



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA  
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES  
MESTRADO EM DESENHO, CULTURA E INTERATIVIDADE**

RENATA DE SOUZA SANTOS

**A LINGUAGEM IMAGÉTICA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: UMA  
ABORDAGEM A PARTIR DO FILME “*EMOJI*”, DE 2017**

FEIRA DE SANTANA

2025

RENATA DE SOUZA SANTOS

**A LINGUAGEM IMAGÉTICA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: UMA  
ABORDAGEM A PARTIR DO FILME “*EMOJI*”, DE 2017**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, na Área de Concentração de Desenho, Registro e Memória Visual e na Linha de Pesquisa dos Estudos Interdisciplinares em Desenho, da Universidade Estadual de Feira de Santana, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

**Orientadora:** Prof. Dr<sup>a</sup> Maria da Graça Rodrigues dos Santos.

FEIRA DE SANTANA

2025

## **FOLHA DE APROVAÇÃO**

RENATA DE SOUZA SANTOS

### **A LINGUAGEM IMAGÉTICA NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: UMA ABORDAGEM A PARTIR DO FILME “EMOJI”, DE 2017**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho Cultura e Interatividade, na Área de Concentração de Desenho, Registro e Memória Visual e na Linha de Pesquisa Estudos Interdisciplinares em Desenho, da Universidade Estadual de Feira de Santana, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

Aprovada em: 01/07/2025.

#### **BANCA EXAMINADORA:**

---

**Orientadora:** PROFA. DRA. MARIA DA GRAÇA RODRIGUES DOS SANTOS  
(UEFS)

---

**Examinador:** PROF. DR. ANTÔNIO WILSON SILVA DE SOUZA (UEFS)

---

**Examinadora:** PROFA. DRA. CARLA LUZIA CARNEIRO BORGES (UEFS)

FEIRA DE SANTANA

2025

## Ficha Catalográfica – Biblioteca Central Julieta Carteado

S2381 Santos, Renata de Souza  
A linguagem imagética na sociedade contemporânea: uma abordagem a partir do filme “Emoji”, de 2017./ Renata de Souza Santos. – 2025.  
160f.: il.

Orientadora: Maria da Graça Rodrigues dos Santos  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Feira de Santana, Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, 2025.

1.Linguagem imagética. 2.Sociedade em rede. 3.Comunicação digital. 4.Emojis. 5.Temáticas sociais. I.Santos, Maria da Graça Rodrigues dos, orient. II.Universidade Estadual de Feira de Santana. III.Título.

CDU: 74:316.422

Maria de Fátima de Jesus Moreira – Bibliotecária – CRB 5/1120

## AGRADECIMENTOS

Neste 1º de maio, à meia-noite e cinco, finalizei a escrita da minha dissertação. Ao apertar “enviar”, senti o peso da conquista e a presença de todos que caminharam comigo — alguns já não estão mais aqui, mas seguem vivos na minha memória e no meu coração.

Agradeço primeiramente a meu Deus, em quem tenho fé e confio. E, com profunda gratidão, a todos que fizeram parte desta jornada.

Aos que me incentivaram a tentar; aos que me ajudaram na preparação para a seleção; e àqueles que estiveram de mãos dadas comigo na travessia desse deserto que foi, para mim, o mestrado.

Aos meus familiares e aos familiares do meu marido, que torceram, oraram, estudaram comigo, vibraram por minha conquista ou simplesmente desejaram o meu bem: vocês foram presença, mesmo no silêncio. De modo especial a minha mãe Débora Souza, meu marido Aduary Porto e minha sobrinha Deborah Motta, minha gratidão eterna. E ao meu sobrinho Filipe Motta, de 8 anos, que analisou cenas comigo e se tornou quase um coautor mirim desta pesquisa: a vocês, meu amor sempre.

Às amigas Ana Mary, Ana Cláudia e Viviane: cada uma a sua maneira foi porto seguro nos dias difíceis, presença alegre nas conquistas, consolo nos silêncios e companhia nas encruzilhadas e atravessamentos. Viviane, em especial, esteve ao meu lado com firmeza; e, mesmo sem ser minha psicóloga, atuou profundamente quando eu mais precisei.

Ao casal Tâmara e Fredson, amigos da vida inteira, que durante toda esta fase me apoiaram na minha vida afetiva e acadêmica. Foram presença constante de confiança, cuidado, inspiração. E Fredson, com o seu trabalho de *coach*, fez-me dar um passo a mais, que é o de aluna especial do doutorado na UFBA, num momento em que nem eu mesma acreditava que conseguiria finalizar o mestrado.

Àqueles que me ajudaram com afeto e cuidado emocional: Nany Glamour e Dra. Héliida, que me ajudaram psicologicamente; Dany Buirufior, Lai Lima e Mary, que ajudaram cuidando de minha autoestima, orações e na minha rotina agitada, o que para mim é mais que importante; e ao meu amigo Gabriel Dourado, que me acolheu com dança e escuta nos intervalos da vida.

À Escola Criativa, espaço de trabalho que me cura e renova todos os dias, onde atuo como coordenadora e reencontro meu propósito trabalhando com adolescentes.

À UEFS e ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, por me concederem a oportunidade de ter o título de “Mestra”. E a todos os que contribuíram para

que este sonho se realizasse — dos profissionais da limpeza aos professores: minha reverência e reconhecimento.

À professora Carla Borges, minha primeira orientadora, amiga generosa e farol nos primeiros passos do mestrado — desde a elaboração do projeto para a seleção até às revisões e formatações sempre competentes e ágeis. Com rigor e carinho, ensinou-me a dominar a escrita acadêmica com consistência teórica e articulação crítica. Mais do que isso, ensinou-me que é possível aprender mesmo aquilo que não acreditávamos ser capazes; que uma amizade verdadeira também se manifesta no perdão diante dos equívocos de minha jornada e, assim, não soltou minha mão até o fim.

Ao professor-amigo ou seria amigo-professor? Difícil definir, pois Wilson ocupa um lugar que transita entre o saber e o afeto, entre a orientação acadêmica e a escuta generosa. Já havia sido meu professor na especialização e, no mestrado, reapareceu como docente de História da Arte e presença inspiradora. Ao lado de Alfredo Oliveira, foi um dos primeiros a caminhar comigo no mestrado. Sua inteligência sensível, sua poesia e sua nobreza de espírito me inspiraram profundamente — a ponto de considerar, inclusive, abordar os *emojis* sob uma perspectiva poética. Suas confidências, sua amizade verdadeira e sua presença incondicional fizeram com que eu me sentisse amparada em todas as etapas desta caminhada. Wilson participou da avaliação do pôster, acompanhou meu estágio docente, integrou a banca com contribuições valiosas e, sobretudo, me inspirou como ser humano. Sua presença foi abrigo. É um amigo que levo comigo com admiração e carinho sinceros.

