

ACHADO EM MEMÓRIAS: SUPERPOSIÇÃO DE TEMAS NO FILME “WORLD OF TOMORROW”

Isabela Dantas de Melo¹
Paulo Henrique Souto Maior Serrano²

Resumo

O curta-metragem de animação “World of Tomorrow” foi analisado com base nos conceitos construídos no nível discursivo do percurso gerativo de sentido estabelecido pela teoria da semiótica discursiva. Buscou-se compreender as figuras, temas e isotopias presentes na semântica discursiva, além das embreagens e debreagens utilizadas em sua sintaxe. “World of Tomorrow” possui planos de leitura que continuamente se intersectam por meio de figuras que metaforizam e complexificam os temas presentes no discurso. A análise de um filme de animação com a aplicação da semiótica discursiva possibilitou a identificação de particularidades dentro do campo da animação, bem como na articulação de suas linguagens.

Palavras-chave: Animação. Curta-Metragem. Semiótica Discursiva.

FOUND IN MEMORIES: SUPERPOSITION OF THEMES IN THE FILM “WORLD OF TOMORROW”

Abstract

The animated short film "World of Tomorrow" was analyzed based on the concepts constructed at the discursive level of the generative path of meaning established by the theory of discursive semiotics. The aim was to apprehend the figures, themes, and isotopies present in discursive semantics, as well as the clutches and declutches used in its syntax. "World of Tomorrow" has layers of interpretation that continuously intersect through figures that metaphorize and complexify the themes present in the discourse. Analyzing an animated film using discursive semiotics allowed for the identification of peculiarities within the field of animation, as well as in the articulation of its languages.

Keywords: Animation. Short Film. Discursive Semiotics.

1 INTRODUÇÃO

A adaptação da história no cinema, teatro, ou até mesmo no desenho e na pintura, contém elementos – ainda que manifestados de formas distintas em cada um dos possíveis meios – que a distinguem de outras histórias. Esses constituintes integram o conteúdo de um texto, verbal ou não, e lhe conferem uma unidade de sentido.

¹ Bacharel em Comunicação em Mídias Digitais na Universidade Federal da Paraíba. ORCID <<https://orcid.org/0009-0006-0414-3385>>. E-mail: isabelademelobr@gmail.com.

² Doutor em Administração pela Universidade Federal da Paraíba. Professor de Comunicação em Mídias Digitais na Universidade Federal da Paraíba e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação na UFPB. ORCID <<https://orcid.org/0000-0002-3713-5190>>. E-mail: paulohsms@gmail.com.

Nesta pesquisa, os elementos utilizados para criar as ilusões de verdade e concretizar o todo significativo do curta-metragem de animação “World of Tomorrow” foram apreendidos e analisados com o suporte da semiótica discursiva. O filme de 2015, escrito e dirigido por Don Hertzfeldt, faz uso de recursos como clonagem, robôs e viagem no tempo – além de gráficos que saltam do aspecto minimalista e infantil ao complexo e abstrato – para abordar questões relacionadas à existência.

Compreendendo os temas e questões levantadas no curta-metragem, o trabalho de pesquisa aqui realizado procura compreender de que maneira o filme “World of Tomorrow” manifesta os temas que são apresentados e de que forma o filme produz seus efeitos de sentido.

A teoria semiótica discursiva, desenvolvida por A. J. Greimas, foi a encarregada de fornecer mecanismos para responder essa pergunta. Dentro do nível discursivo estabelecido pela teoria – e escolhido para ser analisado nesta pesquisa – é onde a enunciação de um texto mais se revela e, portanto “onde mais facilmente se apreendem os valores sobre os quais ou para os quais o texto foi construído” (Barros, 2005, p. 54).

Esta pesquisa compila percursos temático-figurativos inscritos e as recorrências de temas – chamadas na teoria semiótica de isotopias – que atravessam o filme, além de identificar as projeções predominantes da enunciação no enunciado, e de que forma elas criam ilusões de verdade dentro do texto.

O filme “World of Tomorrow”, independentemente de sua aparência colorida e lúdica, dialoga com temas profundos e sombrios. O interesse em compreender de que forma esses temas se articulam e produzem efeitos de sentido que se sustentam na excentricidade do filme foi o que impulsionou esta pesquisa. Compreender os recursos utilizados no curta-metragem analisado pode servir de fundamentação para a criação e compreensão de outras obras – cinematográficas ou não.

Foi constatado que “World of Tomorrow” possui planos de leitura que se encadeiam por intermédio das figuras que metaforizam e complexificam os temas presentes no discurso. A possibilidade de criar mundos e cenários ilimitados, oferecidas pela própria proposta criativa do gênero de animação se une às características distintas do filme analisado para apresentar relações próprias e inusitadas entre temas e figuras. O filme apresenta temas densos – como solidão, obsolescência e nostalgia – enunciados por figuras que se referem à melancolia e à ficção científica, e também exhibe questões ligadas ao tempo, à emoção, à cognição e ao capitalismo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A semiótica do discurso, dedica-se a revelar “‘o que o texto diz’ e ‘como diz’” (Barros, 2005, p. 12). O conceito de texto utilizado pela semiótica é o de objeto de significação, onde os mecanismos que o estruturam fazem dele um “todo de sentido”. Essa descrição recebe o nome de análise interna, uma vez que o texto é considerado “um objeto da comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário” (*Ibid*, p. 11). Desta forma, qualquer solução ou interpretação é buscada dentro do texto, e não a partir de uma relação com seu contexto sócio-histórico.

