

As implicaturas no filme *O Menino e o Mundo*: um estudo de design

Bruna dos Santos Barreto, Renan Colzani da Rocha, Mariane Silva

Resumo

O seguinte estudo aborda as questões de implicaturas expressas por meio do design do filme *O Menino e o Mundo*, com o objetivo de compreender a maneira como as mesmas são apresentadas na linguagem visual. Com isto, é possível entender uma questão maior sobre como a estética utilizada cria espaço para as inferências do público. Enquanto os filmes utilizam das implicaturas para construir sua comicidade ou romance em seus mecanismos narrativos, em *O Menino e o Mundo* há também um convite ao público a explorar a linguagem visual construída e a criar inferências a partir de figuras, formas e cores. Para tal, o texto se baseia no estudo estético do universo do filme, analisando como a construção do discurso é desenvolvida por meio da contextualização visual e o conhecimento prévio do interlocutor, por meio de estudos teóricos da semiótica e da teoria das implicaturas.

Palavras-chave

Design; *O Menino e o Mundo*; técnicas visuais; imagem; composição.

Title

The Implicatures in the Movie The Boy and the World: a Design Study

Abstract

The following text will address the issues of implicatures expressed through the design of the movie The Boy and the World, in order to understand the way they are presented in visual language. With this, it is possible to understand a bigger question about how the aesthetics used creates space for the inference of the public. While the films use implicatures to build their comedy or romance in their narrative mechanisms, in "The Boy and the World" there is also an invitation to the public to explore the visual language constructed and to create inferences from figures, shapes, and colors. To this end, the text is based on the aesthetic study of the universe of the film, analyzing how the construction of the discourse is developed through visual contextualization and the previous knowledge of the interlocutor, through theoretical studies of semiotics and the theory of implements.

Keywords

Design; The Boy and the World; visual techniques; image; composition.

Introdução

O Menino e o Mundo é uma animação brasileira de 2013, de autoria e direção de Alê Abreu. O filme foi premiado em cinquenta e um festivais e distribuído para mais de noventa territórios. A animação chegou a concorrer ao Oscar de melhor animação em 2016.

O filme traz uma crítica aos sistemas econômicos que regem a América Latina, explorando a jornada da vida do operário de nível socioeconômico baixo e sua relação não apenas com o trabalho, mas com o mundo ao seu redor também. Tal narrativa se dá através da criação de uma estética construída inspirada em figuras do cotidiano que, a partir da leitura de implicaturas, podem ser interpretadas de maneiras distintas em um processo de inferenciação que pode variar conforme o espectador. Isto é, um processo individual que vai ao encontro do conceito de história de Bordwell e Thompson, tratando-se do “conjunto de todos os eventos em uma narrativa, tanto aqueles apresentados explicitamente quanto aqueles inferidos pelos espectadores” (2008, p. 76).

A partir dos estudos sobre implicaturas é definido pelos autores o conceito “Design de Implicaturas” que é utilizado para especificar os elementos visuais dentro de uma composição que agrega a narrativa de uma obra. Esses elementos visuais são carregados de informação complementar que não são precisamente narradas ao interlocutor, mas que podem criar ou ressignificar situações em cena quando apresentados. Estes elementos se apoiam na construção narrativa da obra, e sua percepção necessita da interpretação do próprio interlocutor para gerar significado, a partir das experiências do próprio indivíduo e de como foi personificado este elemento na obra, é possível criar associações que permitam levar o interlocutor para além da essência base da obra.

O presente artigo busca explicar a partir do exemplo da animação *O Menino e o Mundo* como a criação de implicaturas (elucidando também o termo para obras audiovisuais) pode se dar a partir de elementos visuais e da composição da imagem, a fim de verificar se é possível aplicar a Teoria das Implicaturas de Paul Grice, apoiada na semiótica de Charles Peirce, para auxiliar a criação de implicaturas e assim estimular o processo de inferenciação do público.

Para tal fim, foram utilizadas abordagens de análise baseadas em modelo criado por Anthony Baldry e Paul J. Thibault para organizar as informações visuais presentes nas imagens analisadas a partir das técnicas visuais de Donis A. Dondis.

Pretende-se, assim, contribuir para a compreensão de que a inferenciação e as implicaturas podem não ser exclusivamente estratégias narrativas no sentido de organização dos elementos que definem as ações contidas na mensagem audiovisual, mas também são conduzidas por meio do design da obra e seus recursos de expressão.

1. Implicaturas e o princípio cooperativo de Paul Grice

Grice (1982) parte de uma concepção de que a linguagem estabelecida através de uma comunicação pode permitir divergências entre o significado da frase e o sentido do enunciado.

