabalho apresenta particularidades, seja no enfoque teórico dentro da área da referenciação, seja na escolha de diferentes gêneros textuais para análise.

Sobrinho (2020) e Pereira (2022), por exemplo, escolheram abordar o meme como objeto de estudo; já Silva (2020) dedicou-se à análise de anúncios publicitários; Sousa (2020), por sua vez, concentrou-se em stickers; Souza (2021), Brito e Bezerra (2021) e Fontinele e Carvalho (2022a) elegeram charges como *corpus* de análise; Costa (2022) e Fontinele e Carvalho (2022b) utilizaram tiras; e, por fim, Nascimento (2020) explorou um esquete.

É relevante salientar que o levantamento nos sistemas de buscas - feito por meio dos marcadores e recorte temporal selecionados - levaram-nos a uma gama de trabalhos da qual selecionamos dez por meio de três parâmetros, quais sejam: a) a aderência à nossa proposta de pesquisa, b) as contribuições que esses trabalhos oferecem para a discussão que estamos conduzindo e c) a exploração de diferentes gêneros discursivos, entre eles a videoanimação, fundamental para o enriquecimento da nossa análise.

No entanto, nessa busca, não encontramos um número significativo de trabalhos que envolvessem videoanimação, prova disso é que, dos dez trabalhos discutidos, nove apresentam um *corpus* de pesquisa baseado em gêneros multimodais estáticos. Nascimento (2020) é a exceção, abordando um gênero multimodal em movimento, o esquete. Esta singularidade faz com que este trabalho seja o único encontrado, dentro dos parâmetros estabelecidos na metodologia, que trata de um gênero multimodal em movimento e, ao mesmo tempo, coincide com a proposta e discussão presente nesta pesquisa.

Portanto, diante da escassez de pesquisas dedicadas à análise da referenciação em videoanimação, este trabalho representa uma contribuição significativa para o avanço das investigações nesse domínio.

6 ANÁLISE DO CORPUS

Esta seção tem como objetivo investigar a construção de significados na videoanimação *Solitude* (2021), por meio da análise dos processos referenciais utilizados - com foco especial em introduções e recategorizações - bem como das categorias da Gramática do Design Visual (GDV) que fundamentam a interpretação. Para atingir tal meta, subdividimos esta seção em seis partes: *Caracterização do corpus*; *Dados dos produtores de Solitude*; *Título da videoanimação*; *Sol*; *Sombra* e *Sol e Sombra*.

A subseção inicial tem como propósito primordial a caracterização da videoanimação e fornece, portanto, um resumo sucinto que abarque a trama central da obra, além de prover informações acerca dos produtores responsáveis pela sua concepção e dos prêmios de destaque conquistados. A segunda, por sua vez, faz a apresentação de dados que dão referências acerca da produção fílmica. Por fim, a terceira subseção encara a análise da introdução referencial e explora a construção visual do título da animação, enfocando detalhes que podem lançar luz ao processo de significação da produção.

As três últimas subseções - nomeadamente *Sol*, *Sombra*, e *Sol e Sombra* - constituem a análise da narrativa. Embora estejamos conscientes de que, no contexto dos significados, todos os objetos de discurso se interrelacionam de alguma forma, optamos por essa segmentação com o intuito de estabelecer uma organização metodológica mais precisa.

Na seção "Sol," examinaremos o objeto de discurso "Sol" e outros elementos envolvidos em sua jornada. Por exemplo, o objeto de discurso "sapatilha de balé" integra essa subdivisão, já que, em certo momento da narrativa, Sol encontra sua sapatilha no quarto, evocando, assim, a importância da dança em sua vida.

Por outro lado, o escorpião faz referência à sapatilha (que está na seção "Sol"), mas é um animal que acompanha a "Sombra" ao longo de sua jornada pelo deserto do Atacama. Portanto, o objeto de discurso escorpião será discutido na seção "Sombra."

Por fim, na parte final da videoanimação, as personagens, que inicialmente seguiam caminhos separados, se encontram; por conseguinte, dedicamos uma subseção à análise dos processos referenciais envolvidos nesse acontecimento.

6.1 Caracterização do *corpus*

Solitude (2021)¹³, aprovado no 1º Edital de Produção Audiovisual do Amapá, é o primeiro curta-metragem de animação produzido no estado com recursos da Agência Nacional do Cinema (Ancine). Produzida pela Castanha Filmes e Jubarte Audiovisual, dirigida e escrita por Tami Martins e codirigida por Arom Miranda, a animação vem colhendo grandes frutos pelo trabalho que apresenta: recebeu o Prêmio Redentor de Melhor Curta no Festival do Rio 2021, maior festival de Cinema da América Latina; foi finalista no Grande Prêmio do cinema brasileiro, algo inédito para um filme amapaense. Além disso, segundo matéria divulgada pelo Diário do Amapá, *Solitude* (2021) participou de eventos importantes como o Festival Internacional Fic Silente, no México; Apex International Short Film Award, no Arizona; Icona Festival 2021, na Grécia; Okotoks Film Festival, no Canadá; OFF Short Film Fest na Itália; entre outros.

O fio condutor de *Solitude* (2021) é o amor, mais especificamente a busca pelo amor-próprio. Sol, a personagem principal, perde-se de si mesma depois do término de um relacionamento amoroso e, ao longo da trama, vai se reencontrando consigo mesma - metaforicamente se reencontra com sua sombra, que estava no deserto do Atacama buscando a solidão, mas só por meio da *solitude* esse encontro acontece. Essa questão em uma notícia veiculada ao Portal do Estado do Amapá.

Em resumo, o curta apresenta na Amazônia, Sol, de 25 anos, que se recupera do término de mais um relacionamento abusivo, enquanto sua Sombra foge para o deserto do Atacama por não aguentar ver seu sofrimento. Enquanto Sol, enfim, começa a retomar seus espaços e sonhos próprios, sua Sombra busca independência. Ambas travam jornadas em busca de amor próprio e autoconfiança para redescobrir, em *solitude*, o caminho de volta uma para a outra. (É do Norte... 2019)

Em um post no Instagram da animação - *Solitude* (2018) - a equipe responsável por ela explica que a personagem principal é “uma jovem mulher do Norte do Brasil, filha de mãe solo”. Então, dentre as características da personagem, há a firmeza e a luta, mas também a ausência de um pai que nunca foi pai, nunca dividiu as responsabilidades com a mãe de Sol. Na verdade, ela nem o conheceu, “mas sabe que está vivo por aí em alguma beira do muro”.

¹³ A videoanimação está disponível na plataforma *Itaú Cultural Play*, basta fazer o cadastro de forma gratuita para conseguir assistir. Disponível em: <https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc644c2d32c23b33b2938f/64a332ce54dc6b353d10b5ca>. Acesso em: 27 fev. 2024.

A sombra, por sua vez, é “impulsiva, teimosa, mas costuma refletir bastante sobre si”. Depois desse panorama geral sobre a videoanimação, partiremos para a análise.

6.2 Dados dos produtores de Solitude

Tomando como base o primeiro critério para análise – a introdução referencial – é interessante destacar alguns momentos que podem ser considerados basilares. O primeiro momento é a apresentação de dados que dão referências acerca da produção fílmica.

Figura 28 - Introdução Ancine.



Fonte: *frame* aos 0:01 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 29 - Introdução BRDE e FSA.



Fonte: *frame* aos 0:03 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 30 - Introdução Amapá.



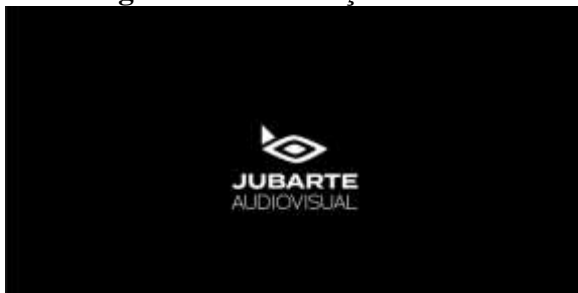
Fonte: *frame* aos 0:06 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 31 - Introdução premiações.



Fonte: *frame* aos 0:09 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 32 - Introdução Jubarte.



Fonte: *frame* aos 0:10 da videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 33 - Introdução castanha filmes.



Fonte: *frame* aos 0:15 da videoanimação *Solitude* (2021).

Segundo Kress e van Leeuwen (2006), na metafunção representacional, os modos de organização constroem também visualmente a natureza dos eventos, objetos e participantes envolvidos, e as circunstâncias em que ocorrem. Desse modo, ao introduzir a peça fílmica, os dados sobre os produtores são relevantes para a construção do contexto de produção. Assim, a menção às empresas produtoras independentes de conteúdo para cinema e televisão, situadas em Macapá (Jubarte e Castanha), com indicação de agência regulamentadora (Ancine) e de apoio do BRDE e FSA, bem como do governo do Amapá, não somente apresenta o referente videoanimação *Solitude*, mas também a qualificam.

Desse modo, é possível considerar que a referenciação não se sucumbe ao emprego de uma palavra, mas se estende à criação de um contexto. Ao introduzir o referente “Solitude”, informações sobre a produção são apresentadas anteriormente e integram o escopo da apresentação. De acordo com Koch e Elias (2006), a referenciação é tida como uma atividade discursiva, pois as formas de referenciação são escolhas do sujeito, em interação com outros sujeitos, feitas em função de um querer-dizer. É nesse processo de interação que vão se construindo os objeto de discurso.

A referenciação refere-se às formas de introdução, no texto, de novas entidades ou referentes. Ao informar que a produção foi selecionada por edital do FSA do Amapá, tem-se que esse dado não é neutro. De acordo com Cavalcante (2021), é no processo de interação que vão se construindo os objeto de discurso. Esse processo não se realiza com o simples uso de expressões referenciais; ela vai além disso, uma vez que o referente se materializa a partir de um conjunto de ações, do modo como os interlocutores organizam suas ações e como constroem sentidos no evento comunicativo. Dessa ótica, a referenciação é entendida como o movimento, prospectivo ou retrospectivo, pelo qual apontamos para outros elementos do texto.

Dubois e Mondada (2003 [2021]) enfatizam o enfoque discursivo do fenômeno da referenciação, visto como uma atividade de construção de objeto do discurso, objetos estes que, em consonância com esses teóricos, não se confundem com a realidade extralinguística, mas a constroem ou reconstroem no processo de interação. Assim, referir, tal como tratam tais estudiosas, é, sobretudo, elaborar uma discursivização ou textualização do mundo, em que se fundamentam as escolhas do sujeito em função de um querer-dizer. Desse modo, o referente “Solitude” trata-se de uma produção que tem o apoio da Ancine (Agência Nacional do Cinema), que é uma agência reguladora vinculada ao governo brasileiro, responsável por regular, fomentar e fiscalizar as atividades relacionadas ao cinema e ao audiovisual no país.

Além disso, a produção conta com apoio de fomento do BRDE e financiamento do Governo do Estado de Amapá.