Na semiótica, a noção de texto não fica restrita à manifestação linguística, visto que textos visuais, sonoros e até sincréticos – onde há mais de uma expressão – podem ser tomados como objeto e complementam-se uns aos outros. “World of Tomorrow” é um filme e deve ser caracterizado como um texto sincrético, constituído pelas linguagens visual, sonora e verbal. Essas diferentes formas de expressão articulam-se no nível mais superficial do plano de conteúdo, a partir de uma construção de sentido iniciada em sua camada mais profunda, e são manifestadas com o plano de expressão (Barros, 2005; Pietroforte, 2006).

Dentro do plano de conteúdo, o sentido é construído a partir de um percurso gerativo de sentido, que se divide em três níveis: fundamental, narrativo e discursivo. Esta pesquisa deverá se concentrar na compreensão dos elementos do nível discursivo, o nível mais complexo e concreto da geração de sentido.

A análise discursiva investiga as estruturas narrativas a partir do momento em que estas são assumidas pelo sujeito da enunciação e adquirem uma cobertura figurativa, convertendo-se em discurso. Isto significa que as formas narrativas, até então abstratas, são explicitadas através de elementos que as representam e as tornam mais específicas e semanticamente complexas (Barros, 2005).

As especificidades do nível discursivo são nada menos do que as “direções” tomadas pelo sujeito da enunciação. Essa enunciação pode ser caracterizada como “a instância de mediação entre estruturas narrativas e discursivas” (Barros, 2005, p. 53), onde as últimas são reveladas a partir dos elementos representados por figuras, pessoa, tempo e espaço da narrativa.

Segundo Fiorin (2000), dentro do discurso sempre há uma pressuposta instância de enunciação. Em outras palavras, nenhuma frase se enuncia sozinha, e sempre há um enunciador – que pode ou não se manifestar dentro do discurso, mas sempre deixa marcas em seu interior. A enunciação é caracterizada através da pessoa do eu, que opera o discurso no espaço do aqui e no tempo do agora – construindo a instância eu-aqui-agora.

Logo, os três procedimentos de discursivização são a actorialização, a espacialização e a temporalização, que constroem pessoa, espaço e tempo, respectivamente. Além disso, o sujeito que produz o discurso divide-se em um enunciador, a partir de um fazer persuasivo, e um enunciatário, que interpreta um fazer interpretativo (Fiorin, 2000). A união entre as projeções da enunciação no enunciado e as relações entre enunciador e enunciatário caracterizam a sintaxe discursiva.

Um enunciador pode fazer uso de alternâncias, oposições e combinações, e com isso atingir os efeitos de sentido que desejar, estes que variam de acordo com diferentes culturas, grupos, gerações e ideologias (Barros, 2002). Combinando *debreagens* e *embreagens* a procedimentos argumentativos, como ilustrações e figuras, faz-se com que o enunciatário interprete como válido o sentido que o enunciador produziu (Fiorin, 2000).

O nível discursivo engloba – além das projeções enunciativas e relações entre enunciador e enunciatário – os temas, as figuras e as isotopias que concretizam as estruturas do nível narrativo (Matte; Lara, 2009). Esses termos constituem a semântica discursiva, e se encarregam de revestir as conjunções e disjunções do nível narrativo, de modo a explicar como elas se deram (Fiorin, 2000).

De acordo com Fiorin (2000), figuras são categorias que representam coisas, seres e ações do mundo natural – existente ou construído –, tais como: ler, caneta, xícara, flor, casa, gato, mão etc. Temas, em contrapartida, são elementos abstratos que organizam essas figuras em percursos: raiva, saudade, graça, felicidade, inveja. Identificar um tema num texto é, portanto, reunir todas as figuras que o ilustram (Barros, 2005), construindo um percurso figurativo.

Um mesmo esquema narrativo pode receber diferentes tematizações, assim como um mesmo tema pode ser figurativizado de diversas maneiras, dentro do mesmo texto. De maneira contrária, uma mesma figura pode representar temas distintos, dependendo do texto em que estiver presente (Fiorin, 2000). Um texto pode até mesmo não possuir figuras, e ser predominantemente temático, como ocorre em textos científicos. Um texto temático se opõe ao texto figurativo por possuir um investimento semântico mínimo e ter como finalidade representar ou classificar a realidade significativa – enquanto a figurativização acrescenta mais uma camada semântica ao discurso em que se faz presente (Barros, 2002).

O conjunto de figuras que correspondem a um mesmo tema num texto é chamado de percurso figurativo. Essas figuras só ganham sentido quando dão concretude a um tema em específico. Um texto pode ter diversos percursos figurativos – dependendo da quantidade de

temas manifestados a partir de figuras – e esses percursos podem se superpor para criar efeitos de sentido (Fiorin, 2000).