Por meio da mensagem transmitida pelo enunciado, é possível sugerir, indicar ou insinuar informações além do que é simplesmente expressado; esta interpretação, porém, só é permitida pelo ouvinte/leitor por meio das expressões linguísticas voltadas a inferências. Daí a origem do termo implicatura, que corresponde a toda inferência extraída dos enunciados.

Grice não usa o termo implicação, pois a ideia de implicatura é mais abrangente, uma vez que a primeira só pode ser produzida por meio de uma expressão linguística, enquanto a segunda pode ser determinada por expressões linguísticas e pelo contexto ou conhecimentos prévios do interlocutor.

A Teoria das Implicaturas criada por Grice determinou a existência de dois tipos básicos de implicaturas: as convencionais, que são provocadas através do significado convencional da frase (ou seja, a mensagem do enunciado não gera implicatura em um contexto diverso) e as conversacionais, que são estimuladas por princípios gerais ligados à sentença que dentro de um contexto particular, acarreta em uma implicatura que não poderia ser produzida por meio de um simples enunciado (Dias, 2010).

Nesse sentido, Grice apresenta o Princípio Cooperativo a partir de uma análise da linguagem, com o propósito de criar normas a serem utilizadas durante um ato comunicativo, que quando respeitadas guiam a interação verbal pelas informações implícitas capazes de serem compreendidas além dos elementos comunicativos que a compõe.

A partir do Princípio Cooperativo foi estabelecido um conjunto de máximas que são utilizadas para orientar os participantes de um ato comunicativo. São elas:

Máxima de Quantidade: o esforço cooperativo se baseia em contribuir com a quantidade de informação necessária para que ocorra a compreensão do locutor;

A categoria da QUANTIDADE está relacionada com a quantidade de informação a ser fornecida e a ela correspondem as seguintes máximas:

1. Faça com que sua contribuição seja tão informativa quanto requerido (para o propósito corrente da conversação).
2. Não faça sua contribuição mais informativa do que é requerido.

(A segunda máxima é questionável; pode-se dizer que ser super-informativo não é uma transgressão do Princípio de Cooperação, mas

meramente uma perda de tempo. No entanto, pode-se responder que tal super-informatividade pode causar confusão na medida em que é capaz de gerar questões secundárias; e pode haver também um efeito indireto, na medida em que os ouvintes podem ser levados ao engano, ao inferir que há algum objetivo particular no fornecimento do excesso de informações. Seja como for, pode ainda haver uma razão diferente para pôr em questão a aceitação desta segunda máxima, a saber, o fato de que seus efeitos serão assegurados por uma máxima posterior, que diz respeito à relevância) (GRICE, 1982, p. 86).

Máxima da Qualidade: a comunicação deve conter informações verdadeiras, não se conta uma informação da qual não há evidências suficientes;

Sob a categoria da QUALIDADE encontramos a supermáxima “Trate de fazer uma contribuição que seja verdadeira” e duas máximas mais específicas:

1. Não diga o que você acredita ser falso.
2. Não diga senão aquilo que você possa fornecer evidência adequada (GRICE, 1982, P. 87).

Máxima da Relação (Relevância): os enunciados devem estar adequados ao contexto de interação em que são produzidos. “Sob a categoria da RELAÇÃO, coloco uma única máxima a saber “Seja relevante”” (GRICE, 1982, p. 87).

Máxima de Modo: defende como a informação é expressa, tratando diretamente do uso da linguagem, que consiste em ser clara, concisa e ordenada.

Finalmente, sob a categoria do MODO, que entendo como relacionado não a o que é dito (como nas categorias anteriores), mas sim a *como* o que é dito deve ser dito, incluo a supermáxima - “Seja claro’ - e várias máximas tais como:

1. Evite obscuridade de expressão.
2. Evite as ambiguidades.
3. Seja breve (evite prolixidade desnecessária).
4. Seja ordenado.,

podendo-se necessitar ainda de outras (GRICE, 1982, p.. 87-88).

Quando ocorre a desobediência proposital ou espontânea de uma máxima, tem-se a extrapolação, do qual o resultado é uma implicatura especial que pode ser utilizada para produzir efeitos comunicativos verbais ou não verbais.

Observando como as máximas de Grice funcionam, é possível utilizá-las dentro de um enunciado fílmico explorando a relação entre o que é visualmente apresentado e a

interpretação do interlocutor, que é estabelecida através da relação entre a semântica e informações pragmáticas.

Na animação, o processo inferencial pode ser trabalhado do mesmo modo. Porém, *O Menino e o Mundo* o explora também em seu design, sendo uma obra aberta a diferentes camadas de leitura através da representação semântica e dos conhecimentos prévios do interlocutor.

A máxima de quantidade pode ser explicada nesse contexto por se tratar de uma animação sem diálogos: a imagem-movimento foi utilizada como um processo de codificação e decodificação para os enunciados por uma sequência discursiva; a comunicação é determinada pela quantidade de informação manifestada pelas características da imagem e o que é implicado.