6.3 Título da videoanimação

Num segundo momento, cabe destacar o título da videoanimação, conforme se observa na Figura 34:

Figura 34 – Título da videoanimação.



Fonte: *frame* aos 1:00 da videoanimação *Solitude* (2021).

Em alguns dicionários online, como Michaelis e Priberam, o termo “solitude” é sinônimo de “solidão”. Entretanto, enquanto o último termo é associado ao estado de tristeza da pessoa que se sente só, o primeiro é um “modo de estar a sós que favorece desfrutar descobertas, realizações e prazeres advindos de uma fonte muito cristalina” (MANSUR, 2008, p. 44). Ou seja, solitude é quando uma pessoa adquire a habilidade de ficar só de maneira positiva, aproveitando esse momento com sua própria companhia. Infere-se, portanto, que a motivação do título foi justamente essa: as duas personagens, por meio da solitude, encontram uma saída para lidar com os desafios que lhes foram impostos.

O termo “Solitude” é apresentado em posição centralizada, com fundo preto e inscrição em cor branca, com letra cursiva, acompanhada de três estrelas ao final, conforme pressupostos analisados sob a perspectiva da GDV. No título, há um jogo de palavras: solitude e Sol (protagonista). As escolhas de recursos semióticos colocam em destaque o título do filme. Assim, na memória discursiva dos interlocutores, o título vem em destaque, o que permite um reconhecimento de *Solitude* como o título da produção.

Custódio Filho (2011), ao discutir o papel das práticas multimodais na produção de referentes, afirma que é importante destacar que “esses outros elementos podem ser considerados como todo o conjunto de recursos contextuais (em sentido amplo) disponíveis quando da construção dos referentes no texto” (p. 150). O autor complementa que “a parte não verbal do processo pode ser entendida como o aparato de conhecimentos prévios (assentados sociocognitivamente) ativados para a produção e a compreensão textuais.” (p. 150). Portanto, não somente o termo “Solitude” faz parte da construção de sentidos, mas também, assim como foi evidenciado acima, a maneira como ele nos foi apresentado: a fonte, o jogo de palavras existente, o destaque dado pelo contraste etc.

A partir deste ponto, procederemos com uma análise organizada, conforme previamente explicado, em três seções distintas: *Sol*, *Sombra* e *Sol e Sombra*. As duas primeiras são dedicadas à exploração dos objetos do discurso que permeiam o cenário narrativo de cada uma das personagens principais que dão nome às respectivas seções; ou seja, na seção *Sol*, está a discussão dos elementos que acompanham a personagem Sol e, na seção *Sombra*, aqueles que acompanham a personagem Sombra. Por fim, na última seção encontra-se a análise do momento em que essas duas personagens se encontram.

6.4 Sol

Procederemos agora a análise das introduções e recategorizações presentes na narrativa propriamente dita. De acordo com Silva (2012, p. 12), a introdução referencial “direciona o olhar do interlocutor para detalhes sobre o referente que foram destacados intencionalmente pelo produtor do texto”. Esse posicionamento se alinha aos pressupostos da metafunção interativa proposta pela GDV. Assim, o autor considera que a introdução de referentes cumpre as funções de chamar a atenção do interlocutor e a de interação. A de atenção foca na orientação de atenção, a qual está voltada ao mesmo tempo para o objeto e para o coenunciador e a de interação é verificada pela ativação de diversificados elementos linguísticos, gestuais e interacionais com o propósito de monitorar essa orientação. Cavalcante (2004) acredita que, mesmo quando os referentes são inaugurados no texto/discurso, estão respaldados por um contrato tácito de coparticipação do destinatário, que aceita responder em alguma medida à atividade que lhe é solicitada. As imagens a seguir correspondem ao início da animação:

Figura 35 - Introdução referencial do objeto de discurso *Sol*.



Fonte: *frame* aos 0:23 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 36 – Introdução do cenário *Iguarapé das Mulheres*.



Fonte: *frame* aos 1:03 da videoanimação *Solitude* (2021)

A videoanimação tem início com a manifestação da solidão. À esquerda, o objeto de discurso "Sol" é introduzido exclusivamente de forma visual, como demonstrado na Figura 35, reforçando a ideia sustentada no presente estudo de que elementos visuais constroem referentes. Sol é apresentada em plano aberto, o que se alinha à premissa da *Gramática do Design Visual* de causar um certo distanciamento entre o participante representado e o interativo. No entanto, esse plano também permite ao PI perceber o ambiente em o PR se encontra: um quarto desorganizado, com diversas peças espalhadas pelo chão, como roupas, livros, papéis, entre outros. Além disso, é possível observar o referente sentado na cama, com as costas curvadas, a cabeça baixa, as mãos apoiadas nos joelhos e, embora não seja um plano fechado, ainda assim é possível captar a expressão facial de tristeza. Cabe destacar também a inserção de suspiros e gemidos que sugerem sofrimento. Esses elementos do ambiente, que o plano aberto proporciona observar, são importantes para que entendamos o estado de espírito que Sol está no momento de sua apresentação, ou seja, as características emocionais do objeto de discurso na introdução referencial.

Em seguida, a produção cinematográfica retrata cenários locais da cidade de Macapá, onde a produção foi realizada. A introdução referencial do cenário é apresentada na Figura 36, também em um plano aberto, de acordo com os princípios da GDV. Isso possibilita o reconhecimento das características que fazem referência a Iguarapé das Mulheres, mercado situado às margens do rio Amazonas, no bairro Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, na cidade de Macapá. Em frente ao mercado de pescado, encontra-se um dos portos da cidade, tal como evidenciado na Figura 36, que exhibe embarcações. Em determinadas cenas, como a ilustrada pela Figura 37, é possível observar a protagonista percorrendo as margens da orla do bairro Perpétuo Socorro em sua bicicleta.

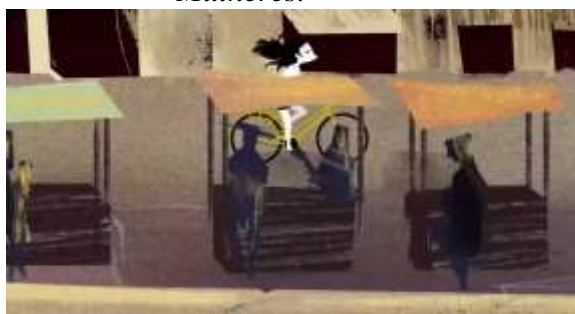
Ao longo da videoanimação, a narrativa desvela-se nos cenários amapaenses, acompanhada por uma trilha sonora brasileira e com uma protagonista nortista. O Amapá

desempenhou um papel crucial no desenvolvimento dessa obra, uma vez que esta foi financiada por recursos públicos provenientes desse estado. Ademais, é relevante observar que a diretora, Tami Miranda, é natural de Macapá, e as produtoras independentes responsáveis pela videoanimação, Jubarte e Castanha, também se situam nesse mesmo local.

Dessa forma, é compreensível a escolha de representar a região norte, o que parece ser uma motivação subjacente à produção. Contudo, também é perceptível um compromisso em retratar o Brasil como um todo. Em uma entrevista concedida à "Cidade Invisível", Tami Martins enfatiza: "Somos amapaenses, nortistas, brasileiros, latino-americanos, e o filme entrelaça nossas conexões ancestrais através dos cenários que contemplam tanto a cidade de Macapá no Amapá quanto o Deserto do Atacama no Chile" (Sanguiné, 2022). Dessa forma, a obra se dedica a destacar a identidade regional e também a transcender fronteiras geográficas.

Durante a cena em que Sol passeia de bicicleta por Iguarapé das Mulheres, o cenário é retratado em plano geral e em modalidade mais abstrata, segundo GDV, já Sol tem mais riqueza de detalhes (Figura 37). Observa-se também uma seleção específica de enquadramento: o plano fechado, conforme definido pela GDV (Figura 38). Essa escolha destaca a circunstância de que todos os demais personagens apresentam sombras, enquanto Sol destaca-se pela ausência desse elemento. Esse enquadramento ressalta a singularidade de Sol no contexto da narrativa, sugerindo, por meio da ausência de sua sombra, uma possível metáfora para a incompletude. Tal decisão sublinha a temática subjacente da história, enfatizando a jornada individual de Sol em busca de sua própria integridade e autoconhecimento.

Figura 37 – Sol passeando em *Iguarapé das Mulheres*.



Fonte: *frame* aos 1:06 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 38 – Enquadramento que mostra que só Sol não tem Sombra.



Fonte: *frame* aos 1:09 da videoanimação *Solitude* (2021)

Sobre a relação de Sol com sua sombra, cabe destacar algumas informações presentes nas cenas do pós-créditos, retratadas pelas Figuras 39, 40, 41 e 42. As imagens retratam um momento (que pode ser visto como crucial para a compreensão da videoanimação), na

infância de Sol, quando ela percebe a presença de sua sombra (Figura 39). Sua curiosidade a leva a questionar a mãe, que, de maneira didática, aponta para si mesma e sua sombra (Figuras 40 e 41), explicando que cada ser tem a sua sombra. Isso leva Sol a compreender que a sombra faz parte de quem ela é.

Figura 39 – Sol percebe a presença de sombra.



Fonte: *frame* aos 12:51 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 40 – Mãe explicando que cada ser tem sua sombra 1.



Fonte: *frame* aos 13:00 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 41 – Mãe explicando que cada ser tem sua sombra 1.



Fonte: *frame* aos 13:02 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 42 – Sol apreciando sua própria sombra.



Fonte: *frame* aos 13:17 da videoanimação *Solitude* (2021)

Esse episódio não apenas representa a compreensão do fenômeno da sombra, mas também marca o início de uma relação mais profunda de Sol consigo mesma, resultando em aceitação e apreço por sua própria identidade, conforme evidenciado pela Figura 42. Portanto, a ausência de sombra por parte de Sol, conforme apresentado na Figura 38, representa não apenas uma desconexão de si mesma, mas também sugere um ponto crucial em sua jornada de autoconhecimento, em que a reconciliação com a sombra se torna imperativa para alcançar uma integridade plena e uma compreensão mais profunda de sua identidade.

A expressão facial de tristeza, que não é tão perceptível no momento da introdução referencial, torna-se mais evidente quando Sol sobe as escadas para entrar em sua casa (momento retratado abaixo pelas Figuras 43 e 44), como indicado pelos seus olhos tristes e

cabeça baixa (Figura 44). Além disso, nota-se que o plano de fundo adquire formas mais naturalísticas em comparação a Sol, ou seja, aproxima-se mais da realidade. Essa modalidade da cena, uma categoria de análise da metafunção interativa da *Gramática do Design Visual*, foi elaborada, na nossa perspectiva, principalmente pela ausência de cor e brilho na personagem, o que ressalta seu sentimento melancólico. É possível interpretar esse momento (Figura 44) como uma retomada do objeto de discurso que confirma sua natureza triste, contribuindo, assim, para a manutenção referencial.

Figura 43 – Sol cumprimentando uma senhora antes de entrar em casa.