O percurso temático, por sua vez, corresponde à "manifestação isotópica, mas disseminada de um tema, redutível a um papel temático" (Greimas; Courtés, 2008, p. 496). Em outras palavras, o percurso temático pode ser enxergado como um tema – ou percurso figurativo – superior, que resume os outros temas de seu percurso temático, e os fixa a uma isotopia.

A relação do percurso temático com o percurso figurativo acontece de maneiras distintas, e essas relações correspondem ao contexto paradigmático, definido por um estoque de figuras – e temas relacionados às figuras – que combinam-se umas às outras e fazem parte de uma mesma cultura (Matte; Lara, 2009).

O contexto sintagmático, em contrapartida, manifesta-se através de isotopias. Estas conferem coerência semântica ao discurso, uma vez que são definidas pela recorrência, dentro de um texto, de categorias sêmicas temáticas – no caso das isotopias temáticas – ou figurativas, quando isotopias figurativas (Barros, 2005). A isotopia funciona como um plano que permeia o texto e lhe confere unidade de sentido (Matte; Lara, 2009), englobando as categorias que fazem sentido quando juntas.

De acordo com Fiorin (2000, p. 86), o conceito de isotopia é importante, pois “permite determinar o(s) plano(s) de leitura dos textos, controlar a interpretação dos textos pluri-significativos e definir os mecanismos de construção de certos tipos de discurso”. A unidade de sentido de um texto só é finalmente atingida através da organização e relação entre as suas isotopias.

Este artigo concentra sua análise na identificação das isotopias temático-figurativas, considerando o plano de expressão como dimensão de suporte ao significado. Em textos fílmicos, a relação entre diversos elementos – como os planos, a trilha sonora, a ausência de sons, os movimentos de câmera e até mesmo o tipo de lente escolhida – é construída com o intuito de “consignar os efeitos de sentido instaurados pelas articulações das categorias tímicas, modais, veridictórias, e outras” (Beividas, 2015, p. 132).

3 METODOLOGIA

A semiótica discursiva foi escolhida para a análise, pois busca identificar não exclusivamente os signos presentes no filme e as analogias às quais eles se referem, mas também como esses signos se relacionam e dão suporte às estruturas narrativas mais profundas que os ancoram. A teoria semiótica consistiu-se de um método de análise de discurso

interdisciplinar, permitindo que problemas de construção de sentido nos mais diversos âmbitos sejam resolvidos (Matte; Lara, 2009).

Filmes, por se tratarem de textos sincréticos, podem ser singularmente estudados a partir dessa metodologia – dado que os constituintes visuais, sonoros e verbais de um texto atrelam-se e conectam-se dentro do nível discursivo. “World of Tomorrow” é um filme que explora intensamente as figuras de linguagem, propiciando uma rica coleta de elementos para análise. Como é no nível discursivo onde as figuras se revelam, ele foi o escolhido para ser abordado neste trabalho. Essa decisão tornou possível a identificação dos percursos temáticos e figurativos que revestem e dão sentido ao curta-metragem “World of Tomorrow”.

Inicialmente, o curta-metragem foi assistido tendo em vista a compreensão de sua totalidade, identificando suas características superficiais e personagens principais. Em seguida, foi assistido novamente, quando seus elementos mais significativos foram delimitados e descritos, também foram identificadas de quais formas o filme predominantemente projeta as enunciações no enunciado.

O filme foi assistido uma terceira vez para coletar figuras não percebidas no momento da descrição – etapa que foi revista e ajustada algumas vezes. Com base nas figuras, os temas que cruzam o texto foram determinados, e os percursos figurativos – compostos pelas figuras que representam cada tema – foram traçados. Estes elementos foram organizados em quadros para uma melhor compreensão e posterior explicação do que foi coletado. O quadro 1 apresenta esse procedimento para um desses grupos de figuras e temas.

A recorrência de cada um dos temas por toda a extensão do filme ou, os percursos temáticos, foram divididos entre os que pertencem ao filme como um todo ou a personagens específicos. Os elementos que conectam e desencadeiam novas perspectivas ao longo do filme foram listados.

Com o auxílio de um dicionário e com base nos dados coletados e analisados nas etapas anteriores, foram então definidas as isotopias que atravessam a obra, o quadro 1 apresenta a composição da isotopia da melancolia, outros quadros semelhantes, com outras isotopias foram estruturados. Os quadros de análise permitiram, por fim, reconhecer e apontar os efeitos de sentido que os elementos, juntos, trazem ao filme, e explicar como este diz o que diz.