A máxima da qualidade consiste em algo verdadeiro. A obra em análise é baseada na jornada de vida de um menino e suas experiências com um mundo que ele ainda não conhece. O filme tenta aproximar o interlocutor e o protagonista, trazendo situações como trajetórias familiares e a busca por trabalho, entre outras situações que pretendem criar familiaridade com a natureza real, de acordo com que o realizador presume como vivências experienciadas pelo receptor.

A máxima de relevância é presente durante toda obra, pois a adequação das informações narrativas e o contexto da interação visual do filme fazem o uso da imagem fílmica como um recurso narrativo constituinte para a compreensão da obra e do processo inferencial.

Percebe-se ocorrer a extrapolação da máxima de modo, que consiste em transmitir a informação de forma ordenada e evitar ambiguidades. As implicaturas geradas pela obra dependem do conhecimento prévio do interlocutor e podem fazer com que o enunciado conflita com a verdade.

A partir dos estudos sobre implicaturas é criado pelos autores o conceito “Design de Implicaturas” que é utilizado para especificar os elementos visuais dentro de uma composição que agrega a narrativa de uma obra. Esses elementos visuais são carregados de informação complementar que não são precisamente narradas ao interlocutor, mas que podem criar ou ressignificar situações em cena quando apresentados. Estes elementos se apoiam na construção narrativa da obra, e sua percepção necessita da interpretação do próprio interlocutor para gerar significado, a partir das experiências do próprio indivíduo e de como foi personificado este elemento na obra, é possível criar associações que permitam levar o interlocutor para além da essência base da obra.

2. A imagem e sua composição

A imagem em seu sentido semiótico, composta de seus três principais pilares - ícone, índice e símbolo -, pode ser construída e interpretada de diferentes maneiras. Segundo Peirce, “Um Ícone é um Representâmen cuja Qualidade Representativa é sua Primeiridade como Primeiro. Ou seja, a qualidade que ele tem qua coisa o torna apto a ser um representâmen” (PEIRCE, 2000, p. 64). “Índice ou Sema é um Representâmen cujo caráter Representativo consiste em ser um segundo individual” (id.,ibid., p.66). Já “Um Símbolo é um Representâmen cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu Interpretante” (id.,ibid., p. 71).

Ou seja, Peirce (2000) define o ícone como um elemento representado em uma imagem em semelhança com aquilo que representa, utilizando de cores e formas para criar tal semelhança. Em um exemplo livre, é possível compreender que o desenho de um cachorro não é por si só o cachorro; trata-se de um ícone dele. O índice diz respeito a coisas ligadas ao que está representado seja por semelhança ou por qualquer tipo de conexão. Seguindo o exemplo, a marca da pata de um cachorro no chão é um índice de cachorro, uma vez que indica que um cachorro esteve ali. Os símbolos possuem relações mais abstratas com o elemento. A palavra cão é um símbolo do cão por si só, mas não possui qualquer semelhança estética ou sonora com o animal.

Tendo isto em mente, pode-se dizer que a construção da imagem no cinema dá-se de maneira icônica, uma vez que tem seu foco na representação. Com isso torna-se possível que a audiência faça uma leitura rápida e dinâmica e logo interprete os significados possíveis da informação que lhe foi passada. Isto, porém, não impede que o cinema utilize recursos indiciais e simbólicos para criar efeitos diversos. É frequente, especialmente em sequências, a utilização de referências visuais de filmes anteriores.

Um exemplo é a série de filmes animados *Toy Story* (1996-presente) da Disney•Pixar, em que o personagem Woody, um boneco de cowboy, possui o nome de seu dono, Andy, escrito em caneta permanente no que seria a sola de sua bota. No terceiro filme, Andy já está crescido e indo para a faculdade e a tinta da caneta está bem mais fraca do que em relação aos dois primeiros filmes, mostrando inicialmente o tempo narrativo que se passou e também deixando entender que o brinquedo, de tão usado, ficou gasto. Por si só esta é uma leitura inferencial do significado da imagem em questão. Isto acontece, pois, a leitura de inferências visuais se dá a partir de códigos presentes nos ícones, índices e símbolos.

Todos estes elementos fazem parte da composição imagética e quando se aborda este termo, não se trata apenas dos elementos que compõem a imagem, sejam estes icônicos, indiciais ou simbólicos. São abordadas também as cores que preenchem estes elementos, suas formas, seus contrastes e as relações existentes entre um elemento e

outro. Inclui-se também a disposição dos elementos representados. No cinema, a realização deste trabalho dá-se especialmente na fotografia e na *mise-en-scène*; a primeira a respeito da maneira como se captura a imagem e a outra da maneira como se dispõem os objetos em corpos para serem capturados. É dentro destes dois setores do cinema que a composição da imagem acontece.

