



Entre a fé e a distopia: o curta animado Ressurreição sob a perspectiva da multimodalidade

*Between Faith and dystopia: the animated short
Resurrection from the perspective of multimodality*

Flaviane Faria Carvalho^(a); Mirelle Souza Andrade^(b)

a Universidade Federal de Alfenas, Instituto de Ciências Humanas e Letras, Brasil –
flaviane.carvalho@unifal-mg.edu.br

b Universidade Federal de Lavras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Brasil –
mirellesouzaandrade@gmail.com

Resumo: Neste artigo, buscamos analisar quais são significados sociais produzidos pelo curta-metragem animado *Ressurreição* (2019), dirigido por Otto Guerra. Para alcançar esse objetivo, adotamos o referencial teórico-metodológico da Análise Crítica do Discurso Multimodal (Ledin; Machin, 2018). Desse modo, a análise dos elementos que compõem a narrativa audiovisual em questão recorreu às seguintes categorias: estágios narrativos, cenários, personagens, ritmo e som nas cenas. Dentre os resultados encontrados, podemos inferir que, em termos de estrutura narrativa, observa-se a configuração de um gênero distópico cuja orientação inicial revela um cenário sombrio e apresenta seus agentes opressores. Em seguida, a relação do protagonista com esse mundo antagonista é evidenciada. Na sequência, vem a complicação, que seria a tomada de consciência, quando o herói percebe os problemas do mundo a sua volta, tentando lutar contra esse sistema, finalizando com o desfecho, em que decorre a morte do protagonista. Cabe salientar que os recursos sonoros são fundamentais para sinalizar mudança de estágio na narrativa analisada. Já o cenário, em preto e branco, evoca uma atmosfera psicológica, sombria e dramática das ações desempenhadas pelos personagens, que nos convidam a refletir sobre os desvios e distorções existentes em nossas instituições sociais religiosas.

Palavras-chave: Análise Crítica do Discurso Multimodal. Narrativa fílmica. Curta-metragem. Animação. Otto Guerra.

Abstract: In this article, we seek to analyze the social meanings produced by the animated short film *Ressurreição* (2019), directed by Otto Guerra. To achieve this objective, we adopted the

theoretical-methodological framework of Multimodal Critical Discourse Analysis (Ledin; Machin, 2018). Thus, the analysis of the elements that make up the audiovisual narrative in question used the following categories: narrative stages, scenarios, characters, rhythm and sound in the scenes. Among the results found, we can infer that, in terms of narrative structure, we observe the configuration of a dystopian genre whose initial orientation reveals a dark scenario and presents its oppressive agents. Then, the protagonist's relationship with this antagonistic world is highlighted. Then comes the complication, which would be awareness, when the hero realizes the problems in the world around him, trying to fight against this system, ending with the outcome, in which the protagonist's death occurs. It is worth noting that sound resources are fundamental to signal a change of stage in the analyzed narrative. The setting, in black and white, evokes a psychological, dark and dramatic atmosphere of the actions performed by the characters, which invite us to reflect on the deviations and distortions that exist in our religious social institutions.

Keywords: Multimodal Critical Discourse Analysis. Film narrative. Short film. Animation. Otto Guerra.

Introdução

Abordagens calcadas nos estudos em multimodalidade podem se mostrar bastante produtivas para a compreensão de mensagens e significados subjacentes a obras audiovisuais contemporâneas. Por acreditarmos nisso, este artigo tem como intuito central desvelar os significados sociais produzidos pelos modos e recursos semióticos configurados no curta-metragem *Ressurreição* (2019), dirigido por Otto Guerra e roteirizado por Rodrigo Israel Machado Guimarães¹.

Para alcançar tal objetivo, adotamos como referencial teórico-metodológico a Análise Crítica do Discurso Multimodal, proposta por Ledin e Machin (2018) para a investigação da narrativa fílmica. Tais autores apresentam as seguintes categorias para a análise da narrativa audiovisual fílmica: estágios narrativos, cenários, personagens, ritmo e som nas cenas.