Ao professor Edson Oliveira, ex-colega de trabalho e amigo admirável, minha gratidão mais sincera. Suas palavras sempre me ajudaram a me reconhecer como capaz, e abriram caminhos maiores do que eu imaginava.

A minha orientadora, Maria da Graça, minha sincera gratidão por ter aceitado caminhar ao meu lado com acolhimento e firmeza, mesmo sem me conhecer previamente. Sua presença foi essencial em um momento delicado, no qual eu me sentia emocionalmente desorientada, sem compreender plenamente as exigências do mestrado, enfrentando as primeiras crises de ansiedade que se intensificavam a cada dia. Seu olhar atento e sua confiança foram âncoras fundamentais no meu processo formativo.

À professora Carla Carneiro, com quem mantenho vínculo apenas acadêmico, mas por quem nutro profunda admiração, deixo meu agradecimento especial. Embora não tenhamos nos encontrado pessoalmente, tive o privilégio de recebê-la em minha banca *on-line*, onde suas contribuições, marcadas por profundidade histórica e rigor conceitual, juntamente com as do

professor Wilson, foram de imenso valor. E as suas anotações generosas contribuíram significativamente para a consolidação e o amadurecimento desta pesquisa.

À professora Dorotea, que me ajudou a compreender o universo audiovisual com profundidade e me incentivou a confiar na minha própria potência. Ela reafirmou em mim que a simplicidade e o afeto são caminhos que não nos tornam menores, e que podemos ser o perfume que as rosas deixam nas vidas de quem por nós passa.

A minha turma do mestrado, minha gratidão pelos momentos vividos ao longo desta caminhada. Compartilhamos muito mais do que leituras e aulas: dividimos risos, lanches, almoços, chá de fraldas, brincadeiras e até forrós. Levo comigo a memória desses encontros que tornaram o percurso mais leve, humano e possível. Em especial, agradeço a Denise, Manuela, Ana Cláudia, Grazi e Murilo, que marcaram minha trajetória com afeto e presença verdadeira.

Ainda bem que os significados dos *emojis* não se esgotam — assim como a minha gratidão, que carrego por cada um que fez parte desse processo. Esta conquista é coletiva. Obrigada por caminharem comigo! Para cada um de vocês, 🌸🌸🌸.

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender como as narrativas das temáticas sociais presentes em “*Emoji – O Filme*” (2017) dialogam com as interações sociais contemporâneas do sujeito conectado, considerando o uso dos *emojis* como linguagem na comunicação digital. Apoiado nas reflexões de Fredric Jameson (1991), parte-se da ideia de que a cultura pós-moderna é marcada pela fragmentação, pelo pastiche e pela intensificação do consumo de imagens. No contexto dessa sociedade completamente imagética, os *emojis* operam como signos que integram e organizam experiências comunicacionais instantâneas. Inspirado na leitura de Carlos Vázquez (2002), o ambiente digital é interpretado como uma cidade simbólica — como “Textópolis”, no filme —, onde fluxos culturais, afetivos e identitários se cruzam, se normatizam e se reconfiguram. Com base em Flusser (1983), Hall (1997), Gombrich (1999), Debord (1997) e Baudrillard (1981), a pesquisa articula uma abordagem qualitativa, interpretativa e descritiva (Minayo, 1992), centrada na análise audiovisual do filme, segundo os métodos de Feldman (1993) e Penafria (2001). Os resultados revelam que os *emojis* não apenas representam emoções, mas produzem sentidos, regulam interações e participam de disputas simbólicas em ambientes mediados por tecnologia. Mais do que modos superficiais de expressão, os *emojis* constituem formas de comunicação baseadas em expressões visuais codificadas e traduzem os paradoxos da sociedade em rede (Castells, 1999). Assim, o estudo propõe uma leitura crítica dos *emojis* como formas imagéticas de existir, sentir e se comunicar na era contemporânea digital.

**Palavras-chave:** linguagem imagética; sociedade em rede; *emojis*; comunicação digital; temáticas sociais.

## ABSTRACT

This research aims to understand how the narratives of social thematic present in “The Emoji Movie” (2017) establish dialogue with the contemporary social interactions of the connected subject, considering the use of emojis as a language in digital communication. Based on the reflections of Fredric Jameson (1991), it starts on the idea that postmodern culture is marked by fragmentation, pastiche and the intensification of image consumption. In the context of this completely image-based society, emojis operate as signs that integrate and organize instantaneous communication experiences. Inspired by the reading of Carlos Vázquez (2002), the digital environment is interpreted as symbolic city - such as “Textopolis”, in the film —, where cultural, affective and identity flows intersect, are standardized and reconfigured. Based on Flusser (1983), Hall (1997), Gombrich (1999), Debord (1997) and Baudrillard (1981), the research articulates a qualitative, interpretative and descriptive approach (Minayo, 1992), centered on the audiovisual analysis of the film, according to the methods of Feldman (1993) and Penafria (2001). The results reveal that emojis not only represent emotions, but also produce meanings, regulate interactions and participate in symbolic disputes in environments mediated by technology. More than superficial modes of expression, emojis constitute forms of communication based on coded visual expressions and translate the paradoxes of the network society (Castells, 1999). Thus, the study proposes a critical reading of emojis as imagistic forms of existing, feeling and communicating in the contemporary digital era.