Não é diferente na animação. Embora a maneira de capturar ou criar a imagem possa se distinguir entre o cinema e a animação, o resultado final da imagem é semelhante, uma vez que também se utiliza de formas e cores convenientemente dispostas na cena para representar elementos e, assim, alcançar os efeitos narrativos específicos. No próprio objeto de estudo (*O Menino e o Mundo*) é possível distinguir composições diferentes para atingir efeitos específicos e isto é aprofundado no decorrer deste texto.

Todos os elementos e efeitos são informações presentes nas imagens e estas podem ser mais claras ou mais difusas. Quanto mais difusa for a informação, mais a imagem se afasta do seu sentido de representação, onde se baseia e se firma em significações mais literais e começa a entrar no campo da abstração (AUMONT, 2002).

As imagens abstratas são fundamentais na linguagem cinematográfica, mesmo que esta se construa em sua maioria de maneira icônica. Elas são responsáveis por atribuir significados que se baseiam e se firmam em relações metafóricas.

Para criar esta abstração utilizam-se as figuras. As figuras, como o nome indica, trabalham com sentidos figurados, nem sempre existentes no mundo real, mas aproximados o suficiente da realidade para que o espectador possa interpretá-los. Este tipo de elemento está presente nas imagens artísticas e se apoia em códigos para criar uma comunicação diferenciada que no geral exige mais interesse e esforço por parte do público (AUMONT, 2002).

A figura pode estar no nível icônico ou no nível plástico. Quando no nível icônico, possui sentidos predeterminados que terão relação com os elementos representados. Já no nível plástico, será composta por elementos sem sentido em si, como formas e cores, porém sendo possível atribuir sentido a estes por meio de combinações (AUMONT, 2002).

A figura é no enunciado verbal uma configuração mais ou menos única, que se diferencia da regularidade do *discurso* pelo fato de procurar produzir sentido de uma modo *mais original* (as figuras costumam ser consideradas tanto mais interessantes quanto mais novas e mais inéditas foram; ao contrário, as figuras “gastas”, tornadas chavões, tendem a passar para a linguagem corrente, a perder seu valor de figura), *mais metafórica* (AUMONT, 2002, p. 253, grifo do autor).

A iconicidade e a plasticidade das figuras são questões definitivas no momento em que o público as interpreta para atribuir o significado. Isto acontece porque as figuras icônicas são lidas a partir de informações anteriormente adquiridas, enquanto as figuras plásticas são interpretadas através da combinação de elementos individuais.

As figuras são os principais componentes de estudo deste texto, mas não sob a perspectiva de suas interpretações pelo público, e sim por poderem ser usadas pelos animadores para estimular inferências visuais, de forma que convidem o espectador a participar da atribuição de significação e, assim, participar da criação da história em si.

3. Técnicas visuais na animação *O Menino e o Mundo* com base nos estudos de Donis A. Dondis

Segundo Dondis (2007), o conteúdo (mensagem que uma informação passa, seja ela direta ou indiretamente) e a forma são componentes básicos, irredutíveis, de todos os meios. O conteúdo e a forma sempre estão juntos, uma vez que se adaptam às circunstâncias, sendo um afetado pelo outro.

Os objetivos para compor uma mensagem, de acordo com a autora são contar, expressar, explicar, dirigir, inspirar e afetar, para obter um significado visual é preciso somar determinados fatores e força.

No exemplo tratado neste texto, o contraste é a técnica principal. É uma força de oposição utilizada para enriquecer visualmente as estratégias de composição. O significado parte da organização das pistas visuais. Já o contraste é um instrumento de expressão que intensifica o significado, podendo estimular e atrair o significado ou dramatizá-lo, ampliando sua importância e dinamismo.

De forma resumida são apresentadas abaixo as técnicas visuais pertinentes à análise, todas apresentadas pela autora Dondis (2007):

Equilíbrio versus Instabilidade: equilíbrio é a estratégia do design com um meio de suspensão entre dois pesos. Instabilidade é a ausência de equilíbrio.

Simetria versus Assimetria: o equilíbrio axial (que tem forma de eixo) é simétrico. Cada unidade presente de uma linha central se repete do outro lado. Por outro lado, na assimetria o equilíbrio pode ser obtido através da variação de elementos e posições.

Simplicidade versus Complexidade: a primeira é a imediatez e a uniformidade de forma elementar. A segunda é constituída por várias unidades e forças elementares.

Unidade versus Fragmentação: a unidade representa harmonia e equilíbrio. É a união de várias unidades que passa a ser vista e considerada uma só. A fragmentação é

definida por partes separadas que se relacionam entre si e que tem caráter individual, representando movimento, desequilíbrio e variedade.