Por meio dessa abordagem, almejamos oportunizar a compreensão mais holística, integrada e crítica das entrelaçadas relações existentes entre os

¹ Coproduzido pela Otto Desenhos e Dr. Smith Estúdio, o referido curta pode ser assistido por meio do acesso a este link: <https://vimeo.com/349986048>.

modos semióticos representados e as ideologias enraizadas na estrutura narrativa em questão. As seções seguintes tratam da fundamentação teórica deste trabalho.

Análise crítica do discurso multimodal: pilares teóricos

A relação entre os materiais da comunicação visual e o mundo social é central na Análise Crítica do Discurso Multimodal proposta por Ledin e Machin (2018). Ao apresentarem uma grelha metodológica para análise de vídeos promocionais, os referidos autores lançam luz não só à forma como esses materiais foram construídos (e a que se destinam), mas também à maneira como experimentamos esses elementos no cotidiano, chegando até à compreensão de como moldam o que fazemos e pensamos sobre eles e sobre a estrutura social como um todo (Ledin; Machin, 2018, p. 4).

Essa perspectiva de análise de materiais semióticos se fundamenta, sobretudo, em dois arcabouços teóricos influenciados pela Linguística Sistêmico-Funcional de Halliday (1985). O primeiro deles é o da Semiótica Social Multimodal de Kress e van Leeuwen (1996, 2001), que investiga os processos semióticos pelos quais as pessoas reconhecem/selecionam formas e as investem de significado ao longo da história. Um aspecto essencial dessa teoria é a de se concentrar nas práticas sociais de criação de significados de todos os tipos, sejam eles verbais, visuais ou sonoros – considerando assim, de maneira abrangente, os outros modos semióticos para além do verbal como igualmente importantes na produção de significados.

O segundo, por sua vez, é o da Análise Crítica do Discurso de Fairclough (2001), que confere especial relevância para a relação indissociável entre discurso e prática social, com vistas a desvendar relações de poder e, com isso, ideologias implícitas na produção discursiva. Busca-se, desse modo, associar a análise do texto e de suas práticas discursivas com aspectos globais, sociais e institucionais que atravessam o texto como evento

discursivo, a fim de que possamos discutir como contribui para a manutenção ou superação de determinados valores, relações e práticas sociais (Bezerra; Gomes, 2019, p.30).

Nesse sentido, as escolhas dos planos, ângulos, efeitos de transição, movimentos de câmera, cenários, caracterização de personagens e efeitos sonoros são recursos semióticos disponíveis pela linguagem cinematográfica considerados aqui essenciais para a produção de significados, representação de ideologias e configuração de relações de poder em uma narrativa fílmica.

Ainda que a experiência social vivida na contemporaneidade tenha se tornado cada vez mais multimodal, até o momento, são poucas as iniciativas de investigação voltadas para a análise multimodal da comunicação audiovisual. Buscando contribuir no sentido de suprir essa lacuna é que propomos aqui um conjunto de categorias sistematicamente aplicáveis à análise dos modos e recursos semióticos configurados em um curta metragem animado.

Analisando o curta-metragem *Ressurreição*

O curta-metragem é um formato de filme com duração breve, de até 15 minutos, que tem o propósito de informar, educar ou mesmo apresentar uma estética diferente. Em geral, buscar suscitar a reflexão e apurar o senso crítico em torno de alguma temática importante de nossa sociedade. Os curtas são exibidos em festivais nacionais e internacionais, fora do eixo de distribuição convencional, e costumam ser produzidos por cineastas independentes. Portanto é comum que seu orçamento seja baixo e que seus produtores tenham mais liberdade para ousar, subverter, desconstruir e, muitas vezes, inovar, em termos de linguagem, estética ou ponto de vista.