**Keywords:** image-based language; network society; emojis; digital communication; social thematics.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Textópolis – Representação da cidade virtual onde vivemo os <i>emojis</i> .....	27
<b>Figura 2:</b> Cenas do dia a dia.....	52
<b>Figura 3:</b> Pictogramas.....	54
<b>Figura 4:</b> Hieróglifos: escrita dos egípcios.....	55
<b>Figura 5:</b> Basílica de Santa Sofia, em Constantinopla .....	59
<b>Figura 6:</b> Cristo Pantocrátor.....	59
<b>Figura 7:</b> Vitrais góticos e a entrada de luz nas igrejas.....	60
<b>Figura 8:</b> A Vocação de São Mateus, de Caravaggio.....	62
<b>Figura 9:</b> O Êxtase de Santa Teresa, de Bernini.....	63
<b>Figura 10:</b> Colunata da Praça de São Pedro, de Bernini.....	64
<b>Figura 11:</b> A roda da bicicleta, de Duchamp.....	65
<b>Figura 12:</b> Fotomontagem, de Hannah Höch.....	66
<b>Figura 13:</b> Ovo cósmico, de Salvador Dali.....	68
<b>Figura 14:</b> Cartaz de propaganda nazista.....	70
<b>Figura 15:</b> Filme “ O Triunfo da Vontade” (1935).....	71
<b>Figura 16:</b> Propaganda soviética.....	72
<b>Figura 17:</b> <i>We Can Do It!</i> - Cartaz de propaganda americana.....	74
<b>Figura 18:</b> <i>Keep Calm and Carry On</i> - Cartaz britânico.....	75
<b>Figura 19:</b> Interface de plataformas digitais na cultura digital contemporânea.....	77
<b>Figura 20:</b> Cena do filme em que o professor explica sobre os hieróglifos.....	80
<b>Figura 21:</b> Estudantes em sala de aula usando celulares.....	81
<b>Figura 22:</b> <i>Depfake</i> de Elis Regina, ao lado de sua filha Maria Rita.....	83
<b>Figura 23:</b> Hieróglifos – uma linguagem por imagens.....	87
<b>Figura 24:</b> Pictogramas contemporâneos - <i>emojis</i> .....	87
<b>Figura 25:</b> <i>Smiley</i> .....	89
<b>Figura 26:</b> <i>Emoticons</i> .....	91
<b>Figura 27:</b> <i>Emojis</i> : atualização dos <i>Emoticons</i> .....	92
<b>Figura 28:</b> Símbolo utilizado para curtidas em redes sociais.....	93
<b>Figura 29:</b> Símbolo utilizado como resposta calorosa a uma postagem nas redes sociais.....	94
<b>Figura 30:</b> Símbolo utilizado para indicar aprovação.....	95

<b>Figura 31:</b> <i>Emoji</i> de aplausos.....	95
<b>Figura 32:</b> Ícone do <i>Facebook</i> .....	99
<b>Figura 33:</b> Ícone do <i>WhatsApp</i> .....	100
<b>Figura 34:</b> Ícone do <i>Instagram</i> .....	101
<b>Figura 35:</b> Ícone do antigo <i>Twitter</i> .....	101
<b>Figura 36:</b> Sátira utilizando a Imagem da <i>Columbia Pictures</i> .....	113
<b>Figura 37:</b> Dualidade Digital – Mundo Digital.....	117
<b>Figura 38:</b> <i>Scanner</i> fazendo leitura do <i>emoji</i> para enviar mensagem.....	120
<b>Figura 39:</b> Sorrisete, a supervisora de sistema, <i>emoji</i> oficial da carinha feliz.....	123
<b>Figura 40:</b> O <i>emoji</i> Gene sendo escaneado e apresentando uma sequência de expressões...126	
<b>Figura 41:</b> Gene pedindo ajuda a Bate Aqui para encontrar um <i>hacker</i> .....	127
<b>Figura 42:</b> A presença dos idosos no <i>Point</i> dos Perdidos.....	131
<b>Figura 43:</b> Encontro de Gene e Bate Aqui com um vírus numa boate virtual.....	135
<b>Figura 44:</b> Cenas de Gene sendo abordado pelo <i>Spam</i> .....	137
<b>Figura 45:</b> Encontro de Gene e Bate Aqui com Rebelde.....	138
<b>Figura 46:</b> Rebelde e Geny atravessam de barco pelo <i>app Spotify</i> , tendo experiências como ver seus reflexos na água.....	142

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2 A CULTURA CONTEMPORÂNEA, NA ERA DA COMUNICAÇÃO DIGITAL</b> .....	26
2.1 TEXTÓPOLIS, UMA CIDADE CONTEMPORÂNEA.....	27
2.2 CARACTERIZAÇÃO DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA NA ERA DIGITAL.....	34
2.3 MODERNIDADE LÍQUIDA: CONSUMO, INDIVIDUALISMO E TRANSITORIEDADE NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	36
2.4 CONECTIVIDADE E PODER: TRANSFORMAÇÕES NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	41
2.5 SOCIEDADE DO ESPETÁCULO, HIPER-REALIDADE, SIMULAÇÃO E SIMULACRO NA CONTEMPORANEIDADE.....	44
<b>3 A ARTE COMO LINGUAGEM IMAGÉTICA: UMA PERSPECTIVA AO LONGO DOS TEMPOS</b> .....	49
3.1 A ARTE COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO NA PRÉ-HISTÓRIA.....	50
3.2 A ARTE COMO MEIO DE PERSUASÃO E CONTROLE.....	57
3.3 A ARTE COMO PROTESTO E CONTESTAÇÃO SOCIAL.....	64
3.4 A ARTE COMO FERRAMENTA IDEOLÓGICA E PROPAGANDA.....	69
3.5 A ARTE NA ERA DIGITAL: NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL.....	76
<b>4 A LINGUAGEM VISUAL NA ERA DIGITAL: IMAGENS, EMOJIS E PRÁTICAS COMUNICACIONAIS CONTEMPORÂNEAS</b> .....	79
4.1 CIVILIZAÇÃO DE IMAGENS.....	81
4.2 PICTOGRAMAS DIGITAIS DO NOSSO TEMPO.....	86
4.3 EMOJIS À LUZ DAS TEORIAS DA CONTEMPORANEIDADE.....	92
4.4 EMOJIS NA COMUNICAÇÃO DIGITAL: IMPLICAÇÕES SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA.....	97
4.5 EMOJIS E AS TRANSFORMAÇÕES DA LINGUAGEM NA COMUNICAÇÃO DIGITAL.....	103
<b>5 ANÁLISE AUDIOVISUAL: “EMOJI – O FILME”</b> .....	107
5.1 O FILME.....	110
5.2 O PAPEL DOS EMOJIS NA IDENTIDADE MODERNA.....	112

5.3	DIGITALIZAÇÃO DA COMUNICAÇÃO HUMANA.....	117
5.4	O PODER E A RESISTÊNCIA NO FILME <i>EMOJIS</i> .....	123
5.5	A TERCEIRA IDADE .....	130
5.6	DESAFIOS DA SEGURANÇA CIBERNÉTICA.....	134
5.7	A LINGUAGEM POLISSÊMICA NA <i>INTERNET</i> .....	137
5.8	PODER, LIBERDADE E RESISTÊNCIA.....	140
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>145</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>149</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A comunicação entre os seres humanos ocorre desde os primeiros grupos sociais. De acordo com Aranha (1993), a imagem desempenha um papel fundamental nesse processo, permitindo não apenas a representação do mundo, mas também sua interpretação. No contexto das primeiras sociedades, Gombrich (1999) analisa como os homens das cavernas utilizavam o desenho para transmitir informações essenciais, estabelecendo formas primárias de comunicação. O autor aponta que, além dessas estratégias, eles desenvolveram a linguagem imagética como meio de expressar necessidades, desejos, sentimentos e emoções, bem como transmitir noções relacionadas à proteção e defesa. Esse recurso, segundo Gombrich (1999), pode ser observado nas pinturas rupestres, que não eram apenas registros visuais, mas também elementos integrados a práticas sociais e simbólicas desses grupos.