Fonte: *frame* aos 1:22 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 44 - Sol entrando em casa depois de passeio pela cidade.



Fonte: *frame* aos 1:26 da videoanimação *Solitude* (2021)

Cumprir destacar que, com o propósito de acentuar a desordem do quarto, determinadas áreas do ambiente são exibidas em planos fechados, (Figuras 45, 46, 47 retratadas abaixo). É possível interpretar a saliência dada a essa desordem como uma escolha do criador do texto em relacionar a turbulência interna experimentada pela protagonista com a manifestação disso na disposição caótica do seu quarto. Tal informação assume relevância no contexto da subsequente recategorização pela qual a personagem passa.

Figura 45 - Sujeira do quarto em plano fechado – 1.



Fonte: *frame* aos 1:39 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 46 - Sujeira do quarto em plano fechado – 2.



Fonte: *frame* aos 1:41 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 47 - Plantas do quarto de Sol morrendo.



Fonte: *frame* aos 1:45 da videoanimação *Solitude* (2021)

Em uma das cenas de quando Sol entra em seu quarto (Figura 48), ela é retratada em plano fechado e com um olhar de demanda, o que pode caracterizar, de acordo com a GDV, uma relação de proximidade entre PI e PR. Isso leva a uma possível interpretação de que Sol convida-nos a experimentar seu sofrimento e angústia, os quais são evidenciados pela expressão facial.

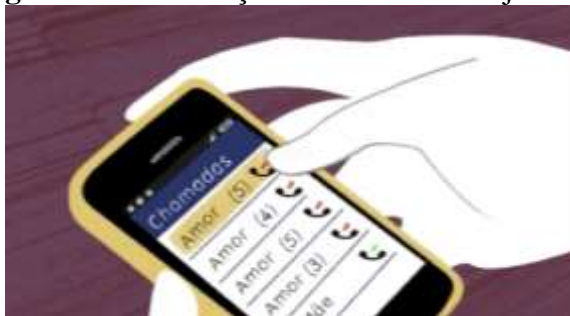
Figura 48 – Reação de Sol ao ver quarto bagunçado.



Fonte: *frame* aos 1:47 da videoanimação *Solitude* (2021)

A primeira atitude que toma após adentrar ao quarto é ligar para o que entendemos, nesse momento, ser seu atual namorado. Na Figura 49, há a apresentação do objeto de discurso “amor”.

Figura 49 – Introdução referencial do objeto de discurso *Amor*.



Fonte: *frame* aos 1:50 da videoanimação *Solitude* (2021)

Nas figuras a seguir, o desenrolar da narrativa é construído por meio de processos referenciais, que contribuem para a progressão do texto e para a manutenção dos processos referenciais.

Figura 50 – Ligação de Sol para o namorado.



Fonte: *frame* aos 1:52 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 51 – Sol tentando ligar para namorado.



Fonte: *frame* aos 1:55 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 52 – Ligação rejeitada.



Fonte: *frame* aos 1:58 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 53 – Celular tocando.



Fonte: *frame* aos 2:04 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 54 – Reação espantada de Sol.



Fonte: *frame* aos 02:07 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 55 - Reação triste de Sol.



Fonte: *frame* aos 2:08 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 56 – Revelação de que ligação é da mãe de Sol.



Fonte: *frame* aos 02:12 da videoanimação *Solitude* (2021)

Entretanto, o namorado rejeita a ligação (Figura 52) e isso a deixa triste, assim como sua expressão facial e corporal indicam nas Figuras 51, 54, 55. A tristeza que já havia sido destacada na Figura 33 se repete, a recategorização aqui confirma os traços do referente e “a cada vez que uma confirmação acontece, há um reconhecimento com alguma mudança, porque, por exemplo, a ênfase destacou algo que antes não vinha sendo ressaltado ou, ainda, uma mesma característica foi percebida a partir da ação do personagem em outro contexto” (Custódio Filho, 2011, p. 195).

Somente em um momento subsequente o objeto de discurso "amor" é recategorizado (Figuras 65 e 66), pois a ele é adicionada a característica de "ex". Essa informação contribui para a progressão referencial, permitindo ao leitor compreender a causa da tristeza experimentada por Sol: o término de seu relacionamento.

Ao deparar-se com um par de sapatilhas (Figura 57 e 58) – introdução do objeto de discurso sapatilha de balé -, Sol evoca memórias de uma apresentação de balé, o que sugere a relevância que a dança possui em sua vida. A escolha desse tipo específico de dança – muito associada ao feminino - não parece ter o intuito de representar somente uma atividade artística, mas sim o de carregar uma carga simbólica mais profunda de valores como equilíbrio, disciplina e controle da mente e do corpo.

Nesse contexto, durante a referida apresentação, um momento de expectativa e alegria (Figuras 59 e 60), é natural que se espere a presença do namorado; entretanto Sol é privada desse apoio, pois ele não comparece. Para retratar essa ausência, há uma plateia de teatro e a única cadeira vazia tem uma placa destinada ao objeto de discurso amor (Figura 61). Na Figura 50, os produtores usam a técnica intitulada pela GDV como *modalidade abstrata*, uma vez que reconhecemos os traços humanos das pessoas da plateia, mas seus detalhes são abstraídos, resultando em algumas representações em que a expressão facial e até mesmo os olhos não são discerníveis. Isso mostra que o foco da cena está na ausência do namorado.

Logo, essa ausência do namorado durante a apresentação não apenas se manifesta como uma lacuna emocional, mas também como uma quebra do equilíbrio e apoio esperado. Isto é, a ausência do namorado na plateia do teatro pode ressaltar não apenas a solidão de Sol naquele momento, mas também a desconexão entre os elementos que compõem a experiência do balé: a dançarina, a plateia e o suporte emocional do ente querido. Assim, além de ser uma expressão artística, o balé parece servir como uma metáfora para a busca do equilíbrio e conexão emocional na vida de Sol.

Tanto as chamadas não atendidas quanto a ausência do namorado na apresentação de dança indiciam a natureza unilateral da relação, uma informação que encontra respaldo em entrevistas concedidas pelos produtores da videoanimação ao G1, que caracterizam o relacionamento como "tóxico". Como resultado das lembranças desagradáveis envolvendo o namorado, Sol reage ao sofrimento de forma visível. Essa mudança é destacada, inicialmente, pela anáfora recategorizadora representada na Figura 62. O uso do plano fechado, que nos permite estabelecer uma relação mais íntima com a PR, segundo a GDV, indica a adição de uma característica distinta daquela apresentada anteriormente: a raiva, expressa por meio da sua expressão facial.

Outrossim, cabe discutir o potencial de significados na escolha da cor laranja para os adereços de Sol em sua apresentação. Tanto as sapatilhas quanto a roupa de Sol, em sua tonalidade vibrante, não apenas estão em consonância visual com o nome da protagonista, mas também evocam uma gama de significados associados à cor. O laranja é frequentemente relacionado à alegria, vitalidade, entusiasmo e juventude, características que ressoam com a energia radiante de Sol naquele momento de apresentação, antes de perceber a ausência do namorado. Nesse contexto, as sapatilhas e a roupa de sol em tons de laranja, além de iluminar o palco, também destacam a vitalidade e a energia em constante transformação da protagonista, adicionando profundidade à sua jornada de autodescoberta.

Figura 57 – Introdução referencial *sapatilha*.



Fonte: *frame* aos 2:49 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 58 - Sol com sapatilha na mão.



Fonte: *frame* aos 2:51 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 59 – Apresentação de dança.

Fonte: *frame* aos 2:55 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 60 - Sol lembrando dança.

Fonte: *frame* aos 2:57 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 61 - Ausência do namorado.

Fonte: *frame* aos 3:00 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 62- Recategorização Sol 1.

Fonte: *frame* aos 3:08 da videoanimação *Solitude* (2021)

Já na Figura 63 (posicionada logo abaixo), observamos outra recategorização de Sol, desta vez orientando um sentimento de libertação: ela abre a janela, deixa que novos ares entrem e decide organizar o quarto (Figura 64), uma metáfora simbólica para reorganizar a sua própria vida. Essa segunda mudança nos sentimentos de Sol é a virada de chave que contribui para a progressão referencial, uma vez que a partir daí ela começa uma busca de se reencontrar consigo mesma, a busca pela solitude, para assim conseguir superar o término, justamente o assunto central da trama.

Portanto, a recategorização presente na Figura 63 marca um ponto de virada significativo que desempenha um papel crucial na progressão referencial da narrativa. Isso, pois a partir desse momento, ela embarca em uma jornada em busca de autoencontro e da valorização de sua própria companhia, buscando superar o antigo relacionamento. Dessa forma, a recategorização representa um movimento transformador na vida de Sol, caracterizada pela sua decisão de se afastar do contexto de dependência emocional e buscar a solitude como uma oportunidade de autoconhecimento e cura, tema central da videoanimação.

Figura 63 - Recategorização Sol 2.

Fonte: *frame* aos 3:42 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 64 – Limpeza do quarto.

Fonte: *frame* aos 3:52 da videoanimação *Solitude* (2021)

O processo de cura de uma dor psicológica, especialmente aquela vivenciada por pessoas que enfrentam um relacionamento tóxico, é um percurso gradual e demorado. Assim como não se pode esperar que um quarto desorganizado seja arrumado instantaneamente, a reconstrução e reorganização de uma vida após a turbulência de um relacionamento nocivo requerem tempo e esforço contínuos.

Um recurso visual que ilustra esse processo é encontrado na representação do objeto de discurso "caixa do ex". A introdução referencial dessa caixa na narrativa permite, assim como já foi discutido acima, recategorizar o conceito de "amor", ao atribuir-lhe a característica de "ex". A recategorização indica, portanto, que o amor, entendido como atual nas anáforas anteriores (Figuras 49, 50 e 52), agora é visto sob uma nova perspectiva, a de encerramento.

Além disso, a cada momento, um novo objeto é adicionado à caixa do ex, como ilustrado abaixo na transição da Figura 65 para a 66, o que pode simbolizar a jornada de Sol para separar-se de lembranças e conexões que antes estavam atreladas ao seu ex-namorado. Um jogo de luzes, que varia entre o brilho claro do dia e a escuridão da noite, acompanha o processo de adição de novos objetos na caixa. Essa alternância de iluminação pode sugerir que os dias estão passando e que, com o tempo, a dependência emocional de Sol em relação ao seu ex-namorado está gradativamente diminuindo.

Figura 65 - Introdução referencial “caixa do ex”.



Fonte: *frame* aos 4:08 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 66 – Recategorização do objeto de discurso “caixa do ex”.



Fonte: *frame* aos 4:15 da videoanimação *Solitude* (2021)

Conforme discutido anteriormente, o percurso de autoconhecimento não segue uma trajetória linear. Apesar de Sol ter experimentado momentos de alegria, a vida não é constantemente marcada por felicidade. Em um ensaio de dança, Sol vivencia uma queda (Figura 67) que a leva às lágrimas, adicionando uma nova dimensão ao seu estado emocional. Essa queda configura uma recategorização do referente, incorporando sentimentos como raiva e frustração, evidenciados pelas sobrancelhas franzidas, olhos marejados e a ausência de um sorriso (Figura 68).

