

**ANÁLISE TEXTUAL DA PLASTICIDADE EM 3D  
TEXTUAL ANALYSIS OF PLASTICITY IN 3D**

Silas GUTIERREZ<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este artigo problematiza a questão da leitura em ambiente 3D abordando, brevemente, o contexto digital e suas implicações em uma sociedade *ligada no moderno*. Demonstramos como os recursos tecnológicos da modelagem tridimensional criam uma narrativa para uma sociedade jovem que *hipervaloriza* a estética digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Estética digital, Ideologia, Animação.

**ABSTRACT:** This article discusses the question of reading in a 3D environment briefly considering the digital environment and its implications in a society connected in modernity. We demonstrate how the technological resources of three-dimensional modeling can develop a story for a society that overestimated the digital aesthetic.

**KEYWORD:** Digital aesthetics, Ideology, Animation.

### **Introdução**

Neste artigo, analisaremos as estratégias audiovisuais *eletronizadas* da tecnologia 3D como texto. Isto quer dizer que os recursos computacionais, ferramentas de alta resolução e efeitos da imagem virtual formam um texto, ou melhor, um todo significativo, deixando a história como um simples pano de fundo, ou mesmo uma auxiliar para a narrativa digital, que é a estrela do filme.

Utilizaremos para análise, principalmente, os estudos de Fiorin (2007; 2008) que abordam a Semiótica de Linha Francesa e Ferreira (2007) sobre a Perspectiva Passional da Linguagem.

Para discorrermos o assunto, será prudente termos um exemplo para ilustrarmos alguns aspectos intrínsecos ao nosso tema. Para isto, passemos à descrição do *corpus*.

---

<sup>1</sup> Doutorando em Língua Portuguesa pela PUC/SP – E-mail: frenazo@ig.com.br

## 1. O corpus

Trata-se de uma animação em 3D intitulada originalmente como *Despicable Me* e traduzida para o Brasil como *Meu Malvado Favorito*. Foi lançada em julho de 2010 nos Estados Unidos e no mês seguinte no Brasil. O desenho foi exibido de agosto a novembro de 2010 em redes de cinemas populares localizados em shoppings de grande circulação em todo o país.

A história se desenvolve em torno de Gru, um homem especializado em maldades que disputa a imagem de maior vilão do mundo com Vetor, um rapaz mais jovem. A trama centraliza-se na relação de Gru com três meninas que vivem em um orfanato.

O malvado as adotou apenas para compor um plano contra Vetor. A entrada das três garotinhas na vida de Gru muda o rumo da história, surgindo gradativamente cenas de afeto, compreensão e demonstrações de extrema ternura. É com a união fraterna dos quatro personagens e a revisão, por parte de Gru, sobre sua vida, que a história se encerra.

Observando a composição dos traçados e cores que compõem a animação, ilustramos as fantásticas instalações das casas de Gru e Vetor, pois trata-se de residências construídas no mundo virtual. Não encontramos referências no mundo real. Os acessórios da sala de estar e a forma de acessá-los, principalmente na casa de Vetor, ultrapassam um estilo moderno e nos remetem a estratégias exclusivas do mundo virtual.

Os automóveis, em particular o de Gru, provocam uma sensação surpreendente no espectador, pois com os artifícios tecnológicos não há uma representação da velocidade do carro, mas uma simulação de velocidade em ambiente eletrônico.

A configuração textual tridimensional proporciona a experiência de viajarmos na aeronave de Gru e sentir o alívio de aterrissar no momento esperado, aspecto que o cinema 2D não abrangeria.

Sentimentos e sensações como suspense, excitação, medo, fascínio, euforia são desencadeados não apenas pelo conteúdo da história, mas principalmente pela plasticidade e efeitos textuais que envolvem o leitor. Esta plasticidade é carregada de significados sociais que atraem e seduzem os espectadores, promovendo inúmeras leituras.

Utilizamos a expressão “significado social” para explicarmos, por exemplo, o uso de estereótipos no filme. A mulher má, responsável pelo orfanato, não é representada por uma jovem loira de olhos azuis, mas por uma senhora obesa de rosto fechado, estatura baixa e cabelos presos.

É relevante observar as nuances no olhar de Agnes, a caçula das três irmãs órfãs. A expressão, formada por traçados e cores digitalizados, representa com legitimidade a emoção da personagem. Por meio de recursos visuais avançados é demonstrada a carência no olhar da menina.