Atualmente, a sociedade está interligada pela tecnologia digital, que oferece rapidez, facilidade de acesso à informação e praticidade nas interações pessoais. Com isso, novos códigos de comunicação surgiram, transcendendo as relações pessoais. Conhecer e saber utilizar essas formas de comunicação é essencial para interagir em diversos contextos, seja durante o lazer com a família, no trabalho ou pela educação. Um dos principais eventos característicos da sociedade atual é o avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC)<sup>1</sup>. O uso crescente dessas tecnologias nas últimas décadas tem impactado a maneira como nos comunicamos e nos expressamos em diversos campos sociais.

A partir dessa constatação, emergiu o interesse por esta pesquisa, que surge da evocação das minhas memórias da adolescência, quando convivi com pessoas que possuíam celulares numa época em que a tecnologia não era tão acessível. O celular não era um aparelho popularizado na década de 1990, quando os telefones móveis eram utilizados para fazer ligações e enviar mensagens, fazendo uso de *emoticons* –que podem ser conceituados, segundo Lima (2012), como símbolos tipográficos que permitiam, a partir de reações, transmitir mensagens por meio de uma sequência de caracteres do teclado padrão, tornando a comunicação mais

---

<sup>1</sup> Segundo Camargos Júnior (2018), as TDIC são recursos que permitem a convergência de mídias, ou seja, a integração de texto escrito, áudio e vídeo em um mesmo arquivo ou mídia. Sendo assim, nada mais são que uma categoria pertencente às Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), que englobam tanto os recursos digitais como recursos analógicos. Lima (2012) explica que as TDIC, assim como as TIC dizem respeito a um conjunto de diferentes mídias, diferenciando-se uma da outra pela presença das tecnologias digitais. Grossi e Fernandes (2014) também defendem que as TDIC e as TIC são todas as tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos entre as pessoas, são definidas como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si, sendo que a principal diferença entre elas é que nas TDIC as tecnologias são digitais.

atrativa e especial com a utilização de desenhos feitos com sinais de pontuação, o que despertava o interesse pela comunicação digital. Ainda segundo Lima (2012), desde os primeiros *smiles* ou *emoticons* que surgiram como uma maneira de adicionar contexto emocional às mensagens de texto, especialmente em ambientes *on-line*, onde as linguagens corporal e vocal estão ausentes, até a expansão para os *emojis*, essa linguagem imagética digital estabeleceu seu lugar na sociedade entre pessoas de diferentes grupos sociais e idades.

A vivência profissional também contribuiu para o aprofundamento deste interesse, considerando que atuo há 22 (vinte e dois) anos como professora concursada da rede pública de ensino do município de Santo Estêvão (BA), além de exercer, durante o mesmo período, a função de coordenadora pedagógica em instituições privadas de educação básica, tanto em Santo Estêvão quanto em Feira de Santana. Essa trajetória possibilitou observar, ao longo dos anos, como as linguagens digitais, especialmente os *emojis*, têm sido progressivamente incorporadas nas formas de expressão dos adolescentes, tanto em suas interações pessoais quanto nos ambientes escolares. Assim, a escolha deste objeto de estudo articula memórias pessoais e práticas profissionais, com o propósito de compreender como esses signos visuais se inserem nas interações sociais contemporâneas e contribuem para a construção de sentidos em uma cultura cada vez mais orientada pela comunicação imagética.

A capacidade de os *emojis* substituírem palavras no ato comunicativo, criando o próprio discurso, faz sentido quando pensamos na expressão popular “uma imagem fala mais que mil palavras”. Essa forma de linguagem sugere uma análise de seus significados e de seus simbolismos para compreendermos como o ser humano interpreta o mundo ao seu redor. Os *emojis* são representações do cotidiano amplamente utilizadas na comunicação entre indivíduos da sociedade atual, muitas vezes, sendo a própria comunicação.

Este estudo, circunscrito no Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade (PPGDCI), concentra-se na análise dos *emojis* como linguagem digital. Nesse sentido, traçamos como **objetivo geral**: compreender como as narrativas das temáticas sociais de “*Emoji – O Filme*” (2017) dialogam com as interações sociais contemporâneas do sujeito conectado, considerando o uso dos *emojis* como linguagem na comunicação digital. E como **objetivos específicos**: a) caracterizar a cultura contemporânea, especialmente na era da comunicação digital, como expressão de mudanças econômicas, tecnológicas e sociais; b) compreender o papel comunicador da linguagem imagética a partir de experiências históricas que reforcem sua relevância na construção de significados; c) descrever a era da comunicação digital, com ênfase na chegada dos *emojis* como pictogramas contemporâneos; e d) analisar as

temáticas sociais representadas em “*Emoji – O Filme*” (2017). A partir de uma análise detalhada dos *emojis* no contexto do filme, buscamos compreender como esses símbolos são utilizados e interpretados na sociedade contemporânea, explorando de que maneira sua narrativa contribui para a representação de temas sociais, como diversidade, inclusão, poder e identidade, dentro de um contexto cultural mais amplo.

Buscamos responder ao problema central desta pesquisa, que consiste em compreender como as narrativas das temáticas sociais de “*Emoji – O Filme*” (2017) refletem e dialogam com as interações sociais contemporâneas do sujeito conectado, considerando o uso dos *emojis* como linguagem na comunicação digital.

Como linguagem comunicativa relevante, os *emojis* ganharam espaço também no cinema, tema do filme “*The Emoji Movie*”, lançado em 2017. Com roteiro de Tony Leondis, Eric Siegel e Mike White, “*Emoji, o Filme*” é uma obra de animação que tem como enredo a importância das emoções e da comunicação clara em nossas vidas. A obra aborda a temática de um mundo onde as pessoas se comunicam principalmente através de *emojis* e mensagens de texto, mostrando, inclusive, como é o mundo dos próprios *emojis*, os quais constituem uma sociedade paralela, cujos habitantes também têm suas emoções e interações sociais. É justamente esse filme que se constitui como objeto da presente pesquisa, cuja relevância se mostra pela necessidade de um olhar mais analítico em relação ao registro e representação dessa linguagem imagética utilizada no contexto do meio digital, a fim de percebermos sua influência e contribuições no processo comunicativo da sociedade.