QUADRO 1 – ORGANIZAÇÃO DOS TEMAS E FIGURAS DA ISOTOPIA DA MELANCOLIA

Melancolia	
TEMA	FIGURAS
Solidão	<ul style="list-style-type: none">● Outernet● Cubo que guarda a consciência do avô de Emily● Escuridão● Luz que incide sobre Emily na cadeira
Obsolescência	<ul style="list-style-type: none">● Robôs sem perspectivas, em movimento perpétuo na lua● Escuridão● David sendo retirado do museu● O cheiro de mofo no museu● Pessoas que morrem na Outernet
Nostalgia	<ul style="list-style-type: none">● Galeria de memórias● Lembranças● Visitação do passado
Alienação	<ul style="list-style-type: none">● Clones vivendo eternamente sem objetivos● Robôs fugindo da escuridão sem objetivos

Fonte: Os autores, 2023.

4 “WORLD OF TOMORROW”

“World of Tomorrow” é um filme de animação experimental desenvolvido por Don Hertzfeldt. Foi lançado em 2015 e é o primeiro de uma série de três curta-metragens – cujos segundo e terceiro episódios foram lançados em 2017 e 2020, respectivamente. O curta-metragem essencialmente transita entre os gêneros de ficção científica, comédia e drama, e foi indicado ao Oscar de Melhor Curta-Metragem de Animação em 2016 (88th, 2021).

O filme acompanha duas Emilys. Inicia-se com Emily Prime – a "original" de uma série de clones – em um quarto branco, apertando alguns botões e recebendo uma chamada de vídeo de seu clone de terceira geração, que vive 227 anos à sua frente. Emily Clone – como será chamada neste trabalho, a fim de uma melhor compreensão – fala com uma voz apática e robótica, e diz ter voltado ao passado para contar a Prime sobre seu futuro.

Clone revela que um processo de clonagem foi desenvolvido pelos humanos na tentativa de atingir a imortalidade, e também descreve as maneiras através das quais pessoas mais velhas procuravam eternizar suas existências: através de cubos que guardavam suas consciências.

O avô de Emily foi uma das pessoas que transferiu sua consciência para um cubo. “Lá”, a Clone fazia o upload dos últimos lançamentos de filmes e livros, com o objetivo de que seu avô aproveitasse melhor a semana. Ele também conseguia enviar cartas a sua neta – enviou

mais de mil na primeira hora em que passou dentro do cubo: lá, o tempo passa mais rapidamente, e uma hora equivale a aproximadamente quatro anos no interior do cubo. Por outro lado, os menos afortunados lidavam com a morte de entes queridos através de robôs animatrônicos cujas faces eram os rostos esticados e preservados dos mortos.

Clone explica como conseguiu entrar em contato com Emily Prime: por meio de uma arriscada e experimental viagem no tempo. Imediatamente, o clone teletransporta Prime para o futuro, através do mesmo método, e elas passam a ocupar o mesmo lugar, um espaço repleto de cores e formas abstratas: a *Outernet*. Clone explica que aquela é uma rede neural que as conecta, e que é o futuro da Internet.

Para Clone, aquele é um lugar que, apesar de aparentemente mágico, pode ser muito triste. Revela que muitas pessoas das classes mais baixas sumiram dentro de sua infinidade, e nunca mais foram vistas. Através da *Outernet*, Clone é capaz de mostrar algumas de suas memórias significativas para Emily Prime. Clone conta que seu primeiro emprego foi supervisionar robôs na lua, e que lá ela se apaixonou por uma pedra – explica que não compreendia muito bem suas emoções à época, mas sentia-se muito atraída pela rocha.

Um tempo depois, a economia na superfície da lua entrou em recessão e Clone foi mandada para casa após seis ciclos, sendo obrigada a se separar da pedra. Os robôs, no entanto, permaneceram em movimento perpétuo ao redor da lua, fugindo da escuridão, como foram inicialmente programados para ficar. Eventualmente eles mandavam poesias tristes para os humanos.

Na Terra, Clone passou mais tempo com os humanos e abriu sua própria galeria de memórias, onde as pessoas podiam assistir às lembranças de anônimos. Lá, ela conheceu o homem que se tornaria seu marido: um clone da mesma fonte de David. Por ser um clone mais antigo, o marido de Clone possuía muitos sinais de deterioração, e Emily o amava por isso: pois fazia com que ele, assim como ela, fosse original.

Clone relata, em seguida, que a Terra será atingida por um meteoro em 60 dias, e que a maioria das pessoas morrerá de uma maneira horrível. Afirma que as pessoas mais ricas estão fazendo o upload de suas consciências em cubos e lançando no espaço. As classes mais baixas, por outro lado, estão tentando escapar por meio de um método mais barato de viagem no tempo, e muitas acabam morrendo em órbita. Seus corpos, no entanto, acabam queimando ao retornarem à Terra, e viram pequenas luzes no céu.

Então, Emily Clone revela que há um outro motivo pelo qual ela entrou em contato com Emily Prime: para recuperar, antes de morrer, uma memória importante que ela esqueceu. Ela

extrai a memória através de um aparelho, e, pelos dizeres de Prime, a lembrança tem a ver com sua mãe.

Emily Clone, então, manda Emily Prime de volta a seu tempo – só que antes, por alguns segundos, a criança vai parar em um lugar inóspito, por engano. Prime retorna à sua realidade, exatamente no local e tempo onde o curta começou. A menina permanece curiosa, aérea e animada, como no início – e meio – do filme, e afirma ter experienciado um dia feliz. O filme termina com Emily Prime saltitando para fora do plano.