Com aparência jovial e artifícios inovadores, Vetor ameaça a posição de Gru, que já aparenta maturidade e conta com recursos tradicionais. Esta disputa remete-nos ao ambiente empresarial moderno. Os movimentos dos braços e pernas que Vetor espontaneamente produz contrastam perfeitamente com os movimentos lentos realizados por Gru.

Outro aspecto característico da tecnologia 3D é a criação de seres. Em *Meu Malvado Favorito*, Gru conta com a ajuda dos *mínions* (seres minúsculos, amarelados que se assemelham a monstros). Este artifício de criação é exclusivo da modelagem tridimensional que neste caso naturaliza a diferença. Os *mínions* são personagens comuns no filme, sua apresentação corporal não interfere nas relações com outros personagens.

As estratégias dos personagens para atingir seus objetivos são representadas por efeitos digitais que criam na tela estímulos associados aos *games* eletrônicos. Por exemplo, Vetor rouba uma pirâmide do Egito e Gru planeja roubar a Lua. Situações possíveis e reais apenas no mundo virtual.

Importante frisar que o mundo virtual não imita o real. Os objetivos, condições físicas e espaciais dos personagens criam emoções próprias produzidas no ciberespaço. Daí a importância de estudarmos esse tipo de texto que não é tipicamente o cinematográfico, mas um texto em que se instauram inúmeras linguagens.

## **2. Tecnologia 3D: descrição e análise**

A animação em 3D é uma representação computacional gráfica apresentada em três dimensões: altura, largura e profundidade. Para se ter um exemplo comparativo, os desenhos animados convencionais são apresentados em 2D: altura e largura.

A modelagem tridimensional conta com programas e recursos tecnológicos altamente avançados. São várias ferramentas computacionais que criam a imagem por meio de uma malha complexa de segmentos eletrônicos dando a impressão de profundidade na tela do cinema. De acordo com Rui Gaspar,

[...] em cinemas que utilizam a tecnologia 3D a imagem é projetada de forma sequencial e intercalada para o olho esquerdo e outra para o direito do espectador. Os espectadores utilizam óculos que abrem e fecham a uma frequência de 48 vezes por segundo. Como os óculos e o projetor estão precisamente sincronizados a imagem é sempre canalizada para o olho correto, criando assim o efeito 3D. (2011, p.3).

Importante observar que essa configuração promove leituras que não são experienciadas no mundo real, mas sensações retiradas exclusivamente do mundo virtual, pois são interações virtuais desterritorializadas e plurilineares.

Considerando, também, como textos os *games* em 3D ou a tv plasma com imagem HD, cujas plasticidades dialogam com o imaginário do leitor, temos para análise o discurso da paixão. Segundo Adriane Belluci Belório de Castro,

[...] sabemos que a paixão é, para a Semiótica Francesa, um dos fundamentais componentes de todo tipo de discurso. Ao tratar da paixão, a preocupação da semiótica não é focar psicologicamente o discurso, mas abordar a linguagem numa perspectiva passional. Desse modo, o estudo semiótico da dimensão patêmica do discurso diz respeito à modulação dos estados de alma e procura descrever a variação contínua e instável dos próprios estados dos sujeitos inseridos no discurso. (2010, p.1059).

Assim, neste trabalho observamos a manifestação da paixão na construção de artifícios que na materialidade daquele texto criam um tom altamente passional, pois atingem e movem o público pela emoção e, por que não dizer, atendem, também, a uma ideologia estética. Segundo José Luiz Fiorin (2007, p.10) “[...] a semiótica, ao examinar as paixões, não faz um estudo dos caracteres e dos temperamentos. Ao contrário, considera que os efeitos afetivos ou passionais do discurso resultam da modalização do sujeito de estado”. Conforme José Luiz Fiorin (*apud* Adriane Belluci Belório de Castro),

[...] a semiótica reconhece que o componente patêmico perpassa todas as relações humanas. Uma vez que esse componente move a ação humana e que a enunciação discursiviza a subjetividade, as paixões estarão sempre presentes nos textos e, por meio deles, poderão ser analisadas. (2010, p.1059).

A configuração textual da animação disposta em multissemiose leva o espectador a uma experiência sensível formada por procedimentos simbólicos e associativos constituindo, como já dito, a narrativa da história.

Tendo como base que a imagem é um universo semântico de natureza polifônica, diferentes “vozes” impregnam-se no imaginário coletivo e guiam o leitor em um processo de leitura multilinearizado, multisequencial realizado no *ciberespaço*. Sobre isto, Luiz Antonio Ferreira afirma

[...] que temas, paixões, razões e emoções se interpenetram constitutivamente e se revelam ou se escondem num discurso em cujo interior se organizam três dimensões do sentido: a dimensão cognitiva (que articula formas de saber), a pragmática (que estrutura sequências de ações) e a passional (que organiza processos afetivos). (2007, p.68).