Simultaneamente, na Figura 88, Sombra chora pela situação em que o amigo escorpião cai após se libertar das garras de uma águia. Dessa forma, as turbulências vivenciadas por Sol têm repercussões em Sombra. Cabe ressaltar, ainda, que a presença da águia adiciona uma camada de significados à narrativa. A águia, conhecida por sua coragem e força, além de sua habilidade de voar alto e livre, representa não apenas a superação de desafios, mas também o renascimento e a renovação. Ao testemunhar a queda do amigo escorpião após sua luta com a águia, Sombra é confrontada com a fragilidade da vida e a necessidade de resistir e se reerguer mesmo diante das adversidades mais difíceis. Esse momento pode ressaltar não apenas a dureza da existência, mas também a capacidade de se adaptar e se fortalecer após enfrentar desafios.

Essa metáfora pode ser estendida para a jornada emocional de Sol, que, apesar de triste, persiste. Mesmo em meio às lágrimas, ela continua a dançar, conforme ilustrado na Figura 69, metaforicamente representando sua luta para enfrentar os desafios decorrentes de seu relacionamento tóxico. Portanto, a presença da águia na narrativa não apenas enriquece o simbolismo, mas também destaca que, para superar obstáculos e encontrar seu próprio renascimento emocional, é importante a coragem, a resiliência e a capacidade de se adaptar às circunstâncias em constante mudança.

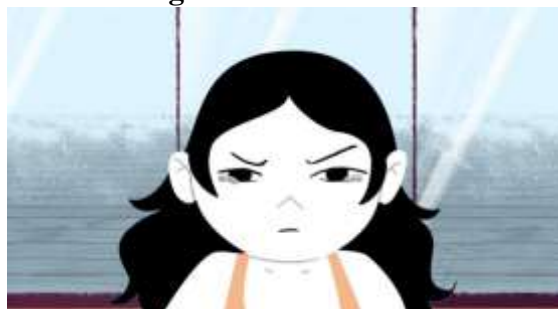
Vale ressaltar que Sol dança com uma sapatilha de cor diferente, preta, que simboliza a cor da sombra. Essa sapatilha de cor distinta está justamente no pé direito, o lado em que o escorpião sempre acompanha Sombra, como será abordado posteriormente. Portanto, uma interpretação possível é que falta um pedaço de si mesma para que Sol se sinta completa, faltando a presença da sombra. A sapatilha só recupera sua cor laranja habitual quando o escorpião retorna à sua família e, conseqüentemente, Sombra decide voltar para Sol.

Figura 67 – Sol tenta voltar a dançar.



Fonte: *frame* aos 6:40 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 68 – Sol chora.



Fonte: *frame* aos 6:53 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 69 – Sol tenta voltar a dançar.



Fonte: *frame* aos 7:00 da videoanimação *Solitude* (2021)

Portanto, a jornada de Sol conta com diversas introduções referenciais e recategorizações que contribuem para a construção da narrativa. Em seguida, trataremos o processo de construção de sentidos da trajetória de Sombra e os objetos de discurso mais relevantes que aparecem nele.

6.4 Sombra

Na presente seção, empreendemos uma análise dos objetos de discurso associados à personagem Sombra. Buscamos, portanto, proporcionar uma compreensão mais abrangente do papel que ela e os referentes que a acompanham desempenham no contexto narrativo.

As introduções referenciais das personagens Sol e Sombra na videoanimação revelam conexões significativas, caracterizadas por alguns elementos, dentre eles, três que merecem ser discutidos. O primeiro desses elementos está relacionado à composição visual da tela. Inicialmente, o objeto de discurso Sol é apresentado no lado esquerdo da tela, enquanto o lado direito permanece em total escuridão (conforme ilustrado na Figura 35). Posteriormente, o objeto de discurso Sombra é introduzido no lado direito da tela, com o lado esquerdo, que antes acomodava Sol, mergulhado na escuridão (como evidenciado na Figura 70). À luz da teoria da Gramática do Design Visual, mais especificamente a partir da análise do valor informacional presente na metafunção composicional, é possível caracterizar Sol como uma *informação dada* e Sombra como uma *informação nova*. Em outras palavras, uma menina chorando em sua cama é uma informação conhecida pelo PI, enquanto a personagem Sombra é apresentada como uma revelação que desafia a expectativa convencional, uma novidade, uma vez que quebra a suposição de que uma sombra necessita de uma fonte para existir.

O segundo elemento notório nessa conexão refere-se à posição em que ambas as personagens são retratadas quando os cenários são alternados na introdução referencial. Ainda que Sol seja apresentada em seu quarto e Sombra no deserto, elas compartilham semelhanças notáveis em sua postura. Ambas estão representadas de forma retraída, sentadas com as cabeças abaixadas, joelhos flexionados e as mãos apoiadas sobre eles, sugerindo uma expressão de tristeza compartilhada. Inclusive, cabe destacar a semelhança de forma entre as duas personagens, um elemento significativo que, junto com a alternância de cenários, permite ao PI entender que Sol e Sombra são partes de uma mesma pessoa, que estão em jornadas diferentes visando, ao desfecho da narrativa, uma reunificação que propicie a integridade de ambas.

Por fim, o terceiro elemento de destaque está vinculado à modalidade sonora. Tanto Sombra quanto Sol emitem um suspiro de tristeza durante suas respectivas introduções referenciais. Dessa forma, a divisão visual da tela parece simbolizar a separação entre duas vidas que, de alguma maneira, permanecem interligadas. Além disso, cabe destacar que a escolha de representar essa introdução referencial em plano aberto pode sinalizar a intenção da diretora e roteirista de enfatizar a localização distinta de Sombra, que contrasta com o ambiente previamente associado a Sol, reforçando assim a ideia de que ambas as personagens habitam mundos distintos. Essa construção visual e sonora da introdução referencial de Sol e Sombra não apenas aprofunda a narrativa, mas também destaca os elementos simbólicos e emocionais que permeiam a videoanimação *Solitude* (2021).

Figura 70 - Introdução referencial Sombra.

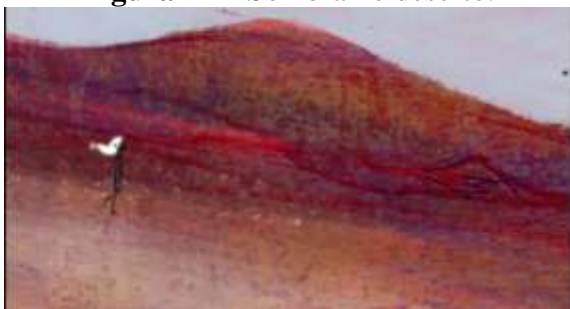
Fonte: *frame* aos 0:33 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 71 – Mão da Sombra.

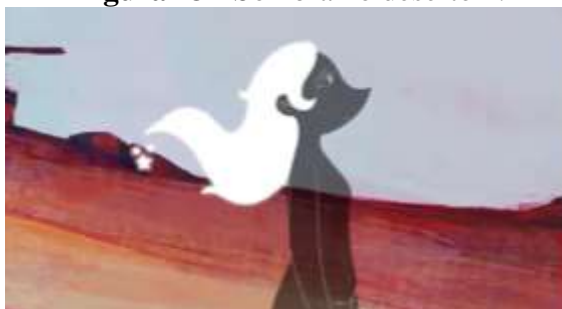
Fonte: *frame* aos 02:16 da videoanimação *Solitude* (2021)

Embora uma sombra não tenha vida e vontade próprias, a personagem Sombra é representada de forma condizente com sua natureza na vida real: preta e caracterizada por sua transparência, como evidenciado na Figura 71. Além disso, é relevante notar que as três estrelas presentes no cabelo de Sombra guardam uma conexão direta com os elementos visuais apresentados na introdução referencial, tal como ilustrado na Figura 34, onde o título da animação é introduzido. Essa continuidade visual fortalece a coesão da narrativa.

A jornada de Sombra é inaugurada por uma caminhada pelo deserto, onde ela é enquadrada tanto em plano aberto, permitindo ao espectador situar-se no ambiente (como retratado na Figura 72), quanto em plano fechado (conforme observado na Figura 73). Nos momentos de enquadramento mais próximo, é possível estabelecer uma conexão mais profunda entre a personagem e o público, pois é revelada sua expressão facial aflita e triste. Essas representações visuais contribuem para uma recategorização referencial (Figura 73) que confirma os traços melancólicos e desanimados do referente, conforme Custódio Filho (2011) defende. Portanto, mais uma vez fica evidente a correlação estabelecida entre a jornada de Sombra e a de Sol, que compartilham o mesmo estado de espírito em diferentes momentos da narrativa.

Figura 72 – Sombra no deserto.

Fonte: *frame* aos 2:24 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 73 - Sombra no deserto 2.

Fonte: *frame* aos 2:27 da videoanimação *Solitude* (2021)

Durante a caminhada de Sombra, ela encontra um animal que tem um papel relevante na trama: um escorpião. Ressalta-se, nesse momento, que o encontro do escorpião, ilustrado na Figura 74, ocorre simultaneamente ao encontro da sapatilha pela personagem Sol. Ambos são encontrados em um mesmo movimento realizado por Sol, quando acha a sapatilha (Figura 58), e Sombra, quando encontra o escorpião (Figura 76), tendo em vista que as personagens ficam segurando o animal e o objeto com as pontas dos dedos e olhando fixamente para eles. Além disso, vale destacar que a escolha da cor do escorpião não parece ter sido aleatória, uma vez que coincide com a cor da sapatilha. Portanto, esses indícios sugerem uma relação intrínseca entre a sapatilha e o escorpião.

O imaginário popular associa o escorpião a características de agressividade, veneno e falta de amabilidade. Essa representação é reforçada pela maneira violenta com que o escorpião é introduzido na videoanimação (Figura 74) e também pelo fato de que quando Sombra decide segurá-lo na mão, o animal tenta feri-la (Figura 76). Entretanto, em cenas ilustradas pelas Figuras 77 e 78, o escorpião é recategorizado, pois apresenta uma mudança de personalidade, mostrando-se um animal agradável, carinhoso, amigo, que até mesmo oferece uma flor a Sombra. Logo, assim como elucida Custódio Filho (2011), o referente não é o mesmo do momento em que foi inserido, ele é retomado de forma recategorizada.

Em cena posterior, Sombra segura seu amigo (pela própria sombra do animal) e, na ocasião, ele surfa no ar, conforme evidenciado pelas Figuras 78 e 79. Nesse contexto, a recategorização do objeto de discurso escorpião acontece novamente, no entanto, desta vez, os traços do referente se mantêm, contribuindo, assim, para a progressão referencial. Essa recategorização é destacada, principalmente, na Figura 79, pois o enquadramento possibilita que identifiquemos a expressão facial de felicidade e calma do escorpião. Além disso, a própria Sombra é recategorizada na medida em que sorri com o acontecimento. A sequência de imagens abaixo ilustra a discussão empreendida nesse momento:

Figura 74 – Introdução referencial *escorpião*.