5 ANÁLISE DO NÍVEL DISCURSIVO

No nível discursivo da análise semiótica, as estruturas tornam-se mais concretas e próximas do leitor. Inicialmente serão investigadas as debreagens e embreagens presentes no enunciado, e em seguida as figuras, temas e isotopias existentes em seu interior.

5.1 PROJEÇÕES DA ENUNCIÇÃO

Em relação às projeções da enunciação no filme, nota-se que não há narrador. O observador se manifesta majoritariamente no papel actancial de Emily Clone e aparece também na voz de Emily Prime – sendo através delas que acontece a aspectualização do discurso.

Há um constante revezamento de debreagens dentro da categoria de pessoa. Quando Emily Clone fala sobre si, constata-se uma debreagem enunciativa, como em: “Eu não entendia minha mente e minhas emoções na época”. (World of Tomorrow, 2015). Já quando relata o passado de pessoas que passaram por sua vida, a debreagem enunciativa é percebida, exemplo: “Visitantes regulares almoçavam ao seu lado”. (World of Tomorrow, 2015).

Do mesmo modo, Emily Prime sempre nota e tece comentários sobre o que contempla ao seu redor, o que pode ser caracterizado como uma debreagem enunciativa de pessoa. Durante todo o filme, Prime parece estar deslocada da narrativa, dando prioridade às formas e cores existentes no ambiente.

Partindo dos pontos de vista temporal e espacial, notamos que também há uma constante alternância de debreagens no discurso de Emily Clone, onde a debreagem enunciativa é predominante. Clone repetidamente volta a acontecimentos de seu passado, com espaço e tempo respectivamente nos termos de “lá” e “então”. Por exemplo: “A economia na superfície da lua entrou em recessão.” (World of Tomorrow, 2015).

Ocasionalmente, Clone recorre à debreagem espacial enunciativa para se referir aos acontecimentos de sua vida. Isso acontece porque ela visita presencialmente suas memórias, ao lado de Prime. Por exemplo: “Foi aqui, na lua, que eu me apaixonei por uma pedra.” (World of Tomorrow, 2015).

O “aqui” constitui uma debreagem espacial enunciativa – e não uma embreagem espacial – porque, mesmo que Emily Clone esteja visitando holograficamente a lua, aquele é o espaço em que ela se encontra.

5.2 PERCURSOS FIGURATIVOS

No componente semântico do nível discursivo, estão identificados os temas, as figuras e as isotopias que revestem o curta-metragem. Como o filme é um texto sincrético, os elementos citados são visíveis nos patamares textual, visual e sonoro, e juntos sustentam os efeitos de sentido que o filme constrói.

Como definido na metodologia, as figuras foram as primeiras a serem identificadas, e a partir de então os temas e consequentes percursos figurativos puderam ser traçados. Só então, a partir dos percursos temáticos, foram verificadas as isotopias.

A virtualidade é um tema recorrente no decurso do filme, dando origem a um percurso figurativo que se manifesta através de figuras como as telas usadas para a comunicação entre Emily Clone e Emily Prime, os cubos que guardam as consciências – tanto dos mais velhos quanto das pessoas que planejam eternizar suas existências após o meteoro atingir a Terra –, e a própria *Outernet*, uma rede neural que conecta as pessoas do futuro.

A *Outernet* é uma figura que simboliza também a tristeza e a solidão. Isso é observado nas palavras de Emily Clone, e também durante todo o decorrer do filme, onde os infortúnios que sucederam à invenção da *Outernet* são relatados. Além disso, por ser uma extensão da consciência, a rede neural revela que as pessoas, no tempo de Emily Clone, eram seres profundamente infelizes.

Os percursos figurativos da tristeza e da solidão podem ser observados até mesmo em um local chamado de caverna tropical da lua, que deveria ser ensolarado, mas é – através do artifício da ironia – retratado por meio de tons frios e neve, comumente atrelados a sentimentos pouco eufóricos.

Da mesma forma, o cubo em que a consciência avô de Emily está, apenas com seus filmes e livros favoritos, é uma figura atrelada à solidão. A carta que ele envia à neta simboliza os temas do desespero e da tristeza de estar fadado à eternidade, sem companhia ou experiências

que o façam exceder a própria mente: “Oh Deus. Oh Deus. Ai meu deus. Meu Deus!” (World of Tomorrow, 2015).

Um contexto similar é percebido nos robôs com quem Emily trabalhou na lua. Com o recesso da economia na superfície lunar, as máquinas acabaram sem trabalho ou tarefas para cumprir – o tema da obsolescência pode ser reconhecido aqui –, permanecendo em movimento perpétuo e fugindo da escuridão, já que foram programadas para seguir a luz do sol e temem as sombras. Os robôs enviam à Terra poesias depressivas, e uma delas, citada por Emily, ilustra o tema da alienação:

“A luz é a vida. Robôs devem andar.
Ande, robô, ande. Mas por quê?
Ande, ande, ande. Robô.
Para sempre ande.”
(World of Tomorrow, 2015)

O tema da alienação é bastante explícito na poesia, já que os robôs se sentem alheios às suas existências, tornando-se escravos de uma ação – no caso, seguir a luz – cujos motivos não compreendem. A alienação de si mesmo acontece quando os trabalhadores (nesse caso, os robôs) ficam alheio à sua humanidade e resumem sua existência ao seu trabalho, ou seja, ao seu papel na sociedade.