O professor (2007, p.69) explica que “[...] a linguagem, portanto, além de cognição, é também, sensorialidade. É, então, no interior de cada discurso específico que se articulam, profundamente, todos esses níveis que, por sua vez, geram as modulações dos sentidos possíveis”.

Uma roteirista após ver sua história escrita projetada na tela do cinema, disse em entrevista televisiva não reconhecer o filme como sua história. Parecia, segundo ela, estar acompanhando outro roteiro, não o seu. Pois a gama de mecanismos sógnicos e sensoriais que fizeram surgir sua história na tela, em realidade, construíram outro roteiro.

O que queremos deixar claro é que a tela é o próprio texto que veicula sentido, muito mais que o conteúdo da história. Então, o espectador pode não dar-se conta do que realmente está lendo.

Neste contexto digital, torna-se imprescindível, também, atentar à natureza dos mecanismos que estruturam o tempo cronológico da narrativa. O mundo virtual funde um novo modelo de tempo cronológico. As animações em 3D simulam trajetos e transposições de figuras em um ritmo e intensidade controlados por recursos

tecnológicos. Sua dimensão aspectual, por si só, cria efeitos semânticos determinantes para o conteúdo da narrativa.

A animação 3D comporta uma gama imensa de detalhes de recursos audiovisuais *eletronizados* como nuances nas expressões faciais, a utilização de infinitos tipos de cores antecipando o clima de uma cena, traçados com efeitos sombreados, tremidos, fagulhas para criar tipos humanos estereotipados, robotizados ou seres extraterrestres.

Importante frisar que esses recursos, muitas vezes, antecipam a interpretação do conteúdo da história. O espectador não interpreta como se estivesse assistindo à história de Gru que tenta ser o maior vilão do mundo, mas emociona-se e envolve-se pela dimensão estética do veículo que se instaura a história. Segundo Luiz Antonio Ferreira,

[...] nessa perspectiva, as paixões tomam corpo nos níveis mais profundos do percurso gerativo de sentido e se manifestam, de um lado, pelas modalizações (do querer, dever, poder, saber que) que se concatenam e superpõem para atuar sobre a competência modal – aquelas que determinam o fazer dos actantes – e, de outro, sobre a existência modal - aquelas ligadas ao ser dos actantes (dever-ser ou poder-ser). O objetivo desse investimento é estabelecer relação do sujeito com o seu fazer. Dessa maneira, por força da ação discursiva, os actantes são levados a um querer-ser, a um poder-ser e a um dever-ser de alto poder persuasivo. (2007, p.75).

José Luiz Fiorin (2007, p.11) complementa afirmando que na “[...] enunciação temos o discurso apaixonado quando dos elementos linguísticos depreende-se um tom passional presente no próprio ato de tecer”. E é ainda na enunciação que aspectos tensivos e aspectuais contidos, por exemplo, na representação gráfica 3D, são (re)construídos no processo discursivo para análise.

Em termos de aspectualização, os recursos digitais são durativos, pois o mundo virtual cria diferentes configurações temporais. Em relação aos aspectos tensivos, o sujeito está em uma posição de conjunção com o objeto valor mundo real, mas em disjunção com o objeto valor mundo virtual. O que o faz de certa forma *querer poder estar* em conjunção com o objeto valor mundo virtual. Importante, neste caso, entender o que é o sujeito para a semiótica, como explica José Luiz Fiorin,

[...] o sujeito para a Semiótica não é um sujeito real, fonte psicológica do discurso, ele é um efeito do discurso, sendo uma imagem do sujeito da enunciação e construída pelo próprio discurso. Claro que existe um

sujeito real, mas não temos acesso a ele, a seu psiquismo, para conhecê-lo. Portanto, não nos interessa o sujeito real, o que nos importa é o sujeito criado como efeito do discurso. (2008, p.23).

A modalização do *ser-fazer* do sujeito apaixonado produz efeitos de sentidos afetivos que hierarquicamente criam diferentes configurações passionais no *espaço-sujeito*.

Para a semiótica, o *ser-fazer* do sujeito comporta uma competência modal (querer, dever, saber e poder) que o faz agir. Para José Luiz Fiorin (2007, p.10) “[...] os efeitos de sentido passionais derivam de organizações provisórias de modalidades, de intersecções e combinações entre modalidades diferentes”.