A escolha de “*Emoji – O Filme*” (2017) se deu pelo fato de permitir uma análise mais precisa das representações dos *emojis* para uma melhor compreensão de como são utilizados e interpretados na sociedade contemporânea. Primeiramente, por ser uma animação que dialoga bem com a cultura *pop* contemporânea, apresentando narrativas e elementos visuais que possibilitam uma discussão ampla sobre diversas dimensões e questões sociais, políticas e culturais relevantes atualmente, advindas da utilização cada vez maior das redes sociais. Depois, essa escolha ocorreu por ser um uma produção em desenho animado amplamente assistida por jovens, adolescentes e crianças, constituindo-se um fenômeno cultural significativo entre esses públicos, e pelo seu potencial de disseminar reflexões em todas as faixas etárias.

A natureza universal da linguagem visual dos *emojis* combinada com a popularidade do filme entre diferentes grupos demográficos sugere que suas mensagens e temas podem alcançar uma ampla audiência e influenciar percepções e comportamentos em diversas camadas da

sociedade. Assim, o filme representa não apenas uma obra de entretenimento, mas também uma ferramenta potente para explorar e compreender as dinâmicas sociais contemporâneas.

A pesquisa sobre *emojis* como imagem e comunicação adquire uma importância social devido à crescente influência desses símbolos em nossas interações diárias, em virtude de sua instantaneidade e eficácia na produção das mensagens. Por exemplo: ao examinar o uso de *emojis* em conversas entre amigos, é possível notar como um simples rosto sorridente pode alterar o tom de uma mensagem, tornando-a mais amigável e calorosa. Da mesma forma, em situações profissionais, como *e-mails* corporativos ou comunicações de trabalho em equipe, *emojis* podem ser empregados para facilitar a clareza da comunicação e transmitir emoções que podem ser difíceis de expressar apenas por meio de palavras.

Essa temática é fundamental, portanto, pois nos permite expandir nosso entendimento sobre a relevância da cultura visual na comunicação da sociedade do Século XXI. Nesse contexto marcado pela predominância do digital, em que plataformas de mídia social e aplicativos de comunicação desempenham um papel importante no cotidiano, os *emojis* se tornaram elementos-chave na expressão de significados, reconfigurando nosso senso de identidade e pertencimento cultural.

No que se refere ao percurso metodológico, esta pesquisa se constituiu de uma abordagem qualitativa, de caráter interpretativo e descritivo, conforme proposto por Minayo (1992). A abordagem qualitativa possibilitou a compreensão aprofundada dos fenômenos sociais em estudo, ao considerar a subjetividade e a complexidade inerentes a esses fenômenos. O caráter interpretativo permitiu uma análise minuciosa e uma compreensão mais profunda dos dados coletados, levando em conta as diferentes perspectivas e interpretações possíveis. Por fim, o caráter descritivo garantiu uma representação detalhada e precisa dos eventos ou fenômenos investigados, oferecendo uma visão abrangente e significativa do objeto de estudo.

Minayo (1992) enfatiza a importância de capturar a essência e o significado dos eventos sociais, bem como de analisar as relações e os contextos nos quais tais eventos estão inseridos, ou seja, pensar na produção de sentidos nas diversas relações hoje. Além disso, defende o uso de técnicas e métodos qualitativos que permitam uma investigação minuciosa e a interpretação cuidadosa dos dados coletados. A abordagem qualitativa preconiza uma compreensão contextualizada dos fenômenos sociais, visando fornecer uma visão abrangente e significativa dos temas abordados na pesquisa, uma vez que se preocupa com “[...] significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de

variáveis” (Minayo, 1992, p. 21-22). Assim, dentre os métodos qualitativos, realizamos uma análise audiovisual do filme "*Emoji*" (2017), com base em Penafria<sup>2</sup> (2001, p. 01):

Analisar um filme é sinónimo de decompor esse mesmo filme. E embora não exista uma metodologia universalmente aceite para se proceder à análise de um filme (Cf. Aumont, 1999), é comum aceitar que analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar (Cf. Vanoye, 1994).

Segundo a autora, a análise audiovisual busca identificar e compreender a separação e a desunião dos elementos presentes em uma obra cinematográfica. Uma vez identificados, é essencial examinar a forma como esses elementos estão articulados entre si. Dessa maneira, é possível realizar uma reconstrução que permita compreender de que maneira esses elementos foram associados em um filme específico.

Ainda de acordo com Penafria (2001), as análises de produção cinematográfica englobam quatro categorias: 1) análise textual, na qual se atribui relevância aos códigos perceptivos, culturais e específicos de cada filme, enaltecendo sua narrativa; 2) análise de conteúdo, que considera o filme como relato, valorizando a temática abordada por ele; 3) análise poética, que interpreta o filme como uma criação de impactos, como sensações, significados, afetos e emoções, com o intuito de transmitir uma mensagem específica; e 4) análise da imagem e do som, que se refere à compreensão do filme como manifestação, ou seja, a capacidade do cinema de nos permitir conectar com o mundo e adotar novas perspectivas sobre ele.

Para Penafria (2001, p. 07), “No entanto, parece-nos que optar por apenas um tipo de análise, poderá o analista ficar com a sensação de dever cumprido mas, também, com a sensação de que muito terá ficado por dizer acerca de um determinado filme ou conjunto de filmes”. Assim, a autora propõe um procedimento de análise que envolve a extração de fotogramas de um filme, os quais desempenham um papel crucial na reflexão, pois permitem capturar momentos em movimento, ou seja, as imagens contidas no filme. Isso sugere que a análise cinematográfica não se limita apenas à observação passiva do filme em sua totalidade, mas também envolve a análise minuciosa de suas partes constituintes.

No contexto atual, a análise audiovisual tem se tornado cada vez mais relevante, especialmente em uma sociedade dominada pela imagem e pelos conteúdos visuais. Taube

---

<sup>2</sup> Manuela Penafria é uma proeminente pesquisadora de cinema e documentário, conhecida por seu trabalho na Teoria dos Cineastas, evidenciado por suas publicações, incluindo livros como “Ver, ouvir e ler os cineastas” (2016) e “Revisitar a teoria do cinema” (2017). Sua pesquisa se concentra na compreensão da teoria do cinema a partir das perspectivas dos próprios cineastas. Disponível em: <https://www.caminhos.info/equipa/manuela-penafria/>. Acesso em: 04 abr. 2024.