A figura da escuridão, por sua vez, representa explicitamente o pesar e se encontra nos percursos figurativos da tristeza, da solidão e da obsolescência. Os robôs que temem o escuro, têm também medo da morte. Eles existirão eternamente sem objetivos, sozinhos e melancólicos, assim como o avô de Emily.

De forma similar, a maioria dos clones vive de memórias alheias, por meio de monitores onde eles podem assistir às lembranças de outras pessoas. Essas lembranças figurativizam o tema da nostalgia, experienciada pela maioria dos humanos no presente de Clone. Os seres clonados são solitários e carentes de acontecimentos, sem porquês que justifiquem a necessidade da vida eterna – o tema da alienação surge novamente aqui, articulando esse evento à experiência vivenciada pelos robôs abandonados na lua, e também ao avô de Emily: todos fadados à eternidade e fugindo da morte.

A tematização da nostalgia evidencia-se como uma característica intrínseca a Emily Clone e a muitos dos outros clones de seu tempo. Não apenas nas lembranças vistas em monitores, mas também nas recordações que Clone gosta de lembrar ou visitar, e na constante necessidade que todos os clones têm, de viver eternamente – mas apenas flutuando em

momentos que já passaram. Uma das razões pelas quais Clone procura Prime, é justamente para recuperar uma memória importante da qual ela sente falta, mas não lembra qual é.

Outra frase é dita nos últimos minutos do curta, e também retoma o percurso figurativo da nostalgia: “Este é o seu futuro, Emily Prime. É uma vida triste e uma vida longa. Você sentirá saudade por algo que não conseguirá lembrar” (World of Tomorrow, 2015). Clone completa com um conselho: “Não perca tempo em coisas triviais. Não se debruce em coisas insignificantes. Porque todas essas coisas derreterão e serão esquecidas no obscuro passar do tempo” (World of Tomorrow, 2015). Com isso, Clone sugere que Prime não seja refém dos sentimentos que a afastam de viver o presente, já que tudo ficara obsoleto de qualquer forma.

O tema da obsolescência é evidenciado ainda no museu em que o clone David ficou exposto – seja na figura do David idoso exposto em um museu – que morre aos 72 anos e é retirado do museu sem grande alarde, apesar de sua morte ser lamentada por todos que o acompanhavam – ou no cheiro de mofo do museu, que Emily Clone define como “o cheiro de várias gerações passando” (World of Tomorrow, 2015).

O arco de David também explora a temática da solidão – figurativizada em David e no público que o visita, que muito provavelmente não possui amigos ou familiares. Algumas pessoas costumavam visitar o museu durante a madrugada, para conversar com o clone, ou simplesmente usufruir de sua presença. Quando ele morre, sua perda é sentida por todos.

Emily Clone relata, no filme, um pouco de sua caminhada na área emocional. Conta que inicialmente apaixonou-se por uma pedra e ao sentir-se atraída por um ser inanimado, não sabia identificar de forma plena o que sentia. Uma bomba de combustível, pela qual ela também se apaixonou, demonstra um pequeno desenvolvimento emocional experienciado por Emily, visto que é algo mais complexo que uma simples pedra. Simon, o monstro alienígena cujas palavras Clone não compreendia, e com quem ela manteve um relacionamento de sete anos, similarmente explicita uma evolução emocional de Emily Clone.

Finalmente, ela se apaixonou por um ser-humano, uma pessoa com quem ela pode conversar e compartilhar experiências: um clone da mesma fonte do David que ficou exposto em um museu. É o último estágio do progresso de Emily no âmbito romântico, e isso significa que, mesmo sendo um clone de terceira geração, com muitas deteriorações, ela foi capaz de entrar em contato com suas emoções.

A morte do marido de Clone também é um dos momentos em que a falta de habilidades emocionais de Emily emerge no texto. Ela diz não ter a capacidade mental ou emocional de lidar com a perda de David, mas às vezes se senta em uma cadeira tarde da noite e silenciosamente se sente mal. O tema da solidão também aparece aqui, e pode ser visto

igualmente na cadeira em que Emily se senta, assim como na luz direta que incide sobre ela e na escuridão da noite.

Emily Clone ostenta uma atmosfera lânguida e deprimida. A figura do adulto abatido, já exposto às responsabilidades e às tragédias da vida, ecoa em sua personagem no decorrer de todo o filme. Alguns dos momentos que explicitam sua personalidade surgem quando ela visita seu passado, volta para resgatar uma memória, sofre pela morte de seu companheiro, abre uma galeria de memórias, visita as lembranças de seu marido.