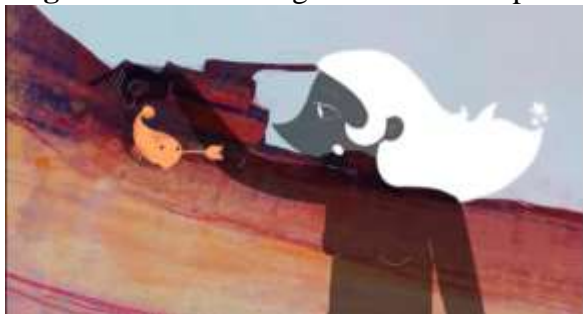


Fonte: *frame* aos 2:29 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 75 - Sombra encontra escorpião.



Fonte: *frame* aos 2:31 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 76 - Postura agressiva do escorpião.

Fonte: *frame* aos 2:35 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 77 – Recategorização 1 do escorpião.

Fonte: *frame* aos 3:34 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 78 - Escorpião surfando no vento.

Fonte: *frame* aos 4:31 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 79 – Escorpião surfando no vento 2.

Fonte: *frame* aos 4:39 da videoanimação *Solitude* (2021)

Após o início do processo de transformação de Sol, que incluiu a arrumação de seu quarto e o passeio pela cidade, Sombra encontra-se no deserto do Atacama, observando que suas cores estão gradualmente desaparecendo, como evidenciado na Figura 80. Portanto, ao passo que Sol começa a ganhar mais cores (já com a blusa amarela), Sombra fica cada vez mais transparente, sugerindo uma possível conexão entre o bem-estar de Sol e a palidez de Sombra, ou seja, quanto melhor Sol está, mais fraca Sombra fica longe dela.

Nesse contexto, cabe destacar que o escorpião cutuca Sombra e aponta em direção à direita. Segundo a Gramática do Design Visual, o lado direito da composição visual é frequentemente associado a informação *nova*, o que também indica o futuro. Essa ação do escorpião pode ser interpretada como um estímulo para que Sombra continue sua jornada em busca do autoconhecimento. Vale ressaltar que o fato de o escorpião estar associado à dança - uma vez que remete à sapatilha de balé, conforme já explicado - e de o animal se mostrar um companheiro na trajetória de Sombra pode indicar que um dos elementos importantes para a cura de Sombra é a dança, juntamente a situação que envolve a culminância do trajeto de autoconhecimento que faz as duas se encontrarem: um espetáculo de dança.

No entanto, Sombra parece não compreender plenamente esse processo, e sua expressão facial, refletida na Figura 81, revela a presença de raiva. Ele chuta o escorpião e corre na direção oposta. De acordo com os princípios da Gramática do Design Visual, o lado esquerdo da composição costuma indicar informações passadas ou dadas anteriormente. Neste caso, isso pode sugerir a resistência de Sombra ao avanço, possivelmente devido a eventos do passado. Dessa forma, no decorrer da jornada, Sombra considera a ideia de desistir, evidenciando um exemplo do uso de uma anáfora recategorizadora em que a personagem adquire uma nova característica emocional, a raiva, como demonstrado pela expressão facial na Figura 81.

Figura 80 – Sombra perdendo a cor.



Fonte: *frame* aos 5:31 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 81– Sombra brava.



Fonte: *frame* aos 5:47 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 82 - Sombra chuta escorpião.



Fonte: *frame* aos 5:57 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 83 – Sombra corre para a esquerda.



Fonte: *frame* aos 6:30 da videoanimação *Solitude* (2021)

Nesse instante de intensa frustração, Sombra se depara com uma circunstância inesperada: uma águia captura seu amigo, o escorpião (Figura 84). O episódio desencadeia duas recategorizações consecutivas de Sombra. Inicialmente, ela se entristece com a partida inesperada do amigo. Posteriormente, ao perceber a sombra projetada pela águia e compreender a possibilidade de auxiliar seu amigo, as emoções de preocupação e carinho afloram em Sombra - afeto que simbolicamente pode ser vista como um reflexo de sua apreciação pela dança - tornando-se o motor propulsor para uma mudança de direção.

Sombra, impulsionada por sua dedicação ao amigo, opta por correr em direção à direita, um direcionamento que, segundo a Gramática do Design Visual (GDV), simboliza o futuro.

Nesse momento, Sombra empreende uma ação decisiva ao agarrar a águia pela sua sombra, desencadeando a libertação do escorpião (Figura 85). Entretanto, o desfecho da situação não é isento de desafios: o escorpião, ao ser liberado, precipita-se do céu e sofre uma lesão em uma de suas garras. Este acontecimento parece assumir uma relevância simbólica, possivelmente representando a tenaz batalha de Sombra para proteger aquilo que valoriza, algo que, conseqüentemente, pode emergir como um ponto crucial na jornada de transformação de Sombra.

Figura 84 - Águia pega escorpião.



Fonte: *frame* aos 5:57 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 85 – Sombra segura águia.



Fonte: *frame* aos 6:30 da videoanimação *Solitude* (2021)

Após o incidente envolvendo o escorpião, a narrativa transita para o momento subsequente, no qual Sol, em uma tentativa de dançar balé, experimenta uma queda, como discutido anteriormente na Figura 67 da seção 6.3. Posteriormente a esse episódio de frustração de Sol, a trama se desloca para a cena em que o escorpião e Sombra passam a noite em uma caverna (Figura 86). Notavelmente, o escorpião exibe uma lesão na pata, indicada por um rudimentar curativo confeccionado a partir de folhas. Esta lesão, aliada à expressão facial evidente de dor, delineia uma nova recategorização do referente, agora caracterizado como um "escorpião machucado" (Figura 87). Isso corrobora a tese de que os personagens se desenvolvem ao longo da narrativa, transitando de estados iniciais para formas recategorizadas.

A transformação não se restringe ao escorpião. Simultaneamente, Sombra passa por uma recategorização, não mais figurando como a personagem raivosa, mas, sim, como alguém que se comove diante da situação (Figura 88), manifestando tristeza - uma tristeza semelhante à que Sol sentia no momento da queda. Essa evolução emocional é intrínseca à complexidade do enredo. Além disso, observa-se a introdução referencial do ambiente em que

se encontram, uma caverna iluminada somente por uma fogueira acesa, ou seja, personagens estão em um ambiente sem vida, noturno, algo que corrobora o sentimento deles.

Figura 86 – Introdução de novo cenário.



Fonte: *frame* aos 7:13 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 87 – Escorpião machucado.



Fonte: *frame* aos 7:18 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 88 – Sombra chorando no novo cenário.



Fonte: *frame* aos 7:24 da videoanimação *Solitude* (2021)

Após o momento de tristeza, Sombra e o escorpião emergem da caverna e contemplam a paisagem circundante, conforme ilustrado na Figura 91, apresentada em um plano aberto, característica que, segundo os princípios da Gramática do Design Visual, proporciona informações cruciais para a localização no ambiente. Destaca-se, nesse contexto, a presença de um campo de flores, um elemento que, de acordo com a GDV, constitui uma informação nova, posicionando-se no lado direito da paisagem semiótica. Isto é, Sol caminha para o novo, o que pode ser interpretado como uma caminhada para uma modificação em sua vida.

O escorpião, na situação supracitada, mais uma vez indica o elemento novo, pois ele cutuca Sombra e aponta para o campo de flores, como evidenciado na Figura 89, incentivando a amiga a prosseguir em sua jornada futura. Acrescentamos a essa informação o fato de que ele sempre aparece ao lado direito do pé de Sol, um detalhe que não parece ser apenas coincidências estéticas, mas sim recursos que contribuem para o desenvolvimento da narrativa e sua construção de sentidos. Como já mencionado, o lado direito na composição visual, segundo a GDV, representa a informação nova e sugere uma relação com o futuro. Essa característica, juntamente com o padrão de o escorpião sempre apontar para o lado direito,

permite-nos afirmar que ele realmente incentiva a amiga a seguir em frente, em busca da solidão e do encontro com Sol.

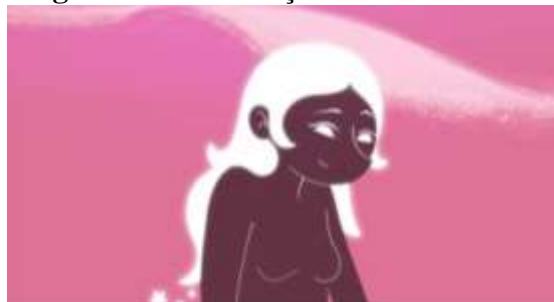
Nesse momento, o semblante de ambos, Sombra e escorpião, não reflete mais a tristeza observada nas Figuras 89 e 90; agora, eles exibem expressões aliviadas, até mesmo esboçando singelos sorrisos, o que configura mais uma recategorização dos referentes.

Figura 89 – Introdução de novo cenário.



Fonte: *frame* aos 8:08 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 90 – Introdução de novo cenário.



Fonte: *frame* aos 8:02 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 91 – Sombra triste.



Fonte: *frame* aos 8:05 da videoanimação *Solitude* (2021)

A introdução referencial ao destino que se avizinha é crucial para o desenvolvimento da narrativa. O que anteriormente se caracterizava por um clima árido, carente de cores e vitalidade, transformou-se em um exuberante campo de flores. Este simbolismo é indicativo de que Sombra está trilhando o caminho em direção ao reencontro com Sol e superação de todos os obstáculos enfrentados.

A transição do ambiente árido para o colorido campo de flores não apenas serve como uma mudança estética, mas também parece representar a transformação interior de Sombra. A flora exuberante sugere não apenas a proximidade de Sol, mas também a superação emocional e espiritual dos desafios, marcando um capítulo de renovação e crescimento na narrativa. Aqui os referentes Sombra e escorpião se recategorizam na caminhada que fazem pelo local, uma vez que mantêm suas características, o que também contribui para a construção da coesão textual.

Figura 92 – Sombra no caminho de flores.

Fonte: *frame* aos 8:13 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 93 – Escorpião no caminho de flores.

Fonte: *frame* aos 8:17 da videoanimação *Solitude* (2021)

Paralelamente, Sol observa e contempla a cena do escorpião reunido com sua família, tudo isso do seu lugar (Figura 94). Em um momento subsequente, ocorre a introdução referencial de um avião (Figura 95). Ao dirigir o olhar para essa aeronave, é possível interpretar que Sombra carrega consigo um anseio de voar de volta para casa. Esse instante marca o ponto de retorno dela, culminando no reencontro tão aguardado com Sol.

A narrativa ganha profundidade ao explorar as emoções de Sombra, conectando suas aspirações simbólicas com a presença do avião. O desejo de "voar para casa" simboliza não apenas um movimento físico, mas também uma jornada emocional, destacando o tema central da videoanimação: a busca por pertencimento e conexão.

Figura 94 – Sombra aprecia escorpião e família.