### **3. Ideologia Estética Eletrônica**

Tendo como base a ideologia estética eletrônica, essas inovações são termos eufóricos e a tecnologia tradicional (2D) disfóricos que na verdade escondem uma oposição mais profunda de inclusão social eletrônica *vs* exclusão social eletrônica.

Não estamos discutindo a questão da exclusão e inclusão digital como problema social, pois não cabe neste trabalho esta análise. Estamos, sim, enfatizando e problematizando a valorização social que se dá para o texto virtual e as conseqüências no ato da leitura.

Consumir esta ideologia estética eletrônica torna-se símbolo de status, poder, jovialidade, fazendo jus ao termo “uma pessoa antenada e moderna”. Enfim, outros adjetivos são reativados na memória do consumidor instaurando-se um perfil positivo deste mesmo consumidor.

Inclusive a possibilidade de inscrição no corpo social dá-se pelo conhecimento tecnológico, uma exigência não somente de um sistema econômico, mas de uma sociedade que atribui a esse perfil pessoal uma imagem caracterizada pelo refinamento, inteligência e bom gosto.

Ressaltamos o investimento no imaginário coletivo pela valorização da estética textual eletrônica. Embora a tela 3D seja carregada de investimentos passionais, ela é, antes, *hipervalorizada* por uma sociedade *ligada o moderno*, promovendo a adesão do público de qualquer faixa etária e classe social.

Podemos relacionar a dimensão estética da tecnologia 3D com nosso contexto social e histórico atual. Mais que praticidade, os aparelhos eletrônicos indicam status e poder. Segundo Márcio Alves da Fonseca,

[...] para o poder se exercer por meio de mecanismos sutis, é necessário formar, organizar e colocar em circulação um saber. Haveria uma implicação mútua entre saber e poder, de tal forma que não há uma relação de poder sem constituição de um campo de saber, como também, reciprocamente, todo saber constitui novas relações de poder. O autor desenvolve a idéia de relações de forças que produzem prazeres, formam saberes em detrimento da noção de poder [...] Os processos de objetivação e subjetivação que constituem o indivíduo: os primeiros fazem parte das práticas que dentro da cultura tendem a fazer do homem um objeto; os segundos, por sua vez, as práticas que também dentro da nossa cultura, fazem do homem um sujeito, ou seja, o indivíduo moderno, sendo ele preso a uma identidade que lhe é atribuída como sua. (2003, p.25).

Por muitos anos a computação gráfica foi uma área sofisticada da Ciências da Computação utilizada apenas por profissionais especializados. Com a integralização dos computadores em residências domésticas, a facilidade de adquirir aplicativos e, ainda com a modernização eletrônica dos games, a computação gráfica passa a ser conhecida, apreendida e consumida por um “público ligado no moderno”.

Nas décadas de 70 e 80, as casas de Fliperama não eram muito bem vistas pela sociedade, os frequentadores eram marginalizados. Hoje, principalmente, os *games Playstation* fabricados pela empresa Sony e os *Nintendos* de origem japonesa são consumidos por jovens que mantêm uma imagem social positiva.

Jogos eletrônicos marginalizados pela sociedade em décadas anteriores foram trazidos para dentro de casa com outra roupagem. As filmadoras, por exemplo, operadas exclusivamente por técnicos, foram reestruturadas, reduzidas e simplificadas sendo utilizadas em reuniões informais, situações casuais e operadas por pessoas comuns. Enfim, com a popularização de equipamentos digitais houve uma (re) significação das



interações sociais intermediadas pelo digital. Consequentemente, esse fenômeno digital passa a ser valorizado socialmente.

Atualmente, vivemos a *corrida digital* em que os fabricantes apressam-se em lançar novas características diferenciadas em seus produtos e, os consumidores, movidos por uma sociedade “antenada” no moderno, desejam ansiosamente obtê-los.

Essa atitude criada reforçada e determinada pelo contexto social elege o texto digital como interessante, especial e altamente valorizado. Importa-nos questionar sobre o que move essa atitude para entendermos o contexto desses leitores.

#### **4. Textos em 3D no âmbito escolar**

Acreditamos que análises de textos em 3D devam fazer parte do cotidiano da aula de interpretação textual no ensino fundamental II e médio. Embora ainda existam poucos estudos brasileiros sobre o tema, é necessário provocar uma reflexão nestes alunos que consomem essa cultura.

É pertinente observar as possíveis leituras que jovens/consumidores fariam ao se depararem com algo ligado ao entretenimento posicionado como texto para análise.