Emily Prime, em contrapartida, é a criança ingênua, lúdica, que interage com o que vê e com o presente, não com as memórias do que não mais existe. Ela tem o futuro a esperar, e não um passado a ser lembrado e lamentado. Ela desenha figuras e muda as cores da *Outernet*, fala que é um dia feliz, interage com Simon, na caverna tropical da lua, sente as coisas sensorialmente.

Por esse motivo, Prime acaba existencialmente simbolizando o viver no presente, enquanto Emily Clone reflete o existir em todos os outros tempos que não o agora. Ainda que esteja no futuro, em relação ao presente do espectador, ela recorda incessantemente de seu passado e compartilha com seus contemporâneos o saudosismo pelas memórias, já que seu presente não a oferece coisas boas.

Cópia e originalidade são temas que atravessam o filme respectivamente pelas figuras dos clones e de seus humanos iniciais, que ofereceram molde à clonagem. Em um momento do filme, Emily Clone diz que amava seu marido – também clone – porque ele possuía sinais de deterioração e isso o tornava original.

Um percurso figurativo distópico, por sua vez, manifesta-se à medida que figuras como tecnologias futuristas avançadas, como a clonagem, são aplicadas para favorecer as classes mais altas, e tecnologias menos avançadas, como rostos de entes mortos esticados em robôs, são oferecidas às classes mais baixas – estas que também estão fadadas à morte em órbita, tentando fugir do meteoro. O futuro, dentro do filme, simboliza uma utopia negativa, o que revela um percurso temático-figurativo distópico.

5.3 ISOTOPIAS

Por tratar-se de um filme extremamente complexo e sujeito a leituras plurais, “World of Tomorrow” possui planos isotópicos que repetidamente se cruzam e se complementam através de seus conectores e desencadeadores de isotopias. Fiorin (2000, p. 81) entende que “as diversas leituras que o texto aceita já estão nele inscritas como possibilidades”. Isso significa que um

texto polissêmico não admite interpretações aleatórias e arbitrárias, mas sim as múltiplas leituras que já estão inscritas no texto.

A partir do entendimento dos indicativos presentes no curta-metragem, foi concebível a identificação de algumas isotopias que se superpõem e se desenvolvem conjuntamente, dando uma unidade de sentido à obra e permitindo a identificação pessoal por parte de vários grupos de pessoas.

A isotopia da “melancolia”, que – segundo o Antonio Houaiss (2015, p. 629) – define-se pelo “estado de profunda tristeza”, cruza o filme ao ser revestida por temas como nostalgia, passado, presente e obsolescência.

A *Outernet* funciona como um conector entre a isotopia melancólica e a isotopia “temporal”, onde o tempo é estabelecido como “o período contínuo e indefinido no qual os eventos se sucedem e criam no homem a noção de presente, passado e futuro” (Houaiss, 2015, p. 909). Clone, representando a maioria dos que vivem na *Outernet* – no futuro – está imersa em sentimentos desconcertantes e considerações desesperançosas acerca de sua existência.

O tema da dilatação do tempo, que passa de forma distinta dentro do cubo em que o avô de Emily Clone se encontra – e se figurativiza nos quatro anos que se passam dentro do cubo, que equivalem a uma hora fora dele –, também faz parte da isotopia do tempo. Já as figuras que na isotopia melancólica simbolizam a obsolescência – como o cheiro de mofo sentido no museu, que temporalmente representa a passagem do tempo ou a velhice, e os robôs em movimento perpétuo, que simbolizam a eternidade – voltam a conectar o tempo à melancolia forma precisa.

Essas figuras, unidas a outros símbolos como o cubo em que está avô de Emily e a *Outernet*, fazem com que a melancolia e o tempo colidam ainda com a isotopia da tecnologia – que segundo o dicionário Houaiss (2015, p. 906), expressa “o conjunto dos conhecimentos científicos, dos processos e métodos na criação e utilização de bens e serviços”.

A isotopia figurativa da “tecnologia” encontra-se simbolizada ainda nas telas por onde as duas Emilys conversam, nas máquinas que permitem a viagem no tempo, nos clones, robôs e nos foguetes. Alguns desencadeadores também reforçam a isotopia da “tecnologia” como a capacidade de viver e trabalhar no espaço e sobretudo as relações com o universo criadas dentro do próprio filme, tais como cubos que guardam consciências, máquinas que extraem memórias, robôs que trabalham na lua e escrevem poesias.

O capitalismo, modo de produção em que os meios pertencem à classe social mais alta da sociedade (Marx; Engels, 1988), também permeia o filme e pode ser percebido desde a menção às classes mais baixas, que não podiam arcar com os custos da clonagem – ou foram parar em órbita durante a ameaça do meteoro –, até a recessão da economia que houve na lua.

A isotopia do “capitalismo” trespassa até mesmo o tema da alienação, já que os trabalhadores se sentem alheios não apenas a suas próprias existências, como também as dos outros. Sabendo disso, é possível chegar à conclusão de que muitos dos elementos distópicos da ficção científica, que se encontram ligados também à isotopia melancólica – e são, portanto, tematizados pela obsolescência e a alienação – desencadeiam a isotopia capitalista.