Economia versus Profusão: enquanto uma se trata da organização visual parcimoniosa e sensata na utilização dos elementos, a outra é a técnica de enriquecimento visual associada ao poder e a riqueza.

Minimização versus Exagero: a primeira busca máxima resposta com elementos mínimos. Já o exagero busca um relato profuso e extravagante para ampliar a expressividade e ir além da verdade.

Exatidão versus Distorção: A exatidão busca a reprodução da realidade e a segunda é a distorção que falsifica o realismo.

Repetição versus Episodicidade: repetição representa coesão, união e conexão, enquanto a episodicidade é a desconexão, individualidade e liberdade.

Em *O Menino e o Mundo* pode-se identificar técnicas de comunicação visual que utilizam pontos que juntos ligam e, em excesso, causam ilusão de cor e luz. Há também equilíbrio, desequilíbrio, simetria e assimetria que podem ser observados nas árvores presentes no filme que aparecem em sequência uma ao lado da outra e seus tamanhos são praticamente os mesmos. O protagonista é formado por formas e linhas e a distorção pode ser vista em cenas onde máquinas são representadas por insetos. Essas técnicas serão abordadas em detalhes na análise a seguir.

4. Análise de implicaturas

O método de análise utilizado neste estudo segue como referência as tabelas de transcrição multimodal desenvolvidas por Baldry e Thibault (2006), que considera fatores como a imagem visual, a ação cinética e a trilha sonora. Porém, neste trabalho não será considerado o som emitido, tendo em vista que a análise será feita integralmente apoiada em aspectos visuais.

Portanto, tornou-se necessário desenvolver um método de análise próprio, baseado nas tabelas de Baldry e Thibault, com informações básicas para facilitar o entendimento das informações dispostas nas tabelas. As informações acima servem apenas para esclarecer quais informações constarão nas tabelas seguintes.

Quadro 1: Modelo utilizado para análise das cenas.

Quadros: 0-1	Tempo: 00:00:00 - 00:00:00
-FRAMES (QUADROS) ANALISADOS-	
<p>Técnicas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Este espaço é dedicado a apontar as técnicas básicas utilizadas na imagem, como ponto, cor, textura e escala. 	<p>Técnicas visuais:</p> <ul style="list-style-type: none"> Este espaço é dedicado a apontar as técnicas visuais utilizadas na composição da imagem.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2018).

5. Análise de imagem nº 1

Quadro 2: técnicas utilizadas nas imagens I

Quadros: 1-4	Tempo: 01:01:45 - 01:02:36
<p>Técnicas básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala e movimento. 	<p>Técnicas visuais:</p> <ul style="list-style-type: none"> Instabilidade, assimetria, irregularidade, episodicidade, economia, distorção e minimização.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2018) e imagens extraídas do filme *O Menino e o Mundo*

Na imagem I é possível observar a cena de combate entre dois pássaros. A imagem possui elementos que, individualmente, não possuem significado exato, mas as técnicas visuais auxiliam na construção do mesmo, como é o caso da linha, que é uma das técnicas básicas e o principal elemento para formação do ícone das duas aves.

A figura dos pássaros é expressa no nível icônico, e se torna símbolo uma vez que representa objetos ou seres, possuindo códigos que dizem quais seus possíveis significados literais (lidos através do ícone) e também seus possíveis significados metafóricos (lidos através do símbolo).

O ícone do pássaro e as cores trabalhadas, mesmo não possuindo semelhança com o significado literal de liberdade, pode atribuir uma relação simbólica com o termo. Quando analisada a utilização das técnicas visuais e o ícone de pássaro, percebe-se a intenção do realizador ao construir a abordagem estética da obra. Respeitando neste momento o que a máxima de quantidade exige, apresenta informação suficiente para que a compreensão e interação do interlocutor ocorra.

Dessa forma, percebe-se que os pontos que formam linhas passam a sensação de direção. Na primeira imagem é possível ver um pássaro atacando o outro. O uso da direção pode ser considerado como uma técnica utilizada para que o interlocutor conclua que está sendo representado um conflito. Isto porque os corpos dos pássaros (quadro 1 e quadro 2) afluem em três direções visuais elementares (horizontal e a vertical, diagonal e a curva) trazendo a sensação de movimento resultantes de uma luta.

O pássaro que simboliza os civis passa a sensação de luz através das cores, principalmente o amarelo, enquanto o outro atinge o efeito pela falta de luz e por aparentar ser feito com de giz de cera, deixando a textura evidente, mesmo que não se possa tocar.

O tom na cena é visível devido ao fundo branco e ao pássaro preto; sabe-se o que é claro por contrastar ao escuro. Outras técnicas apresentadas na imagem são forma, escala e movimento.