Fonte: *frame* aos 08:52 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 95 – Introdução referencial de um avião.

Fonte: *frame* aos 9:00 da videoanimação *Solitude* (2021)

Portanto, a jornada de Sombra também conta com diversas introduções referenciais e recategorizações que contribuem para a construção da narrativa. Em seguida trataremos o processo de construção de sentidos do momento em que Sombra e Sol se encontram,

6.5 Sol e Sombra

Nesta seção, dedicamo-nos a discutir o encontro de Sol e Sombra, um ponto culminante na narrativa que simboliza a resolução das complexidades emocionais enfrentadas pela protagonista.

Após o escorpião reunir-se à sua família e Sombra refletir sobre a situação, a cena transita para uma apresentação de dança protagonizada por Sol. Na última recategorização de Sol (até o momento da apresentação final), Figura 68 e 69, ela é retratada chorando e buscando aprender, ou reaprender, um passo de balé. Entretanto, na cena subsequente, a personagem surge focada e radiante durante sua apresentação, indicando uma recategorização do referente (Figura 96). Esta metamorfose visual sugere uma transformação interna, destacando o progresso emocional e a superação de desafios que permearam sua jornada.

Figura 96 – Sol em apresentação de dança.



Fonte: *frame* aos 9:27 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 97 – Sol em apresentação de dança 2.



Fonte: *frame* aos 9:43 da videoanimação *Solitude* (2021)

Durante um dos passos de sua dança a Sombra retorna (Figura 97) e, após uma queda, Sol percebe a presença dela (Figuras 98 e 99). Este momento simbólico marca um ponto de inflexão na narrativa, quando a sombra, anteriormente ausente, reaparece. Dessa forma, o referente Sol é recategorizado, uma vez que a ele é adicionada uma outra característica: a sombra. A partir desse ponto, observa-se uma mudança significativa na percepção de Sol em relação a si mesma, já que ela parece passar a sentir-se completa novamente, isto é, ela recupera seu senso de totalidade (Figuras 100 e 101).

Figura 98 – Sombra volta para seu lugar.

Fonte: *frame* aos 9:51 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 99 – Encontro de Sol e Sombra.

Fonte: *frame* aos 9:54 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 100 – Alegria de Sombra ao ver Sol.

Fonte: *frame* aos 9:58 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 101 – Alegria de Sol ao ver Sombra.

Fonte: *frame* aos 10:03 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 102 – Sol e Sombra completas.

Fonte: *frame* aos 10:14 da videoanimação *Solitude* (2021)

É possível inferir, portanto, que, ao abraçar a solidão e redescobrir o apreço por sua própria companhia, Sol atinge uma plenitude interior. A simbologia da sombra retornando sublinha poeticamente a integração e a reconciliação consigo mesma. Dessa maneira, ao final da videoanimação, com um sorriso que indica alegria (Figura 102), a protagonista parece mostrar ter alcançado a realização pessoal e concluído sua jornada de autoconhecimento, emergindo fortalecida e integral após transcender as complexidades de seu passado tumultuado.

Diante do exposto e considerando as discussões empreendidas na parte teórica deste

trabalho, é relevante considerar que a interação estabelecida pelo leitor com a videoanimação influencia nos processos de compreensão do processo referencial. No caso em pauta, a videoanimação pode ilustrar que a combinação de diferentes estratégias discursivas, como: construção dos personagens representados (expressões faciais, cores, saliência/enquadramento, olhares, gestos, sons etc.) traz contribuições para a recategorização dos personagens e para a produção do projeto de dizer.

Além disso, é válido considerar também as remissões intertextuais que subjazem o processo de construção/retomada dos referentes, explicitadas por meio da escolha por lugares como o cenário do Igarapé das Mulheres, deserto do Atacama, ou de elementos representados no quarto bagunçado, no porta-retratos, nas sapatilhas, na cadeira na plateia etc., os quais orientam o processo de construção das características representativas das personagens Sol e Sombra, bem como orientam a progressão temática.

Soma-se a isso a relevância dos elementos multimodais, que também promovem a construção dos referentes (Custódio Filho, 2009, 2011), uma vez que o enredo, majoritariamente, é apresentado por meio de recursos imagéticos-visuais. Assim, a GDV pode trazer contribuições para uma leitura mais detida do processo de textualização da videoanimação, tendo em vista que a referenciação pode ser melhor analisada por meio da metafunção representacional (como os elementos da narrativa são construídos na produção fílmica e como se articula com o contexto enunciativo), da metafunção interativa (como as escolhas feitas pelos produtores mobilizam o interesse e a atenção dos leitores-espectadores e promovem interações) e da metafunção composicional (modos de organização da produção fílmica, a partir da combinação de diferentes recursos semióticos e da estrutura da narrativa). Diante do exposto, podemos considerar que a construção dos referentes se efetiva a partir do contexto social, que se fundamenta nas construções socioculturais.

Um exemplo disso pode ser observado na cena de apresentação da caixa, com a inscrição “ex”, contendo objetos de uso pessoal (chinelo, caneca, escova, pasta de dente etc.), que se configura como uma metáfora visual e indicia o fim de um relacionamento afetivo. Desse modo, podemos considerar que o processo de referenciação se configura como um fenômeno complexo, que é construído a partir das interações entre sujeitos.

Figura 103 – Recategorização do objeto de discurso “caixa do ex”.



Fonte: *frame* aos 4:15 da videoanimação *Solitude* (2021)

Além disso, as escolhas relacionadas à configuração composicional do gênero também são relevantes no processo de construção do processo de referenciação.

Figura 104 – Exemplo de posição de corte de cena com uma PR.



Fonte: *frame* aos 4:15 da videoanimação *Solitude* (2021)

Figura 105 – Exemplo de retomada de cena com outra PR.



Fonte: *frame* aos 4:15 da videoanimação *Solitude* (2021)

As duas cenas em questão, Figura 104 e 105, sequenciadas linearmente, uma após a outra, sugerem uma recategorização que indicia uma mudança de comportamento. Esse movimento é repetido diversas vezes durante a videoanimação: a cena é cortada com uma das personagens em alguma posição e retomada com a outra personagem na mesma posição. Assim, esse tipo de estratégia, usada na construção das cenas da videoanimação *Solitude* (que também se mostra um recurso usado por outros gêneros), funciona como uma recategorização que corrobora a teoria de conexão entre as duas personagens. Alves Filho (2010) destaca a importância que os gêneros apresentam no processo de referenciação, uma vez que como ferramenta sociocomunicativa, o gênero orienta a atividade referencial ajustando-a às funções discursivas e aos propósitos comunicativos. Para Cavalcante (2012, p. 106):

A recategorização referencial diz respeito à possibilidade de um referente passar por mudanças ao longo do texto. Essas mudanças estão relacionadas ao direcionamento argumentativo que o produtor pretende dar a seu texto, mas também a outras intenções expressivas, poéticas etc.: as funções

discursivas da transformação ou recategorização de um referente são muito diversificadas e seria impossível fechá-las numa única classificação.

Dessa forma, na videoanimação *Solitude* (2022), as recategorizações ocorrem de maneira a contribuir tanto para a manutenção quanto para a progressão referencial, evidenciando a complexidade dos processos de construção de significado ao longo da narrativa. Essas recategorizações desempenham um papel crucial na definição das características dos referentes, influenciando diretamente a interpretação e a compreensão do texto, enriquecendo-o com camadas adicionais de significado e profundidade emocional. Por meio da interação entre Sol e Sombra, testemunhamos não apenas uma jornada física, mas uma exploração emocional que culmina em autoconhecimento e plenitude interior. Logo, a simbologia da sombra reaparecendo e a recategorização dos referentes ao longo da narrativa destacam a evolução dos personagens e a resolução de suas complexidades emocionais.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta dissertação, investigamos o fenômeno da referenciação no processo de textualização e na construção de sentidos em uma videoanimação composta, predominantemente, por recursos visuais. Nosso problema de pesquisa emergiu da necessidade de compreender de que maneira a referenciação é explorada nesse contexto específico. Com base nisso, estabelecemos como objetivo geral investigar a forma como a referenciação ocorre no processo de textualização e na construção de sentidos em uma videoanimação. Ao longo deste estudo, portanto, buscamos compreender como esses elementos contribuem para a construção narrativa e a construção de sentidos em uma videoanimação, ampliando assim nosso entendimento sobre a linguagem visual e sua interação com outros recursos semióticos.

A pesquisa realizada evidencia que a Gramática do Design Visual (GDV) desempenha um papel fundamental na análise das recategorizações e introduções referenciais presentes em textos imagéticos, fornecendo uma estrutura robusta para interpretar a dimensão visual, predominante em videoanimações. Por meio dos significados representacionais, compreendemos que cada escolha visual, desde as cores até os enquadramentos, carrega consigo significados e ideologias que podem orientar a interpretação da narrativa pelo público. É importante ressaltar, ainda, que tanto a introdução referencial quanto a recategorização de elementos não são neutras. Além disso, os significados interativos revelam um diálogo dinâmico entre a obra e o público, permitindo diversas leituras e interpretações. No contexto dos significados composicionais, observamos que a organização do texto visual, desde a introdução referencial até a recategorização ao longo da narrativa, é cuidadosamente planejada para orientar a compreensão do espectador e criar uma narrativa coesa. Logo, a GDV emerge como um instrumento valioso para interpretar videoanimações, moldando a experiência estética e interpretativa do público de maneira significativa.

Portanto, este estudo assume uma relevância ao reconhecer a influência dos recursos visuais na construção de referentes, ampliando o escopo de análise para além da linguagem verbal. Ao investigar as estratégias de referenciação em videoanimações, como no caso específico de *Solitude* (2021), que se vale predominantemente de elementos imagéticos e sonoros, esta pesquisa não apenas preenche uma lacuna na academia, mas também contribui para uma compreensão mais abrangente da comunicação multimodal contemporânea. Por fim, ao articular a análise da referenciação com os princípios da Gramática do Design Visual, oferece-se um quadro teórico e metodológico inovador para a interpretação desses gêneros

emergentes. Assim, este estudo, além de valorizar a riqueza semiótica das videoanimações, também sugere perspectivas para a investigação acadêmica de textos multimodais.

O presente trabalho - com exceção da introdução, das considerações finais e das referências - foi dividido em 5 principais seções: Metodologia, Gramática do Design Visual, Referenciação, Trabalhos Correlatos e Análise do *Corpus*. A seção dedicada à metodologia do presente trabalho delinea os procedimentos metodológicos que fundamentam a pesquisa. Para fins de organização, foi subdividida em duas subseções distintas: na primeira subseção, foram apresentados os métodos e abordagens adotados para embasar a parte teórica do trabalho, o que engloba a descrição das estratégias utilizadas para revisão bibliográfica, levantamento de conceitos-chave e construção do arcabouço teórico que sustenta a investigação. Já na segunda subseção, foram delineados os procedimentos metodológicos empregados nas análises realizadas ao longo do estudo. Isso compreende a explicação da teoria e ferramentas utilizadas para organização e interpretação dos dados.