Lançado em 2019, durante o governo de Jair Bolsonaro, que tinha como um de seus principais traços o forte elo com lideranças evangélicas e católicas conservadoras e ante progressistas, *Ressurreição* se configura como uma espécie de manifesto contra a corrupção e esvaziamento dos valores pregados pela ideologia cristã. Segundo o diretor do curta, Otto Guerra:

A religião virou comércio, a proliferação de igrejas e a entrada dos pastores na política está levando o país de volta à idade média. Trevas é o que sempre mostrou estados religiosos, ainda hoje muitos morrem e matam em função da fé. O curta faz uma alegoria de manter Cristo pregado na cruz, ele está a serviço de mercadores, adoradores do bezerro de ouro e não mais como o profeta que ama o próximo como a si mesmo. Um curta para refletir essa inversão catastrófica (Guerra, 2020, s/n).²

Nesse sentido, podemos perceber uma aproximação da narrativa do curta com o gênero ficcional distopia. Em linhas gerais, cada gênero fílmico possui uma estrutura padrão composta por personagens e cenários típicos, que se desdobra em estágios, para cumprir com um determinado propósito comunicativo.

A estrutura narrativa distópica

De acordo com Hilário (2013, p.204), em termos etimológicos, a palavra distopia é formada pela junção do prefixo dis (doente, anormal, dificuldade ou mal funcionamento) e do termo topos (lugar). Com base em uma interpretação literal, significaria “a forma distorcida de um lugar”, precisamente, “um curso anormal e inesperado de acontecimentos que compõem determinada forma social”.

Fernandes e Carvalho (2021, p.5) recorrem a Baccolini e Moylan (2003, p. 115) para situar o gênero distópico “em um futuro deformado do nosso

² Entrevista concedida por Otto Guerra em 13/10/2020 ao site Coletiva.net. Disponível em: <https://coletiva.net/noticias/animacao-de-otto-guerra-esta-entre-os-vencedores-do-19-grande-premio-do-cinema-brasileiro,376960.jhtml>. Acesso em: 06 dez. 2023.

próprio mundo”, representado por “mundos ficcionais, dilacerados e problemáticos, que incorporam às narrativas uma sensação de fim, de desesperança e caos” – dada a confluência entre uma determinada conjuntura social e política de cariz autoritário e conservador com temas relevantes que a pautam (ciência e tecnologia, religião, sexualidade, linguagem e história) sob um determinado ponto de vista.

Se a confiança no futuro é o fundamento normativo que lhe garante eficácia ideológica das utopias engendradas no século XVI, as distopias oriundas do século XX, por seu turno, buscam o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas que ameaçam a liberdade (Jacoby, 2007, p. 40). Dessa maneira, a narrativa distópica não se expressa tão somente como uma visão futurista ou ficcional, mas também como um tipo de alerta, antevendo o que é urgente combater no presente: “ela busca fazer soar o alarme que consiste em avisar que se as forças opressoras que compõem o presente continuarem vencendo, nosso futuro se direcionará à catástrofe e barbárie” (Hilário, 2013, p. 206-207).

Nas narrativas distópicas, as relações de poder são sempre assimétricas: a individualidade não existe, e qualquer divergência é prontamente eliminada, seja pela ameaça, pela tortura ou pela morte. Em termos de estrutura, na distopia, o Estado e as demais organizações sociais são corruptos, as tecnologias são usadas como instrumentos de controle e coerção, e o tom da narrativa em geral é pessimista.

Estágios narrativos

Alguns elementos costumam ser recorrentes neste tipo de narrativa. Há sempre um herói deslocado, injustiçado ou silenciado, que passa por uma tomada de consciência e tenta se soltar da estrutura social opressora. Ademais, o cenário autoritário funciona amiúde como antagonista da estória, contando com o apoio de instituições e seus agentes, vinculados a

algum tipo de tecnologia, ritual ou discurso autoritário. Tais elementos acentuam a pequenez do protagonista perante o sistema. Tais elementos se estruturam numa narrativa composta por uma orientação inicial, em que o cenário sombrio e seus agentes opressores são apresentados, bem como a relação do protagonista com esse mundo antagonista é evidenciada, em seguida, vem a complicação, que seria a tomada de consciência, quando o herói percebe os problemas do mundo a sua volta, tentando lutar contra esse sistema, finalizando com o desfecho, em que se tem o exílio, a prisão ou a morte do protagonista. Com base em tais elementos, o Quadro 1 apresenta a demarcação dos estágios narrativos do curta *Ressurreição*:

Quadro 1 – Estágios narrativos do curta *Ressurreição*

ESTÁGIOS NARRATIVOS - GÊNERO NARRATIVO DISTOPIA	APLICADOS AO CURTA-METRAGEM <i>RESSURREIÇÃO</i>
Orientação: o cenário sombrio e a situação inicial	Representação de um cenário noturno, urbano, industrial, fixado por objetos perfurantes, ambientado por batidas estridentes de um sino e pelos passos da sombra de um pequeno homem, que se dirige a uma igreja. Em seguida, em um cenário interno, esse homem – um padre –, é mostrado entrando dentro desta igreja, e depois celebrando uma missa.
Complicação: a tomada de consciência do protagonista, que tenta lutar contra o sistema	Quando o padre celebra o corpo e o sangue de Cristo, um prego cai no chão, e Jesus é mostrado se libertando da cruz, pisa na cabeça do padre e começa a correr.
Série de eventos: eventos e cenas seguem cronologicamente	O padre retira uma espingarda debaixo da mesa do altar e começa a disparar contra Jesus, que consegue desviar dos tiros. Até que, quando Jesus estava prestes a fugir da igreja, o padre saca de um revólver das próprias nádegas e desfere um tiro certo na cabeça de Jesus.
Desfecho: exílio, prisão ou morte do protagonista	Jesus cai morto no chão e é arrastado ensanguentado pelo padre, que o prega novamente na cruz e o envolve por arames e correntes. Na sequência, o padre volta a celebrar mais uma missa, voltando à “normalidade”.

Fonte: elaborado pelas autoras, 2023.

Esses estágios – que podem ser constituídos por uma ou mais cenas –, demonstram, portanto, como se dá o desdobramento do curta, demarcando seu começo, meio e fim.

Cenários

Cenários são os lugares onde as ações se desdobram no filme, podendo ser interiores ou exteriores. Além disso, são importantes tanto para comunicar valores, crenças e identidades, como para ambientar a narrativa. Na análise dos cenários, deve-se identificar primeiramente o tipo de espaço usado e, em seguida, suas qualidades (Ledin; Machin, 2018, p. 152). Em *Ressurreição*, o cenário, em preto e branco, demonstra uma concepção mais subjetiva, definido em função da atmosfera psicológica, sombria e dramática das ações desempenhadas pelos personagens.

O primeiro minuto do curta é constituído por uma sequência de cenas em plano geral³ – justamente para transmitir os detalhes do cenário ao espectador – que mostram em *fade in*⁴ uma lua trespassada por nuvens, seguida de um cenário sombrio, sem vida, semelhante a uma inóspita cidade industrial, com grandes edificações pontudas, “presas” por parafusos, pregos e outros objetos perfurantes, contrastando com a pequenez da sombra de um personagem, que é mostrado, em *travelling lateral*⁵, caminhando até entrar dentro de uma igreja, cuja torre aparece do mesmo

³ Plano que mostra uma área de ação relativamente ampla. Fonte: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acesso em: 13 dez. 2023.

⁴ Efeito de transição entre cenas que consiste no aparecimento gradual de uma imagem a partir de uma tela escura. Fonte: https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/glossario/ Acesso em: 13 dez. 2023.

⁵ Movimento de câmera que consiste no deslocamento da câmera em paralelo ao objeto filmado, para direita ou para a esquerda, acompanhando o seu movimento. Fonte: https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/glossario/ Acesso em: 13 dez. 2023.

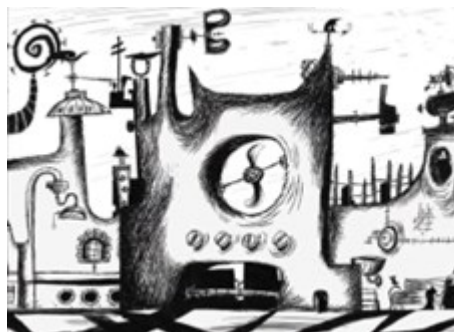
tamanho e no mesmo nível de uma garrafa de veneno – talvez suscitando a sua toxicidade, sua potência em envenenar o corpo e, até mesmo, matar.