As técnicas de comunicação visual presentes são distorção, assimetria, minimização, buscando uma resposta máxima através de elementos mínimos da cena, pois a junção das técnicas mostra que a instabilidade aparece no pássaro preto que aparenta estar caindo; neste momento observa-se a ausência de equilíbrio.

Analisando o quadro 2, a implicatura presente é utilizada para representar que após ser atingido gravemente em batalha, o pássaro se choca contra o chão se desfazendo em pontos. Os pontos são utilizados na construção dos símbolos que representam os manifestantes que participaram do conflito. Porém, neste momento da cena, ocorre a extrapolação da máxima de qualidade, porque a mensagem não é verdadeiramente

apresentada ao interlocutor. Para que a compreenda, o interlocutor precisa preencher a lacuna com suas próprias inferências que foram levantadas durante o evento narrado.

O quadro 2 utiliza outra técnica básica que é a escala, que parte do princípio de que o grande não pode existir sem o pequeno. Isso é mostrado nas asas do pássaro, novamente com a utilização de pontos. Nesta imagem, a definição de linha se torna mais evidente, uma vez que o pássaro que é formado por elas se desfaz em pontos que se ligam e em excesso causam a sensação e luz. Na mesma imagem a assimetria é vista nas penas do pássaro, que são de tamanhos diferentes. Além desta técnica é possível observar outras como a instabilidade, irregularidade e distorção.

Analisando os quadros 3 e 4, as implicaturas produzidas respeitam a máxima de relevância. Durante o processo inferencial, cada informação visual passada anteriormente se adequa ao contexto em que está sendo expressada no momento corrente, porque a ordem de apresentação das informações visuais confirmam as inferências que foram apresentadas e é possível que o interlocutor ratifique a mensagem expressada pelos pássaros é realmente a representação do conflito civil durante a manifestação.

Nesta passagem, os instrumentos possuem relações icônicas e simbólicas. O ícone dos instrumentos não possui nenhuma semelhança com o significado de música, mas é símbolo do termo. Trata-se de um código que diz que tais instrumentos produzem música. Estes instrumentos trabalham a sinestesia, pois produzem sons visíveis, que se manifestam fisicamente na forma de pequenas círculos. Estes círculos são símbolos abstratos da música que formam a representação icônica dos pássaros.

No quadro 3 a técnica básica principal é a forma, manifestada por meio do quadrado, do retângulo e do triângulo, representados nos instrumentos. A técnica visual nesta imagem é a distorção que de modo resumido é a técnica que falsifica o realismo. Os instrumentos lembram os reais e, observando a irregularidade deles, há sugestão de que poderiam estar quebrados. Nota-se, neste momento do filme, que não existem mais pessoas na cidade, permitindo que o interlocutor crie a inferência e a associe com as informações do conflito narrado.

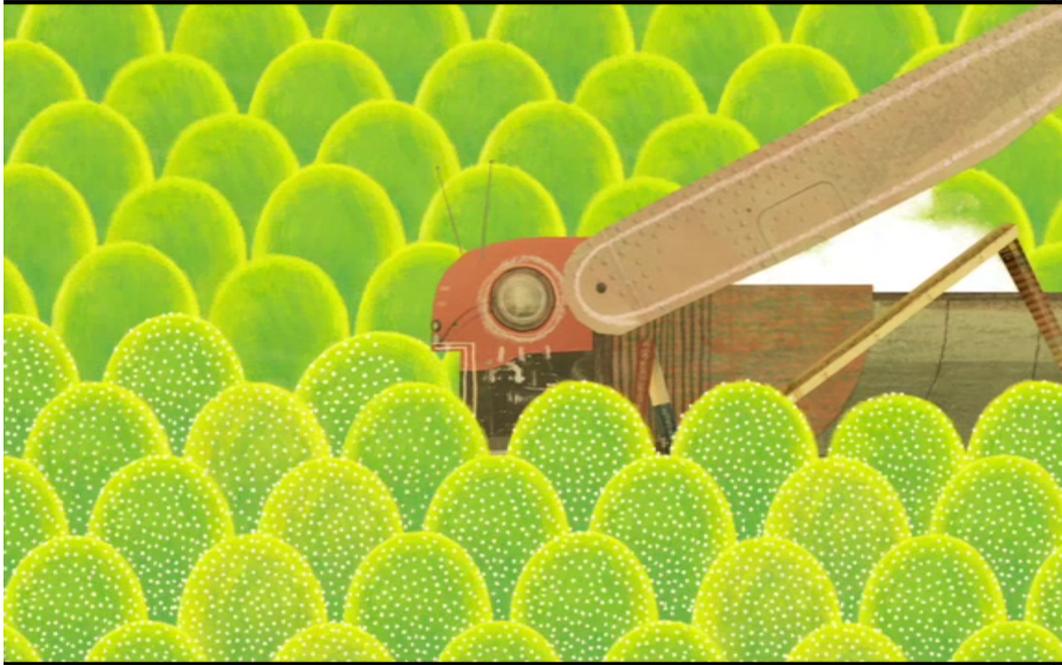
No quadro 4, além de textura e forma, é possível identificar a cor, sendo que o azul e o vermelho fazem parte das matizes primárias; a primeira cor é descrita por Dondis (2007) como passiva e suave e a segunda como ativa e emocional. Quando juntas é possível obter novos significados. A episodicidade representa a individualidade, desconexão e liberdade. Ela pode ser vista através dos círculos coloridos, que mesmo representando uma mesma forma, possuem tamanhos e cores diferentes.