(2020) destaca a importância da análise cinematográfica, ao afirmar que ela permite extrair narrativas e interpretações que comunicam sobre a nossa sociedade, influenciando os espectadores com conceitos e valores. Isso evidencia que a análise audiovisual vai além da simples apreciação estética do filme, sendo capaz de transmitir mensagens e reflexões relevantes para nossa compreensão do mundo.

Para elaborar a análise, utilizamos o conceito de imagem desenvolvido por Vilém Flusser (1983), ao descrevê-la como um conjunto de informações que é codificado em uma superfície bidimensional, sendo formado por uma variedade de elementos que são inseridos em uma única representação visual. Ainda afirma que a imagem é um meio de comunicação e reflexão sobre a realidade, proporcionando perspectivas subjetivas e desafiando o espectador a interpretá-la; e, por que não dizer, a imagem é um próprio discurso comunicado. Sobre esse assunto, Araújo e Oliveira (2013, p. 72) esclarecem que

[...] a leitura de imagem se relaciona diretamente com o estudo do alfabetismo visual, pelo fato de ser importante e necessário o indivíduo buscar compreender a comunicação de informações ou ideias por meio da decodificação dos elementos figurativos presentes nas imagens, o que vai ser fundamental para o ato de se comunicar visualmente na sociedade contemporânea.

Dessa forma, foi necessário implementar, nesta pesquisa, mais de um tipo de análise audiovisual. Com base nos estudos de Araújo e Oliveira (2013), realizamos a leitura de imagem, apresentada pelo teórico Edmund Burke Feldman em sua obra “*Becoming Human Through Art: Aesthetic Experience In The School*”, publicada na década de 1970. Na obra, eles descrevem a análise audiovisual de Feldman (1993), que envolve a aprendizagem do indivíduo por meio da técnica, da crítica e da criação, cujas etapas o autor nomeia de Descrever, Analisar, Interpretar e Julgar.

Seguimos o procedimento de análise em três fases: 1) Identificar o que se vê na obra visual, apenas o que está evidente; 2) Identificar na obra elementos da composição visual, estabelecendo relações entre os elementos; e 3) Dar visibilidade ao sentido que observou na obra, procurando identificar quais foram os sentidos, ideias, sentimentos e expressões intencionadas pelo autor. Optamos por não realizar integralmente a quarta fase sugerida pelos autores, que envolve a emissão de um juízo de valor sobre a obra — avaliando sua importância ou qualidade estética — por entendermos que essa abordagem não seria relevante para os objetivos da pesquisa. No entanto, reconhecemos a pertinência de um juízo contextual, que vá além da dimensão estética, permitindo uma análise mais abrangente. Essa perspectiva possibilita compreender a interação entre os elementos visuais da obra e as ideias que

fundamentam sua criação, ampliando a reflexão sobre seu significado no contexto em que foi concebida.

Assim, decomparamos algumas cenas do filme, descrevendo sua narrativa e relacionando-as com o objeto de estudo, ao mesmo tempo em que analisamos os elementos presentes na composição visual, estabelecendo conexões entre eles e o contexto da obra. Buscamos também identificar sentidos ocultos e explorar como essas conexões dialogam com o observador, permitindo uma interpretação mais ampla que considere tanto os aspectos evidentes quanto os simbólicos e históricos.

Para a análise audiovisual desta pesquisa, foram selecionadas cenas de “*Emoji – O Filme*” (2017) que abordam temáticas sociais, destacando tanto os elementos visuais quanto as narrativas presentes. A partir dessas cenas, adotamos um juízo contextual, buscando compreender como os elementos estéticos e simbólicos contribuem para a construção de sentidos e interações sociais no universo digital representado no filme. Essas seleções foram organizadas seguindo a metodologia de leitura de imagem, de Feldman (1993). Inicialmente, descrevemos a cena do filme; em seguida, realizamos uma análise sobre sua importância; e, ao final, interpretamos, conectando a cena com conceitos sociológicos embasados em estudos científicos.

Em outro momento, seguindo o método proposto por Penafria (2001), extraímos os fotogramas do filme. Essa técnica possibilitou o registro sequencial das imagens, fornecendo um panorama completo das narrativas presentes ao longo da obra. Isso permitiu uma análise de momentos específicos em movimento, contribuindo para a apreensão de aspectos narrativos da obra.

Por fim, cumpre-nos esclarecer que, para alcançar os objetivos desta pesquisa, a dissertação se organiza em cinco seções, que dão sequência à proposta e desenvolvimento do tema, sendo a primeira esta **Introdução**, que apresenta os elementos constitutivos da pesquisa, tais como: objeto, objetivos, problema, metodologia e estrutura textual.

A segunda seção, intitulada “**A cultura contemporânea, na era da comunicação digital**”, analisa as dinâmicas da sociedade contemporânea a partir das perspectivas de Carlos Vázquez (2004) e Fredric Jameson (2007), cujas contribuições teóricas permitem compreender as intersecções entre cultura, tecnologia e economia no mundo atual.

Carlos Vázquez (2004) examina as cidades como expressões concretas das transformações culturais e tecnológicas da contemporaneidade. Para o autor, o espaço urbano não apenas reflete, mas também participa ativamente na conformação das mudanças sociais, articulando avanços tecnológicos, transformações culturais, novas configurações do trabalho e

reconfigurações nas políticas públicas. Sua abordagem enfatiza a cidade como um espaço dinâmico, onde fluxos econômicos e simbólicos se materializam em formas urbanas e práticas sociais.

Já Fredric Jameson (2007), ao analisar a pós-modernidade no contexto do capitalismo tardio, propõe uma leitura crítica das relações entre economia e cultura. Sua abordagem destaca como as práticas culturais não apenas espelham as condições econômicas predominantes, mas também as sustentam e são por elas moldadas, evidenciando a complexa interdependência entre estética, mercado e produção simbólica na era pós-moderna.

A partir dessa base conceitual, ampliamos a análise incorporando outros pensadores que oferecem diferentes leituras sobre os fenômenos socioculturais contemporâneos, explorando suas relações com tecnologia, poder e consumo. Zygmunt Bauman (2001), Michel Foucault (1984), Guy Debord (2003), Jean Baudrillard (1981) e Manuel Castells (1999) oferecem abordagens teóricas que permitem examinar as relações entre tecnologia, poder, consumo e cultura, ampliando a compreensão sobre as dinâmicas sociais e simbólicas que estruturam a contemporaneidade.

A análise de Zygmunt Bauman (2001) centra-se na transitoriedade das relações sociais e nos impactos do consumo e do individualismo na configuração da modernidade líquida. Para Bauman, a fluidez das estruturas sociais resulta em um cenário de instabilidade, onde as interações humanas são mediadas por padrões de consumo e por uma lógica de descarte que influencia tanto os vínculos interpessoais quanto os processos identitários.