Figura 1 – Lua trespassada por nuvens



Fonte: frame aos 0:15 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 2 – Cenário sombrio



Fonte: frame aos 0:29 de *Ressurreição*, 2019.

Na sequência, a torre da igreja é mostrada em *tilt*⁶ de baixo para cima e *contra-plongée*⁷, sugerindo a ideia de grandiosidade, imponência e poder da Igreja. O plano conjunto⁸ no relógio, sinalizando meia-noite, e depois no campanário da igreja, que se abre com uma revoada de morcegos, seguida das badaladas de um sino evocam, portanto, um cenário noturno, sombrio, soturno e amedrontador. Ademais, é possível perceber a sobrepujança das formas angulares, pontiagudas, tanto das edificações, quanto dos personagens, sugerindo terror, tortura, sofrimento, falta de acolhimento e desconforto.

Os minutos subsequentes do curta acontecem em um cenário interno. Em função do emprego do *tilt* de cima para baixo e do *dolly in*⁹, o espectador é conduzido dentro da igreja, vazia, rumo ao altar, curiosamente com um

⁶ Movimento efetuado com a câmera verticalmente, de cima para baixo ou vice-versa, revelando algo para cima ou para baixo do ponto de vista do espectador. Fonte: <http://www.fazendovideo.com.br/artigos/movimentos-de-camera.html> Acesso em: 13 dez. 2023.

⁷ Ângulo vertical por meio do qual a câmera focaliza a pessoa ou o objeto de baixo para cima. Fonte: https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/glossario/ Acesso em: 13 dez. 2023.

⁸ Plano um pouco mais fechado do que o plano geral. Fonte: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acesso em: 13 dez. 2023.

⁹ Movimento em que a câmara se aproxima do objeto. Fonte: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acesso em: 13 dez. 2023.

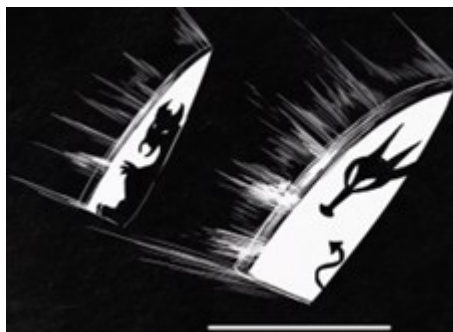
formato fálico, onde se encontra o padre/sombra celebrando uma missa. Logo depois, aparecem estátuas que remetem à mãe e ao pai de Jesus, com expressões de sofrimento, seguidos de duas figuras aladas que, ao estalar de um trovão, são mostradas por meio de sombras demoníacas.

Figura 3 - Interior da igreja: estátuas de santas



Fonte: frame aos 1:19 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 4 - estátuas demoníacas na igreja



Fonte: frame aos 1:20 de *Ressurreição*, 2019.

Considerando todos os elementos descritos do cenário que ambientam *Ressurreição*, pode-se depreender que, juntos, corroboram os cenários típicos de uma estrutura narrativa distópica, no caso em questão, composto por um cenário opressor, sombrio, alegorizado pela distorção da função primordial da instituição social Igreja, que deveria ser comparada ao bálsamo, em vez do veneno; suscitar serenidade, conforto e paz espiritual, e não escuridão, tristeza e incredulidade.

Personagens

Personagens são muito importantes em termos de como compreendemos ou podemos criar expectativas acerca da narrativa. Por exemplo, se uma narrativa começa com um mendigo, o espectador pode supor que a estória se trate de alguma injustiça social. Na narrativa fílmica, personagens podem ser apresentados de forma individualizada ou em grupo. Em geral, protagonistas costumam ser representados de maneira individual, como

únicos, em primeiro plano, suscetíveis, assim, de serem admirados e especificados, permitindo ao espectador observar seus detalhes, como roupas, cortes de cabelo, posturas e reações, aspectos que geralmente passam despercebidos ou homogêneos em se tratando de personagens que figuram em grupos, como se partilhassem qualidades em comum (Ledin; Machin, 2018, p. 155-157).