A seção de número 3, *Gramática do Design Visual*, num primeiro momento, introduziu a base que é preciso para falar de GDV: a Semiótica Social (SS), que foi originada nos estudos de Michael Halliday, e destaca sua importância na análise de textos multimodais. A SS enfatiza a natureza social da linguagem, considerando-a como parte de uma ampla gama de recursos culturais para produzir significados. Além disso, a seção explorou a Gramática do Design Visual propriamente dita. A teoria foi desenvolvida por Gunther Kress e Theo van Leeuwen, que adaptaram as metafunções da Linguística Sistêmico Funcional de Halliday para análise visual, estabelecendo paralelos entre as metafunções ideacional, interpessoal e textual e os significados na GDV. Esta propõe uma abordagem crítico-analítica para estudar as estruturas visuais, categorizando os significados em representacionais, interativos e composicionais.

A seção 4, *Referenciação*, especialmente a 4.1, *Da referência à referenciação*, objetivou abordar uma das várias questões relacionadas à organização e ao funcionamento dos textos: a referenciação, que, congregando dimensões linguísticas e discursivas, atua nos processos de produção de sentidos e na (re)construção do projeto de dizer proposto pelos enunciadores. O capítulo, para além da reflexão do conceito da referenciação, também buscou fazer um percurso sobre duas concepções diferentes de referenciação: como forma de representação dos objetos do mundo real e como um fenômeno resultado de um processo que leva em consideração a interação dos sujeitos históricos e sociais. Em síntese, a seção discutiu a evolução do conceito de referência para referenciação, destacando sua natureza dinâmica,

negociada e sociocognitiva, fundamentais para a compreensão da construção de sentidos na interação textual.

Já a seção 4.2, *Referenciação em textos multimodais*, preocupou-se em abordar a mudança de paradigma no que diz respeito à centralização dos estudos referenciais em textos verbais escritos, uma vez que, com a disseminação de textos compostos por diversas semioses, estudiosos como Koch (2002); Cavalcante, Rodrigues e Ciulla (2021); Cavalcante e Brito (2021); Mondada e Dubois (2003 [2021]) direcionaram as investigações sobre os processos referenciais também para textos multissemióticos. Ademais, destrinchamos o postulado relacionado à referenciação que embasa a análise do *corpus*: as duas grandes funções referenciais - apresentação e retomada recategorizadora.

Na seção 5, *Trabalhos Correlatos*, foi realizado um levantamento em sistemas de busca, como Google Acadêmico, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), e Catálogo de Teses e Dissertações, resultando em 353 trabalhos. A seleção final de 10 trabalhos considerou critérios como aderência à proposta de pesquisa, contribuições para a discussão e exploração de diversos gêneros discursivos, incluindo videoanimação. Dessa forma foi possível entender o que vem sendo feito na área nos últimos três anos e em que sentido este trabalho apresenta uma inovação.

A seção 6, *Análise de dados*, visou explorar a construção de significados na videoanimação *Solitude* (2021), analisando os processos referenciais, com ênfase em introduções e recategorizações, assim como as categorias da Gramática do Design Visual (GDV) que embasam a interpretação. Para alcançar esse objetivo, dividimos a seção em seis partes: *Caracterização do Corpus*; *Dados dos Produtores de Solitude*; *Título da Videoanimação*; *Sol*; *Sombra* e *Sol e Sombra*.

Na subseção inicial da seção 6, a caracterização da videoanimação foi realizada a partir de um resumo da trama central da obra, de informações acerca dos produtores responsáveis pela sua concepção e dos prêmios de destaque conquistados. A segunda, por sua vez, fez a apresentação de dados que davam referências acerca da produção fílmica. Por fim, a terceira subseção encarou a análise da introdução referencial do título da animação e explorou a sua construção visual.

Já as três últimas subseções - *Sol*, *Sombra* e *Sol e Sombra* - constituíram a análise da narrativa. Embora estivéssemos conscientes de que, no contexto da significação, todos os objetos de discurso se inter-relacionavam de alguma forma, optamos por essa segmentação com o intuito de estabelecer uma organização metodológica mais precisa. Ou seja, os objetos de discurso que se relacionaram a Sol, foram tratados na seção Sol, e assim sucessivamente.

A partir da pesquisa empreendida foi possível ressaltar que a referenciação é um fenômeno que pode ser observado também em textos multimodais - mais especificamente em uma videoanimação -, inclusive naqueles cuja composição se caracteriza pela ausência do modo semiótico verbal. Os processos referenciais – introdução e retomadas (recategorização) – tomados como base para a realização da análise proposta neste trabalho, congregam dimensões linguísticas e discursivas e constituem um instrumento essencial para a progressão textual, contribuindo assim, para a construção de sentidos da videoanimação selecionada.

Além de confirmar que imagens também constroem referentes em animações, identificamos que a articulação teórica/metodológica entre referenciação e *Gramática do Design Visual* é um campo fértil para a análise de textos formados majoritariamente ou exclusivamente por meio de recursos visuais. Isso pois a GDV fornece um método de investigação da parte visual para dar subsídios menos subjetivos para a interpretação da referenciação. Assim, as metafunções representacional, interpessoal e composicional contribuem para uma análise mais aprofundada dos modos de construção dos referentes, possibilitando provocações acerca dos efeitos de sentidos suscitados pelas combinações de semioses, bem como reflexões sobre as escolhas realizadas pelos produtores para a construção do projeto de dizer.

REFERÊNCIAS

- ALVES FILHO, F. Sua Casinha é meu Palácio: por uma concepção dialógica de referenciação. **Linguagem em (Dis)curso**, Palhoça, SC, v. 10, n. 1, p. 207-226, 2010.
- ANTUNES, I. Coesão. In: **GLOSSÁRIO Ceale**: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG, Faculdade de Educação, 2014. Dispo nível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/discurso>. Acesso em: 15 jan. 2023.
- APOTHÉLOZ, D. Référent sans expression référentielle: gestion de la référence et opérations de reformulation dans des séquences métalinguistiques produites dans une tâche de rédaction conversationnelle. In: NÉMETH, Enikö (ed.) **Pragmatics in 2000**: selected papers from the 7th International Pragmatics Conference. Antwerp: International Pragmatics Association, v.2, 2001, pp. 30-8.
- BONOMI, A. Descrizioni. In: BONOMI, A. **Lo spirito della narrazioni**. Milão: Bompiani, 1994, p. 51-63.
- BENTES, A. C. Linguagem oral no espaço escolar: rediscutindo o lugar das práticas e dos gêneros orais na escola. In: RANGEL, E. de O.; ROJO, R. H. R. (Coords.). **Língua Portuguesa: Ensino Fundamental**. Série Explorando o Ensino. Brasília: MEC, 2010, p. 129-154.
- BENTES, A. C.; RAMOS, P.; ALVES, F. Enfrentando os desafios no campo dos estudos do texto. In: BENTES, A.; LEITE, M. Q. (Org.). **Linguística de textos e análise da conversação**: panorama das pesquisas no Brasil. São Paulo: Cortez, 2010.
- BRITO, I. G. de; BEZERRA, L. de M. D. Uma abordagem sobre a recategorização referencial: trabalhando a construção de sentidos em texto multimodal. **VERBUM**, v.10, n.3, p. 260-277, dez. 2021.
- CAPISTRANO JÚNIOR, R. **Referenciação e humor em tiras do Gatão de meia-idade, de Miguel Paiva**. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2012.
- CARVALHO, F. F. **Semiótica Social e imprensa**: o layout da primeira página de jornais portugueses sob o enfoque analítico da Gramática Visual. 2012. Tese (Doutorado em Linguística) - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2012.
- CAVALCANTE, M. M. **Processos de referenciação**: uma revisão classificatória. Comunicação apresentada no XIX ENANPOLL. Alagoas: UFAL, 2004.
- CAVALCANTE, M. M. Anáfora e dêixis: quando as retas se encontram. In: KOCH, I. G. V.; MORATO, E. M.; BENTES, A. C. (Org.) **Referenciação e discurso**. São Paulo: Contexto, 2005, p. 125-149.
- CAVALCANTE, M. M. **Os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2012, 176 p.

CAVALCANTE, M. M. Referenciação: uma entrevista com Mônica Magalhães Cavalcante. **ReVEL**, vol. 13, n. 25, 2015.

CAVALCANTE, M. M. Apresentação. In: CAVALCANTE, M. M.; BIASI-RODRIGUES, B.; CIULLA e SILVA, A. (Org.). **Referenciação**. São Paulo: Contexto, 2021.

CAVALCAMTE, M. M. Referenciação. In: AZEVEDO T. M. de; FLORES, V. do N. **Estudos do Discurso: conceitos fundamentais**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2024.

CAVALCANTE, M. M.; BRITO, M. A. Estratégias de referenciação em textos multissemióticos. **SEDA - Revista de Letras da Rural-RJ**, v. 5, n. 12, p. 55-71, 14 jan. 2021.

CAVALCANTE, M. M.; CUSTÓDIO FILHO, V.; BRITO, M. A. P. **Coerência, referenciação e ensino**. São Paulo: Cortez, 2014.

CAVALCANTE, M. M.; RODRIGUES, B. B.; CIULLA, A. (Org.). **Referenciação**. 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2021.

CAVALCANTE, M. M.; LIMA, S. M. C. de. Revisitando os parâmetros do processo de recategorização. **ReVEL**, vol. 13, n. 25, 2015.

CAVALCANTE, M. M.; OLIVEIRA, S. S. Reflexos da compreensão de fatores multimodais na escrita escolar. **PERcursos Linguísticos**, Vitória – ES, v. 7, n. 17, 2017.

CAVALCANTE, M. M.; RODRIGUES, B. B.; CIULLA, A. (Org.). **Referenciação**. 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2021.

COSTA, A. G. C. **O fenômeno da referenciação nas tiras de Armandinho**: uma análise sobre a construção das anáforas em textos multimodais. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal de Lavras. Minas Gerais, 2022.

COTRIM, J. B. **Estratégias de referenciação como práticas de letramento no contexto de português brasileiro como língua adicional**. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

CUSTÓDIO FILHO, V. **Múltiplos fatores, distintas interações**: esmiuçando o caráter heterogêneo da referenciação. 2011. 330f. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Departamento de Letras Vernáculas, Programa de Pós-graduação em Linguística, Fortaleza (CE), 2011.

DIAS, J. **Gênero videoanimação e Arquitetura Multimodal**: análise semiótica e contribuições para a formação docente. 2022. Tese (doutorado em Linguística) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2022.

DIONISIO, A. P. Gêneros Textuais e Multimodalidade. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Org.). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

FERREIRA, H. M.; ALMEIDA, P. V.; DIAS, J. Mecanismos enunciativos constitutivos da tessitura de textos multissemióticos: uma proposta de análise. **Vereadas: Revista de Estudos Linguísticos**, Juiz de Fora, v. 21, n. 3, p. 194-215, 2017.