Já Michel Foucault (1984) contribui para a compreensão das heterotopias e das dinâmicas de poder que atravessam as estruturas sociais. O conceito de heterotopia permite analisar espaços de diferença e contestação, onde ocorrem deslocamentos de normas e rupturas simbólicas. Essa perspectiva possibilita analisar a inter-relação entre espaços urbanos e digitais, destacando a sua produção e a organização, evidenciando como os regimes de poder moldam a experiência contemporânea.

Manuel Castells (1999), por sua vez, examina a crescente influência das redes de informação na reconfiguração do poder e das relações sociais. Seu conceito de sociedade em rede destaca a centralidade das infraestruturas tecnológicas na circulação de significados e na organização das estruturas políticas e econômicas. Para Castells, as redes não apenas viabilizam a comunicação global, mas também atuam como meios de controle e resistência, condicionando os modos de interação e subjetivação.

A partir de uma abordagem crítica da cultura, Guy Debord (2003) e Jean Baudrillard (1981) oferecem contribuições essenciais para compreender os processos de mediatização e

espetacularização da realidade. Debord, em “A Sociedade do Espetáculo”, analisa como a produção imagética se torna um instrumento de alienação, deslocando a experiência vivida para uma dimensão mediada por representações visuais. Já Baudrillard aprofunda essa reflexão ao introduzir os conceitos de hiper-realidade, simulação e simulacro, argumentando que, na contemporaneidade, as representações não mais remetem a um real subjacente, mas passam a constituir uma nova ordem de significação, cujos signos operam independentemente de qualquer referente original.

A articulação dessas perspectivas teóricas contribuiu para a compreensão das dinâmicas sociais e culturais que caracterizam a sociedade contemporânea. Dessa forma, as contribuições teóricas foram fundamentais para examinar a linguagem imagética e sua relação com a tecnologia, o consumo e a circulação de significados no mundo digital, permitindo uma leitura crítica das interações sociais na era da conectividade.

Dando continuidade à dissertação, a terceira seção, de título “**Linguagem imagética: uma perspectiva histórica**” aborda o papel da arte como um sistema de comunicação imagética, analisando sua função na organização do pensamento humano e na transmissão de significados ao longo da história. Para isso, são mobilizadas diferentes perspectivas teóricas que possibilitam compreender como a imagem foi apropriada e ressignificada em distintos contextos socioculturais, sem a adoção de uma abordagem linear ou evolucionista. O objetivo central da seção é demonstrar como a imagem opera como linguagem estruturada, influenciando a construção simbólica das sociedades e atuando como meio de comunicação, persuasão e controle social.

A seção introduz a relação entre a imagem e a comunicação na Pré-História, com ênfase nas pinturas rupestres e nos sistemas pictográficos iniciais. Com base nos estudos de Gombrich (1999) e de Silva, Alves e Costa (2007), analisaram-se as funções narrativa e ritualística da arte primitiva, evidenciando que as representações visuais não eram meros registros do cotidiano, mas estratégias simbólicas utilizadas para mediar a experiência coletiva e a organização social. A transição das pinturas rupestres para os pictogramas e hieróglifos é explorada a partir da noção de imagem como um sistema estruturado de signos gráficos, o que permite compreender o desenvolvimento das primeiras formas de escrita imagética.

A pesquisa seguiu ampliando essa análise ao discutir a arte como ferramenta de persuasão e controle social em diferentes períodos históricos. Para isso, foram examinadas as funções comunicativas da imagem na Idade Média, no Barroco e na propaganda política do Século XX. Baxandall (1991) e Panofsky (1995) fundamentam a análise da iconografia medieval, destacando como as representações visuais atuaram como instrumentos de difusão

da doutrina cristã e da estruturação do imaginário religioso. No contexto barroco, a abordagem de Gombrich (1999) demonstra como a expressividade visual foi mobilizada para produzir impacto emocional e reforçar discursos de poder, tanto no âmbito religioso quanto no político.

Já no Século XX, a imagem assume um novo papel dentro das estratégias de comunicação de massa. A propaganda política da Segunda Guerra Mundial é discutida a partir dos estudos de Fernandes (2015) e Proença (2010), que analisam o uso da arte como dispositivo ideológico, consolidando discursos e mobilizando coletividades. O impacto da imagem na formulação de narrativas institucionais é examinado por meio da análise de cartazes e peças audiovisuais produzidas pelos regimes nazista e soviético, além das campanhas de incentivo ao esforço de guerra nos Estados Unidos e no Reino Unido.

A seção aborda ainda a arte como forma de contestação e crítica social, com destaque para os movimentos vanguardistas do Século XX. O Dadaísmo e o Surrealismo são analisados como exemplos da utilização da imagem para subverter convenções, provocar rupturas discursivas e questionar as estruturas de poder. A partir das reflexões de Danto (2006) e Gombrich (1999), discute-se a ressignificação dos objetos na arte conceitual e o uso da ironia e do absurdo na comunicação visual dadaísta. Essa abordagem se estende à análise da produção artística contemporânea, destacando como a arte digital e as novas mídias incorporam elementos de interatividade e participação do público, redefinindo os limites da comunicação imagética.

Por fim, a seção conclui ressaltando que a imagem, ao longo da história, não apenas reflete a realidade, mas atua ativamente na organização das relações sociais e culturais. Essa compreensão permite estabelecer conexões com os debates desenvolvidos nas seções seguintes, nas quais se aprofunda a análise da linguagem imagética no contexto digital e sua influência nas dinâmicas comunicacionais contemporâneas.

A seção 4, “**Era digital e a comunicação contemporânea**”, examina o papel central da imagem na sociedade contemporânea e sua transformação diante das novas tecnologias digitais. Com base na perspectiva de Joly (2007), discutimos a ascensão da chamada “civilização de imagens”, evidenciando como as representações visuais se consolidaram como mecanismos dominantes da comunicação contemporânea. Essa análise não se restringe à dimensão estética da imagem, mas investiga seu impacto em diferentes campos do conhecimento e suas implicações nas dinâmicas socioculturais.

A partir dessa abordagem, a seção problematiza o desenvolvimento das “novas imagens”, caracterizadas pela síntese digital e pela manipulação computacional. A transição das imagens tradicionais para modelos tridimensionais de alta definição e suas aplicações em

diferentes áreas, como medicina, matemática e produção audiovisual, são exploradas a partir da análise de Joly (2007) e Pinheiro (2002). O impacto das imagens geradas por inteligência artificial e as controvérsias éticas associadas ao *deepfake* também são discutidos com base em Beiguelman (2023) e Pazero (2023), evidenciando a complexidade da relação entre representação e realidade no ambiente digital.