No estágio inicial do curta analisado, o plano geral prevalece, sugerindo um cenário grandioso, opressor e nada acolhedor, contrastando com a pequenez de um personagem que caminha em silêncio, vestido todo do preto, de capuz, meio corcunda, representação essa que parece remeter inclusive à de um carrasco, figura medieval cuja definição está associada a uma pessoa desumana, que age com crueldade; que aplica torturas ou mesmo executa a morte de alguém.

Logo em seguida, vamos compreender que este personagem, dentro da igreja, é apresentado ao espectador com mais proximidade, em plano médio e primeiro plano¹⁰, acompanhado de seus atributos culturais, nomeadamente objetos sacro-religiosos – jarro e taça de vinho, candelabro e bíblia – vistos em plano detalhe¹¹.

¹⁰ Planos que mostram uma pessoa enquadrada da cintura para cima e dos ombros para cima. Fonte: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acesso em: 13 dez. 2023.

¹¹ Plano que mostra apenas um detalhe dos personagens ou objetos. Fonte: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm> Acesso em: 13 dez. 2023.

Figura 5 – Padre e atributos culturais cristãos



Fonte: frame aos 1:29 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 6 – Atributos não convencionais



Fonte: frame aos 2:21 de *Ressurreição*, 2019.

Nesse sentido, cumpre salientar que, no caso em questão, o personagem que abre e orienta a narrativa é o antagonista, no caso um padre, representando, portanto, a instituição religiosa, contra a qual o protagonista – o próprio Jesus – terá que lutar. Este, por sua vez, é primeiramente mostrado em *tilt* de baixo para cima, sugerindo sua soberania e suntuosidade, depois em primeiro plano, despregando-se da cruz e pisando na cabeça do padre. A partir de então, começa a sua tentativa de fugir do padre e da Igreja. Vale chamar atenção para o fato de que, quando pisa no chão, Jesus passa a ter um olhar humano, com um dos punhos cerrados e uma expressão fácil contraída, sugerindo raiva.

Figura 7 – Jesus se soltando da cruz



Fonte: frame aos 1:49 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 8 – Jesus quando pisa no chão



Fonte: frame aos 1:57 de *Ressurreição*, 2019.

No estágio narrativo referente as cenas da tentativa de fuga de Jesus, o padre passa a ser associado a atributos culturais não habituais à sua prática social: o uso de armas e de uma calcinha, durante a tentativa de fuga de Jesus, e a presença de martelo e arame farpado sobre o altar, nas cenas do desfecho. Assomando-se ao fato de o altar e a derradeira bala que matou Jesus terem formato fálico, podemos perceber a construção visual de um discurso irônico que parece questionar a virilidade masculina do padre, que parece cumprir o papel de “aprisionar mentes e corpos”, privando seus fiéis da liberdade de pensar autonomamente e de desfrutar dos prazeres sexuais (Foucault, 1984). Em vez de pregar e praticar e dar vida ao Evangelho de Jesus, o padre representado opta por matar e deixar Jesus pregado na cruz, agora, envolto por arame farpado, correntes e uma bala em formato de rolha no meio de sua testa, o que reforça mais uma vez a ideia do aprisionamento dos corpos e das almas de Jesus e dos seus fiéis.

A cena final do curta é a escuridão, evocando a derrota do protagonista e o pessimismo geral em relação à instituição religiosa vigente.

Ritmo e som nas cenas

No contexto cinematográfico, a trilha sonora contempla o conjunto de todos os recursos sonoros empregados em uma obra audiovisual, desde a música, ruídos, vozes e até o silêncio. A trilha sonora pode cumprir uma série funções em um filme: a mudança de uma música para outra pode, por exemplo, indicar mudança de estágio na narrativa fílmica. Também pode ser usada para ambientar o filme, evocando emoções e impressões, tais como leveza, humor, dificuldade, medo, entre outras. Além disso, as qualidades do som podem sugerir rapidez, uniformidade, intensidade, intimidade, impactando, portanto, no ritmo das cenas (Ledín; Machin, 2018, p. 158).