FERREIRA, H. M.; ANDRADE, M. S; RAGI, T. R. **Usos de modalizadores em textos multissemióticos**: uma análise de campanhas educativas. In: AMORIN, M.; SALES, C. A. S. (Org.) *Discursos em redes: teias de saberes*. Campinas: Pontes Editores, p.139-162, 2022.

FERREIRA, H. M.; CARDOSO, P. H.; FURTADO, B. S. Videoanimação Piper: uma proposta de leitura à luz da gramática do design visual. In: FERREIRA, Helena Maria; DIAS, Jaciluz; VILLARTA-NEDER, Marco Antonio (org.). **O trabalho com a videoanimação em sala de aula**: múltiplos olhares. São Carlos: Pedro & João Editores, 2019, p. 27-42.

FONTINELE, F. P. da S.; CARVALHO, M. A. F. de. Referenciação no texto verbo-imagético: um estudo discursivo sobre o processo de recategorização. **Revista Rascunhos Culturais**, v. 13, p. 84-105, 2022.

FONTINELE, F. P. da S.; CARVALHO, M. A. F. de. Processos de referenciação no texto multimodal: um estudo discursivo em tirinhas. In: Colóquio sobre Gêneros e Textos - COGITE, 8., 2022, Teresina. **Anais [...]** Teresina: UFPI, 2022b, p. 1-17.

GOMES, R. **Leitura de gêneros multissemióticos e multiletramentos em materiais didáticos impressos e digitais de Língua Portuguesa do Ensino Médio**. 2017. 257 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

GOVERNO DO ESTADO DO AMAPÁ. É do Norte! Amapaenses ganham prêmio em festival de cinema na categoria de melhor curta-metragem. **Portal Governo do Amapá**, 2021. Disponível em: <https://www.portal.ap.gov.br/noticia/2212/e-do-norte-amapaenses-ganham-premio-em-festival-de-cinema-na-categoria-de-melhor-curta-metragem>. Acesso em: 30 out. 2023.

GUALBERTO, C. L.; PIMENTA, S. (Org.). **Semiótica social, multimodalidade, análises, discursos**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2019.

GUALBERTO, C.; KRESS, G. Social Semiotics. In HOBBS, R.; MIHAILIDIS, P. (ed.) **The International Encyclopedia of Media Literacy**. New York: Wiley-Blackwell, 2019.

HODGE, R., KRESS, G. **Social Semiotics**. London: Polity Press, 1988.

HALLIDAY, M.A.K. **An introduction to functional grammar**. 2. ed. London: Edward Arnold, 1994.

HALLIDAY, M. A. K. **Language as social semiotic**. London: Arnold, 1978.

ILARI, Rodolfo. Alguns problemas no estudo da anáfora textual. In: KOCH, I. G. V.; MORATO, E. M.; BENTES, A. C. (Org.) *Referenciação e discurso*. São Paulo: Contexto, 2005, p. 53-101.

KOCH, I. G. V. Texto e contexto. In: **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez, 2002. p. 21-33.

KOCH, I. G. V. Como se constroem e reconstroem os objetos-de-discurso. *Revista Investigações*, v. 21, n. 2, p. 99-114, 2008.

KOCH, I. G. V. **A coesão textual**. 22. ed. São Paulo: Contexto, 2021.

KOCH, I. G. V.; ELIAS, V. M. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

KOCH, I. G. V.; MORATO, E. M.; BENTES, A. C. (Org.). **Referenciação e discurso**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

KRESS, G. **Linguistic processes in sociocultural practice**. Oxford: Oxford University Press, 1989.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. 2.ed. London, New York: Routledge, 1996 [2006].

LIMA, Silvana Maria Calixto de. **(Re)categorização metafórica e humor: trabalhando a construção dos sentidos**. Dissertação (Mestrado em Linguística). Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2003.

LIMA, S. M. C. **Entre os domínios da metáfora e da metonímia: um estudo de processos de recategorização**. 204p. Tese (Doutorado em Linguística). Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2009.

LIMA, S. M. C. de. Referenciação e multimodalidade: revisitando os processos de recategorização e encapsulamento. **Revista de Letras** - no. 36 - vol. (2) - jul./dez. – 2017.

LIMA, S. M. C. A construção de referentes em textos verbo-visuais: uma abordagem sociocognitiva. **Interseções**, edição especial sobre Linguística Textual, ano 9, n. 1, p. 61-80, fev. 2016. Disponível em: <http://www.portal.anchieta.br/revistas-e-livros/intersecoes/pdf/intersecoes-ano-9-numero-1.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2023.

LIMA, S. M. C.; CAVALCANTE, M. M. Revisitando os parâmetros do processo de recategorização. **ReVEL**, v. 13, n. 25, p. 295-315, 2015.

MANSUR, L. H. B.. Solitude: virando a solidão pelo avesso. **Ide** (São Paulo), v. 31, 2008, p. 38-45.

MONDADA, L. A referência como trabalho interativo: a construção da visibilidade do detalhe anatômico durante uma operação cirúrgica. In: KOCH, I.G. V.; MORATO, E. M.; BENTES, A. C. Referenciação e Discurso. São Paulo: Editora Contexto, 2005, p. 11- 31.

MONDADA, L.; DUBOIS, D. Construção dos objetos de discurso e categorização: uma abordagem dos processos de referenciação. Tradução Mônica Magalhães Cavalcante. In: CAVALCANTE, M. M.; BIASI-RODRIGUES, B.; CIULLA e SILVA, A. (Org.). 1. ed. 1ª reimpressão. **Referenciação**. São Paulo: Contexto, 2021 [2003], p. 17-52.

NASCIMENTO, A. J. P. do. Referenciação e argumentação: uma análise dos esquetes do porta dos fundos sobre o racismo. Dissertação (Mestre em Letras) - Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2020.

NATIVIDADE, C.; PIMENTA, S. A Semiótica Social e a Multimodalidade. In: LIMA, C. H. P.; PIMENTA, S. M. de O.; AZEVEDO, A. M. T. de. (Orgs.). **Incursões Semióticas: Teoria e Prática de Gramática Sistêmico-Funcional, Multimodalidade, Semiótica Social e Análise Crítica do Discurso**. Rio de Janeiro: Livre Expressão, 2009. Cap. 1 (Parte I). p. 21-29.

OLIVEIRA, S. S. **A construção multimodal dos referentes em textos verbo-audiovisuais**. Tese (Doutorado em Linguística), 150p. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2014.

PAIVA, V. L. M. de O. e. **Manual de Pesquisa em Estudos Linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

PEREIRA, R. N. O processo de referenciação na (re)construção no sentido do gênero meme sobre a pandemia de COVID-19. 2022. 28 f. Monografia (Especialização) - Curso de Linguagem e Práticas Sociais, Instituto Federal de Pernambuco, Garanhuns, 2022.

PIÈGAY-GROS, N. Introduction à l'intertextualité. Paris: Dunod, 1996. Traduzido por Mônica Magalhães Cavalcante; Mônica Maria Feitosa Braga Gentil; Vicência Maria Freitas Jaguaribe. Interseções, Rio de Janeiro, n. 1, p. 220-244, 2010. In: Interseções – **Revista de Estudos sobre Práticas Discursivas e Textuais**. ISSN: 1984-2406. Centro Universitário Padre Anchieta Jundiáí (SP)

PIMENTA, S. M. de O.; MAIA, D. G. Multimodalidade e letramento: análise da propaganda Carrossel. **Desenredo**, v. 10, p. 126-148, 2014.

POSSENTI, S. De que falamos quando falamos de referência?. Prefácio. In: CARDOSO, S. H. B. **A questão da referência: das teorias clássicas à dispersão de discursos**. Campinas: Autores Associados, 2003.

RAMOS, P. **Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor**. 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-0>. Acesso em: 10 nov. 2023

RAMOS, P. Estratégias de referenciação em textos multimodais: uma aplicação em tiras cômicas. **Linguagem em (Dis)curso**. Tubarão, SC, v. 12, n. 3, p. 743-763, set./dez. 2012. Disponível em: http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/1221/1022. Acesso em: 13 nov. 2023.

RAMOS, P.; AFONSO JUNIOR, F. Mesma imagem, leituras plurais: recategorizações multimodais de “Castanha do Pará”. **Diálogos Pertinentes**, Franca, v. 15, n. 2, p. 88-111, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://publicacoes.unifran.br/index.php/dialogospertinentes/article/view/3613>. Acesso em: 10 dez. 2023

RIBEIRO, A. E. Multimodalidade e produção de textos: questões para o letramento na atualidade. **Signo** (UNISC. Online), v. 38, p. 21-34, 2013.

ROJO, R.; MOURA, E. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019. 224 p.

SANGUINÉ, Leon. Solitude representa o Amapá e o Brasil para o mundo . Cidade Invisível, 2022. Disponível em: <https://cidadeinvisivel.art.br/?p=1067>. Acesso em: 15 nov. 2023.

SANTOS, Z. B.; PIMENTA, S. M. O. Da semiótica social à multimodalidade: a orquestração de significados. **Cadernos de Semiótica Aplicada**, v. 12, n.2, 2014, p.295-324.

SILVA, L. H. da. **A construção verbo-imagética do referente em anúncios publicitários de veículos**. Tese (Doutorado em Linguística), 139p. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2020.

SILVA, F. O. **Introdução referencial**: novos olhares. In: Anais da Jornada do Grupo de Estudos Linguísticos do Nordeste, Natal, 04 - 07 de set 2012. Anais [...] Natal: EDUFRN, 2012.

SOBRINHO, A. de S. S. **Processo de recategorização e relações intertextuais na construção de sentidos de memes mistos e imagéticos**. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal do Piauí. Piauí, 2020.

SOUSA, C. M. B. de. Estratégias de referenciação: análise dos stickers nas interações de universitários no whatsapp. In: Colóquio sobre Gêneros e Textos - COGITE, 7., 2020, Teresina. Anais [...] Teresina: UFPI, 2020, p. 1-18.

SOUZA, K. L. B. A. de. **Referenciação e humor**: uma investigação acerca do processo de recategorização em charges de cunho político veiculadas no instagram. Dissertação (Mestrado em Letras). Universidade Federal de Lavras, Lavras-MG, 2021.

SOLITUDE. Direção de Tami Martins. Amapá: Jubarte Audiovisual e Castanha Filmes, 2021. (13min e 30s), son., color. Disponível em: <https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc644c2d32c23b33b2938f/64a332ce54dc6b353d10b5ca>. Acesso em: 23 nov. 2023.

SOLITUDE (@solitude.animacao). 2018. **Sol é uma jovem mulher do Norte do Brasil, filha de mãe solo**. Instagram, 14 nov. 2018. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BqLSLIYhKhP/?igshid=MzRIODBiNWFIZA==> Acesso em: 30 out. 2023.

TEIXEIRA, Jeannie Fontes. **Estratégias de referenciação em infográficos**: contribuições da imagem para a progressão textual. Fortaleza, 2016. 246 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Departamento de Letras Vernáculas, Universidade Federal do Ceará, 2016.