Uma isotopia “cognitiva” – ligada à maneira de perceber, interpretar, julgar e valorizar o mundo (Cognition, 2020) – é percebida permeando a oposição entre as formas de enxergar o mundo de Emily Prime e Emily Clone. Existe uma discrepância absoluta entre criança distraída, aérea, leve e despreocupada, e a adulta com uma vasta experiência de vida e visão crua e desiludida do futuro. Emily Prime entra em contato com os sentidos, enquanto Emily Clone tem uma visão existencial e reflexiva.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A forma como as projeções da enunciação ocorrem no enunciado são de grande importância para a construção de sentido em “World of Tomorrow”. Percebe-se que Emily Clone existe através de memórias e idealizações – momentos em que o discurso recorre às debruagens enuncivas de espaço e tempo –, enquanto Emily Prime está quase sempre no aqui e agora, por meio da debruagem enunciativa de espaço e tempo. A criança representa uma maneira mais simples e sensorial de enxergar a realidade: caracteriza o viver no presente, e não no passado ou futuro, como faz Emily Clone.

Esses efeitos de sentido são ainda enfatizados através das isotopias presentes no discurso, onde as linhas temático-figurativas são estabelecidas – e reforçam os argumentos que foram determinados por meio das relações entre enunciação e enunciado.

Verifica-se que muitas das figuras, conforme a visão escolhida para observá-las, manifestam-se em diferentes planos e dão passagem a novos temas. A excentricidade do filme também é uma característica que pode ser constatada a partir dos percursos figurativos, onde temos algumas figuras simbolizando temas inusitados – como, por exemplo, a bomba de combustível que representa o desenvolvimento emocional, ou o cheiro de mofo que exprime o cheiro das gerações passando.

Os percursos temático-figurativos extraídos de “World of Tomorrow” permitiram a identificação de planos de leitura que continuamente se intersectam e se sobrepõem através do vasto leque de figuras que metaforizam e complexificam o discurso. O curta-metragem constrói seu sentido de forma pouco usual, com personagens, cenários e acontecimentos surpreendentes,

e mesmo assim consegue movimentar-se entre as isotopias de forma orgânica, com novos planos surgindo quase como consequências naturais dos eventos que os antecederam.

A análise de um filme de animação, permite que a semiótica discursiva se expanda e que seus postulados sejam implementados nas mais distintas formas de expressão. Mesmo que o plano de expressão não tenha sido o alvo desta pesquisa, é dentro do nível discursivo – extensamente discutido aqui – onde se notam os elementos próprios do cinema, utilizados no filme para criar seus efeitos de sentido.

A aplicação da análise nos níveis narrativo e fundamental da obra, assim como em seu plano de expressão, seria capaz de oferecer ainda mais contribuições para a compreensão dessa obra do cinema de animação – que possui complexidades próprias.

A semiótica discursiva, possibilita que se descubra particularidades não antes percebidas dentro do cinema de animação, bem como na articulação de suas linguagens. Espera-se que a análise contribua para a compreensão do potencial do gênero na arte de contar histórias, evocando temas superpostos por meio de figuras inesperadas e, desse modo, criando a surpresa e despertando o interesse de quem assiste.

REFERÊNCIAS

- 88TH academy awards / 2016. **Academy of Motion Picture Arts and Sciences**, 2023. Disponível em: <<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2016>>. Acesso em: 13 mar. 2023.
- BARROS, Diana. **Teoria do discurso**. 3. ed. São Paulo: Humanitas, 2002.
- _____. **Teoria da semiótica do texto**. 4. ed. São Paulo: Ática, 2005.
- BEIVIDAS, Waldir. **Semióticas sincréticas: posições (a linguagem do cinema)**. 1. ed. São Paulo: ANNABLUME, 2015.
- COGNITION. In: **APA dictionary of psychology**. Washington: 2020. Disponível em: <<https://dictionary.apa.org/cognition>>. Acesso em: 05 out. 2021.
- FIORIN, José Luiz. **Elementos de análise do discurso**. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2000.
- GREIMAS, Algirdas J.; COURTEZ, Joseph. **Dicionário de semiótica**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2008.
- HOUAISS, Antônio. **Pequeno dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. São Paulo: Moderna, 2015.

MATTE, Ana Cristina Fricke; LARA, Glaucia Muniz Proença. **Ensaio de semiótica: aprendendo com o texto**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **O manifesto comunista**. 3. ed. São Paulo: Global, 1988.

PIETROFORTE, Antonio. O sincretismo entre as semióticas verbal e visual. **Intercâmbio**, São Paulo, volume XV, 2006. ISSN 1806-275X. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/intercambio/article/view/3636/2378>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

WORLD of tomorrow. Direção: Don Hertzfeldt. Produção: Don Hertzfeldt. Estados Unidos: Bitter Films, 2015. 1 filme (16 min.). Disponível em: <<https://vimeo.com/ondemand/worldoftomorrow>>. Acesso em: 13 mar. 2023.

Submetido: 14/03/2023

Aceito: 04/12/2023