Os quadros analisados possuem metáforas visuais diversas apresentadas por meio das figuras, que produzem implicaturas. Pode-se considerar que nas implicaturas

analisadas há a extrapolação da máxima de modo, pois a mensagem visual pode ser ambígua (os elementos visuais podem ter mais do que um sentido ou significado). Assim a obra se destaca em se aproximar do interlocutor, tornando necessário que suas inferências componham significados, sendo possível, então, que existam interpretações distintas por parte de espectadores distintos.

6. Análise de imagem nº 2

Quadro 3: técnicas utilizadas na imagem II

Quadros: 1-4	Tempo: 01:04:30
	
Técnicas básicas: <ul style="list-style-type: none">• Ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala e movimento.	Técnicas visuais: <ul style="list-style-type: none">• Regularidade, repetição, unidade e distorção.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2018) e imagens retiradas do filme *O Menino e o Mundo*

Neste momento da narrativa, o protagonista que anteriormente havia acompanhado o processo sobre o trabalho manual durante a colheita de algodão se depara com o processo de industrialização das fábricas têxteis ao substituir a mão de obra humana, por máquinas que auxiliam a produção.

Nesta imagem está presente a extrapolação a máxima de modo da mesma maneira que a análise anterior, já que ela não apresenta elementos autossuficientes para a

compreensão da inferência sem que necessite de conhecimentos prévios.

A imagem também extrapola a máxima de qualidade neste momento, quando concluímos que um animal não poderia ser utilizado como uma máquina no auxílio da colheita, concluímos que a informação visual se trata de uma inferência não uma verdade.

A máxima de relevância é respeitada apenas se o interlocutor tiver informações prévias sobre o processo de industrialização, e reconhecer que a inferência veio através da narrativa de um menino que associa máquinas aos animais, uma vez que nunca tivera contato com elas.

A imagem acima também é composta por uma figura icônica que remete à forma de um gafanhoto, mas que é também símbolo de praga, de peste.

O ícone de gafanhoto representa uma colheitadeira, como sendo parte do processo inferencial de um tipo de veículo que passa pelas plantações colhendo algo que, na cena selecionada, parece algodão. Com isto, é possível fazer uma relação direta entre as diferenças entre a colheita manual mostrada no início do filme e a colheita feita com colheitadeira. A utilização do ícone do gafanhoto para representar uma máquina que devia ter função positiva dentro da agricultura pode demonstrar uma problematização da automação dos processos naturais, que além de fazer com que as centenas de pessoas que trabalhavam na colheita perdessem seus empregos, ainda coloca as máquinas como a praga da agricultura.

Como dito na análise anterior, a complexidade visual construída por Alê Abreu se demonstra nestes momentos em que uma mudança sutil no imaginário comum pode criar efeitos diversos.

Se o espectador enxergar o gafanhoto apenas como uma máquina e não fazer nenhuma relação direta com o que o animal simboliza para a agricultura, ele provavelmente não conseguirá fazer esta interpretação da cena. Ou seja, através de códigos e de relações simbólicas, é possível construir implicaturas baseadas na máxima da relevância, porém ela ainda implica com o conhecimento do seu público, podem funcionar ou não.

No sentido de técnicas visuais, é possível perceber que nas árvores encontram-se pontos que formam uma conexão. A cor, no caso a matriz primária amarela, que é mais próxima da luz, pode ser vista como uma espécie de fruta e em volta das árvores, representando a própria luz.

A forma pode ser vista tanto na plantação quanto no gafanhoto; a linha, a direção e o movimento estão representados no inseto. Juntas indicam para que lado o personagem está indo. A textura também é expressada nele, o gafanhoto é representado por texturas que permitem aproximar a associação dele com o metal das máquinas; a escala se dá

ao observar o tamanho da representação do inseto próximo às plantas, como se representasse uma grande máquina.