De fato, no curta analisado, os recursos sonoros são fundamentais para sinalizar mudança de estágio na narrativa. O estágio inicial, que orienta

o “tom” da narrativa, é composto inicialmente por sons agudos e estridentes – e, portanto, perturbadores: seja pela música de um órgão de tubos, seja pelas badaladas de um sino e pelos ruídos de morcegos e trovões, ou ainda pelos passos do personagem a caminho da igreja. Desse modo, é possível perceber a fusão entre os universos semânticos da igreja e do terror. Cabe sublinhar que, no curta em questão, não é o protagonista que tem poder de fala, mas sim o antagonista, que parece balbuciar alguns trechos em latim durante a celebração do corpo e sangue de Cristo. Sua voz, a propósito, se apresenta como tensa e grave, evocando autoridade e opressão.

O estágio da complicação é marcado pela imagem e ruído de um prego caindo no chão, silêncios, aumento da intensidade do som do órgão e o ruído da pisada de Jesus na cabeça do padre, que suspira de susto ao perceber que Jesus não está mais pregado na cruz.

O terceiro estágio, composto pelas cenas que mostram a tentativa de Jesus de fugir do padre, fica perceptível pela mudança de música, constituída por batidas rápidas, aumentando a velocidade do ritmo da narrativa, sugerindo perigo e excitação. Também chamam atenção a alta intensidade do ruído dos disparos das armas pelo padre, bem como do som de míssil associado à bala derradeira que acerta Jesus. Ao ter a bala atravessada em sua testa, Jesus geme, a tela fica preta e um silêncio se instaura por alguns segundos, sugerindo suspense. Em seguida, Jesus aparece caindo no chão, com um ruído associado à imagem de algo ensanguentado que é arrastado novamente para dentro da igreja, seguido de uma porta rangendo que se fecha. Novamente a tela preta se instaura, acompanhada de alguns segundos de silêncio, evocando a sensação de frustração, pessimismo e derrota.

O quarto e último estágio, que traz o desfecho da estória, retoma a trilha sonora inicial, com as badaladas do sino e o balbucio do padre rezando a missa, como se tudo tivesse voltado à “normalidade”. Vale aqui destacar também que cada badalada do sino marca a passagem de um plano mais geral para planos mais específicos, permitindo ao espectador visualizar com detalhes o modo como Jesus está ainda mais aprisionado à cruz, terminado com um plano detalhe em sua testa, que finaliza a narrativa com o ruído de um estouro, seguido de algo que goteja, de forma regular e constante, como algo que se perpetua por toda a eternidade.

Considerações finais

Com este trabalho, demonstramos como o gênero narrativo distópico é constituído a partir da Análise Crítica do Discurso Multimodal. Enquanto os recursos semióticos do cenário e da música atuam no sentido de criar uma atmosfera sombria e inóspita ao longo da animação, os recursos sonoros também cumprem a função de marcar a passagem de um estágio narrativo para outro no curta.

Nos estágios da *complicação* e da *série de eventos*, é possível perceber como a caracterização dos corpos dos personagens é central para criticar contundentemente duas ideologias muito propagadas pelo então presidente Bolsonaro: o direito ao porte de armas e o combate a questões de gênero e sexualidade.

Sob uma ótica foucaultiana, essas duas formas de poder (armas e sexo), uma vez escondidas debaixo da batina do padre (instituição religiosa) evidenciam, por meio do seu corpo, a materialidade e o viés ideológico nos quais se assentam as relações de poder do referido governo, que usou do discurso religioso como “embalagem” para ocultar sua “antipolítica” (Cunha, 2020), tão deformada, distorcida e desinformada. No *desfecho*, o corpo (e também sua mente, que aparece pregada) torturado, morto e

aprisionado de Jesus encerra a narrativa, de maneira bastante pessimista e condizente tanto com o gênero distopia.