Questões de significado e a recorrência ao contexto social que aplica e valoriza a estética digital fariam os alunos buscar outros olhares. Arriscaríamos afirmar que não se trata apenas de buscar uma metodologia para uso no ensino fundamental II e médio, mas de provocar uma mudança de atitude diante do texto, pois segundo Elisa Guimarães (2007, p.36), “[...] na leitura, o que está em questão é o que se apresenta entretecido no texto, no quadro de significações nele configurado. O importante não é desvendar as presumíveis intenções do autor, mas sim encontrar a proposta de sentido que vivifica cada texto”.

Desenvolvendo atividades, em sala de aula, que envolvam valores sociais, conceitos sobre modernidade, construção de estereótipos, efeitos de recursos digitais, cultura moderna, teríamos possibilidades de passar o aluno de leitor passivo, atuando como simples receptor, para leitor ativo e crítico para interagir com as novas tecnologias com certo distanciamento.

Importante, ainda, iniciar esse trabalho com a conscientização dos professores de Língua Portuguesa sobre a importância deste tema que implica em contribuição social, já que, como dissemos, são esses jovens que consomem a tecnologia 3D.

Aprender a operar o computador é tarefa escolar importante, mas entendê-lo como símbolo que reflete crenças, determina comportamentos, cria adjetivos e impõe atitudes desencadeando a exclusão e inclusão digital é tarefa árdua daquele que trabalha com linguagem.

Com o grande número de acesso a computadores, canais por assinatura, jogos eletrônicos, celulares digitais, o papel do professor de Língua Portuguesa torna-se mais complexo, exigem-se mais conhecimento e atitude para atuar com questões ligadas à sociedade.

## **Conclusão**

Retomando nosso corpus, a história em si, não traz grandes suspenses, nem mesmo, tramas bem costuradas, ou ainda, cenas que recuperassem mitos ou lendas relevantes do contexto histórico norte-americano.

Torna-se previsível, logo no início do filme, o final da história. A rapidez com que Gru, o personagem principal, muda de personalidade e visão de mundo, desqualifica a obra como um material didático, permanecendo apenas como entretenimento.

A extrema maldade do personagem é trocada por sublime bondade em muito pouco tempo, o que nos faz rever a proposta da obra. Já que a animação é direcionada às crianças, atentamo-nos para o caráter sensível da obra.

Pois bem, importante observar que nosso estudo, ao tratar de interpretação textual, não se ateve à história, mas à plasticidade em que a mesma se materializou. A ênfase na valorização do moderno, pela sociedade, descortina um outro olhar para o objeto em análise.

O tema proposto neste artigo aponta, também, para uma preocupação sobre em que nível a interpretação de textos digitais se dá na sociedade. E como os professores do ensino fundamental II e médio se deparam com essa questão.

Buscou-se, aqui, além de descrever o tratamento dado à narrativa digital, questionar e problematizar sua receptividade no âmbito escolar. Por fim, longe deste trabalho ser exaustivo, esperamos que este tema, ainda pouco explorado, seja também investigado em outros trabalhos acadêmicos.

## Referências

CASTRO, A. B. B. A esperança vence o medo: paixões semióticas em discursos presidenciais. In: 58º Seminário do Gel, 2010. São Carlos: **Revista de Estudos Linguísticos**, n.39, 2010.

FERREIRA, L. A. Dimensão passional do discurso: leitura e mídia. In: FÁVERO, L. L.; BASTOS, N. B.; MARQUESI, S. C. **Língua Portuguesa Pesquisa e Ensino**. São Paulo: EDUC/Fapesp, 2007.

FIORIN, J. L. Semiótica das paixões: o ressentimento. **Revista Alfa**: Revista eletrônica do departamento de estudos linguísticos e literários/UNESP - São José do Rio Preto, n.51, p. 9-22, 2007.

\_\_\_\_\_. Semiótica das paixões. **Revista Eutomia**: Revista eletrônica de literatura e linguística - Departamento de Letras/ UFPE. Recife, n.2, p. 58-67, 2008.

FONSECA, M. A. **Michel Foucault e a constituição do sujeito**. São Paulo: EDUC, 2003.

GASPAR, R. Realidade virtual no cinema. Disponível em <http://www.ruigaspar.com>. Acesso em 8 de fevereiro de 2011.

GUIMARÃES, E. Texto, leitura e escrita. In: FÁVERO, L. L.; BASTOS, N. B.; MARQUESI, S. C. **Revista Língua Portuguesa Pesquisa e Ensino**. São Paulo: EDUC/Fapesp, v.2, p.35-44, 2007.