A regularidade é representada pela uniformidade das árvores e sua ordem constante e invariável, uma sempre ao lado da outra. A unidade é vista pelo equilíbrio das mesmas; é quase imperceptível a diferença do tamanho de cada uma e a repetição está na união, sendo evidente sua conexão, uma vez que elas aparentam ser da mesma espécie.

A distorção surge no fato citado anteriormente que explica que o ícone de gafanhoto, na realidade, representa uma máquina agrícola. Isso é uma distorção da realidade que indica que essas implicaturas visuais são produzidas pela visão de um menino que veio de um ambiente onde até então não existiam máquinas. Isto constitui uma implicatura pelo código de linguagem da obra, ressaltando o tema da industrialização aos olhos de uma criança.

Considerações finais

A obra *O Menino e o Mundo* utiliza a imagem para estabelecer uma comunicação visual entre o locutor e o interlocutor, sendo o último auxiliado a consolidar a compreensão a partir do não-dito através de modelos inferenciais. A teoria do Princípio Cooperativo criado por Grice auxilia o interlocutor com o processo de codificação e inferenciação explorada pela obra, considerando que as máximas conversacionais não são um conjunto de normas a ser seguido pela comunicação, mas sim uma teoria que auxilia a interpretação dos enunciados, sendo, neste caso, as informações visuais transmitidas pelo design pensado a partir de relações icônicas e simbólicas.

A composição imagética mostrou-se permeada de mensagens visuais oblíquas que somente podem ser interpretadas com o conhecimento de certos códigos visuais, códigos estes que permitem ao interlocutor que preencha as lacunas produzidas pelas implicaturas em um processo inferencial.

A animação estimula a interpretação e a imaginação por meio da narrativa visual. A obra é um espetáculo visual permeado de implicaturas que, se interpretadas pelo público presumido pelo realizador, são potencialmente autossuficientes para a compreensão do filme.

A linguagem estética narrativa criada na obra funciona como um código de linguagem entre o locutor e o interlocutor e traz implicaturas que exigem um conhecimento prévio do receptor. No geral as mesmas são lidas a partir de um conhecimento reflexivo sobre conflitos familiares, políticos, migratórios e de meio ambiente, podendo ser compreendido de outras maneiras através dos conhecimentos prévio de diferentes tipos de audiência.

As técnicas de comunicação visual de Donis A. Dondis auxiliam na compreensão sobre a construção de significado e sensações do interlocutor. No filme *O Menino e o Mundo* elas são trabalhadas para tornar possível que o espectador saiba o que está acontecendo e onde está acontecendo, quem é o personagem principal e o que ele está fazendo sem a necessidade de diálogo, apenas através de recursos visuais como formas e cores.

Por fim, conclui-se que a imagem é um meio possível de construção de implicaturas que não depende da verbalização da narrativa para convidar o público ao processo de inferenciação.

Da mesma maneira que Grice prevê que sua Teoria das Implicaturas pode auxiliar a criação e a leitura destes momentos dentro da narrativa, sua teoria também funciona, dentro de certos limites adaptativos, para auxiliar na criação e leitura do design das implicaturas.

Referencias bibliográficas

- Aumont, J. 2002. *A imagem*. 7.ed. Campinas: Papyrus.
- Baldry, A., Thibault, P. J. 2006. *Multimodal Transcription Analysis Textbooks Linguistics*. Londres: Equinox Publishing.
- Bordwell, D., Thompson, K. 2008. *Film Art: An Introduction*. 8. ed. Nova Iorque: Mcgraw-Hill.
- Dias, S. R. 2010. O Processo Inferencial na Interface Texto/Imagem. In: *Encontro do CELSUL, 9., Anais do IX Encontro do CELSUL*. Palhoça: Universidade do Sul de Santa Catarina, p. 1-16.
- Dondis, D. A. 2007. *Sintaxe da linguagem visual*. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Filme de papel*. 2015. *O Menino e o Mundo - Making of Completo - PARTE 1 de 2*. (13m06s).
- Grice, H. P. 1982. Lógica e Conversação. In: DASCAL, Marcelo (org.). *Pragmática- Problemas, Críticas, Perspectivas da Linguística - Bibliografia*. Campinas: Unicamp, p 81-103 (Fundamentos metodológicos da linguística, v. 4).
- Júnior, L. C. G. O. 2010. *O cinema de fluxo e a mise en scène*. Dissertação de Mestrado, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.
- O menino e o mundo*. 2013. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler Fernanda Carvalho. Roteiro: Alê Abreu. [S.I.]: Filme de Papel, 1DVD.
- Peirce, C. S. 2000. *Semiótica*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva. 335 p. (Estudos; 46).

Sobre os autores

Bruna dos Santos Barreto: Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: barretobruna189@gmail.com

Renan Colzani da Rocha: Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: renandrocha@gmail.com

Mariane Silva: Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: marianesuaz@gmail.com