Mais do que apontar para uma leitura crítica e reflexiva do contexto histórico e político no qual o vídeo foi produzido, acreditamos que a abordagem teórico-metodológica proposta neste estudo pode contribuir para a análise da construção de significados em outros gêneros multimodais audiovisuais, podendo ser testado e aprimorado em pesquisas futuras com esse enfoque.

REFERÊNCIAS

BACCOLINI, Raffaella; MOYLAN, Tom (Orgs.). *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge, 2003.

BEZERRA, Fábio Alexandre Silva; GOMES, Brenda Aureliano. Análise crítica do discurso multimodal de representações da mulher na música pop: um estudo de caso sobre a imagem dinâmica. *Revista Prolíngua*, v. 14, n. 2, p. 28-44, ago/dez 2019.

CUNHA, Leonam Lucas Nogueira. A antipolítica de gênero no governo Bolsonaro e suas dinâmicas de violência. *Rev. Revista de Estudos Brasileños [s.l.]*, v. 7, n. 14, p. 49-61, 2020.

FAIRCLOUGH, Norman. *Discurso e mudança social*. Brasília: Editora UnB, 2001.

FERNANDES, Renata Kelli Modesto; CARVALHO, Flaviane Faria. Linguagem e poder na ficção: uma análise crítica do discurso da obra 1984, de George Orwell. *Revista Trem de Letras, Alfenas*, v. 8, n. 1, p.1-26, 2021.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. 4. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1984.

GÊNERO LITERÁRIO: DISTOPIA. *Bookmarks*, 2020. Disponível em: <https://www.editorabookmarks.com/post/g%C3%AAnero-liter%C3%A1rio-distopia> Acesso em: 06 dez. 2023.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood. *An introduction to functional grammar*. London: Edward Arnold Press, 1985.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria crítica e literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. *Anu. Lit.*, Florianópolis, v.18, n. 2, p. 201-215, 2013.

JACOBY, Russell. *Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Multimodal Discourse*. New York: Bloomsbury Academic, 2001.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London, New York: Routledge, 1996.

LEDIN, Per.; MACHIN, David. *Doing Visual Analysis: from theory to practice*. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage Publications, 2018.

NOTAS DE AUTORIA

Flaviane Faria Carvalho (flaviane.carvalho@unifal-mg.edu.br): Pós-doutoranda em Estudos de Linguagens pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), doutora em Linguística pela Universidade de Lisboa, mestre em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal de Viçosa (UFV).

Mirelle Souza Andrade (mirellesouzaandrade@gmail.com): Graduada em Letras pela Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL-MG) e mestranda no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Lavras (UFLA). Faz parte do Grupo

de Pesquisas Linguísticas Descritivas, Teóricas e Aplicadas (GPLin/UNIFAL-MG) e do grupo de pesquisa Textualidades em Gêneros Multissemióticos e Formação de Professores de Língua Portuguesa (Textualiza/UFLA).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

CARVALHO, Flaviane Faria; ANDRADE, Mirelle Souza. Entre a fé e a distopia: o curta animado Ressurreição sob a perspectiva da multimodalidade. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 20, n. 1, p. 05-22, 2024.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – Lua trespassada por nuvens. Fonte: frame aos 0:15 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 2 – Cenário sombrio. Fonte: frame aos 0:29 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 3 – Interior da igreja: estátuas de santas. Fonte: frame aos 1:19 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 4 – estátuas demoníacas na igreja. Fonte: frame aos 1:20 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 5 – Padre e atributos culturais cristãos. Fonte: frame aos 1:29 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 6 – Atributos não convencionais. Fonte: frame aos 2:21 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 7 – Jesus se soltando da cruz. Fonte: frame aos 1:49 de *Ressurreição*, 2019.

Figura 8 – Jesus quando pisa no chão. Fonte: frame aos 1:57 de *Ressurreição*, 2019.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 11 dez. 2023

Aprovado em: 26 mar. 2024