Na sequência, a seção investiga a trajetória dos pictogramas até os *emojis*, analisando sua emergência como forma de comunicação visual e sua ressignificação no ambiente digital. Para isso, partimos das contribuições de Campos (1994), que examina os pictogramas como uma forma primária de linguagem visual, de Paiva (2016) e Ferreira *et al.* (2019), que problematizam a funcionalidade dos *emojis* na comunicação digital contemporânea. A análise demonstra como essas representações se tornaram elementos estruturantes das interações mediadas pela tecnologia, incorporando significados culturais e expandindo as possibilidades expressivas da linguagem visual.

A articulação entre os *emojis* e as teorias da contemporaneidade é abordada com base em Jameson (2007), Baudrillard (1981) e Debord (2003), permitindo compreender como esses símbolos digitais se inserem nas discussões sobre hiper-realidade, simulacro e pastiche. A seção destaca que, no ambiente digital, os *emojis* operam como signos que condensam significados e constroem experiências comunicacionais que muitas vezes transcendem a relação entre emissor e receptor, influenciando a própria construção da realidade no espaço virtual. A problematização da estetização das emoções e das interações sociais mediadas por imagens reforça a relevância dessas representações na estruturação dos discursos contemporâneos.

A seção também aborda as implicações dos *emojis* na sociedade contemporânea, discutindo como essas representações visuais participam da formação de identidades culturais e da construção de sentidos na comunicação digital. Fundamentado nos estudos de Mirzoeff (1999) e Hall (1997), o texto analisa a relação entre imagens e sociabilidade, demonstrando como os *emojis* atuam como elementos de uma linguagem visual que ultrapassa barreiras linguísticas e culturais. Além disso, a apropriação dos *emojis* pelas grandes plataformas digitais e sua incorporação nas estratégias de *marketing* e engajamento *on-line* são discutidas a partir das contribuições de Abdalla (2021) e Quintanilha (2021).

A seção se encerra com uma reflexão sobre a relação entre os *emojis* e seus significados, destacando que, embora sejam concebidos como uma linguagem visual universal, seu sentido é constantemente ressignificado conforme os contextos sociais e tecnológicos. Longe de se restringir a uma abordagem descritiva, a análise desenvolvida ao longo da seção articula a

comunicação digital e suas dinâmicas, permitindo compreender como a imagem e a linguagem visual se transformam na era da conectividade e das interações digitais.

A seguir, a quinta seção, intitulada “**Temáticas sociais representadas em ‘Emoji – O Filme’, levando em consideração o seu papel na era da comunicação digital**”, dedica-se à análise audiovisual do referido filme, abordando as temáticas sociais presentes na narrativa e seu papel na era da comunicação digital. A investigação considera a linguagem visual empregada no filme e sua relação com os discursos contemporâneos.

A discussão inicial fundamenta-se nas contribuições de Aumont (2009) e Joly (1996), que enfatizam a importância da análise audiovisual em uma sociedade mediada por imagens. O cinema, como linguagem própria, opera por meio de códigos estéticos e narrativos específicos, os quais moldam a experiência do espectador e influenciam sua percepção da realidade. A análise considera a relação entre poder e ideologia na construção imagética, demonstrando que as produções audiovisuais não apenas refletem o contexto sociocultural, mas também participam da formação de valores e discursos sociais.

A estrutura da seção organiza-se a partir da seleção de cenas-chave do filme, destacando as sequências que ilustram questões sociais relevantes. Para isso, o estudo segue a abordagem metodológica proposta por Penafria (2001) e as etapas de análise fílmica de Feldman (1993), permitindo uma interpretação aprofundada dos elementos visuais e narrativos da obra. A análise incorpora também os diálogos das personagens, evidenciando como a comunicação digital e a cultura *pop* são mobilizadas na construção da narrativa.

A seção também aprofunda a relação entre os *emojis* e a identidade moderna, explorando como esses símbolos visuais participam da construção de subjetividades e pertencimento social. A partir das reflexões de Eco (2011) e Flusser (2007), a pesquisa discute a função dos *emojis* como símbolos compartilhados, capazes de condensar significados culturais e promover a identificação entre os usuários. A relação entre espaço e identidade é problematizada com base nas concepções de Santos (2001), Hall (2006) e Dubar (2006), analisando como o filme representa as dinâmicas de exclusão e pertencimento por meio da ambientação de Textópolis (a cidade dos *emojis*, no filme).

Outro aspecto central abordado na seção se refere à digitalização da comunicação humana e à forma como a linguagem escrita é ressignificada no ambiente virtual. O filme retrata a velocidade da comunicação digital e sua influência nos processos de interação social, tematizando a redução do tempo de atenção e o uso dos *emojis* como facilitadores da expressão emocional. Essa abordagem é sustentada por Silva (2018), Souza (2001) e Machado (2002),

que problematizam as mudanças nos padrões comunicativos na era digital e suas implicações para as práticas discursivas contemporâneas.

Além disso, a pesquisa explora a questão da linguagem polissêmica na *internet*, abordando as dificuldades de interpretação na comunicação digital. O filme evidencia a ambiguidade dos signos visuais e a impossibilidade de uma fixação única de significados, tema discutido a partir das perspectivas de Hall (2003) e Garcia (2010). A fluidez da linguagem digital é problematizada no contexto da comunicação mediada por plataformas digitais, evidenciando as disputas interpretativas que permeiam a circulação de signos na contemporaneidade.

Outro eixo de análise fundamental na seção é a relação entre poder, liberdade e resistência, discutida a partir das teorias de Foucault (1995; 2004). O filme apresenta uma estrutura social rigidamente organizada, onde cada *emoji* possui uma função específica e a supervisora “Sorrisete” representa a autoridade central do sistema. A trajetória do protagonista “Gene”, que desafia as normas estabelecidas e busca afirmar sua identidade, é analisada como um exemplo de resistência ao poder disciplinar e à normatização das subjetividades. A construção desse sistema de controle digital e sua relação com as sociedades contemporâneas são discutidas à luz dos conceitos de panoptismo e biopoder, evidenciando como os mecanismos de vigilância e conformidade operam no ambiente virtual.

Na parte final, a seção problematiza os desafios da segurança cibernética, analisando como o filme aborda questões como o controle de dados, *spam*, vírus e manipulação digital. A interação das personagens com aplicativos suspeitos e o risco da exposição de informações pessoais são discutidos a partir das reflexões de Batistela (2018) e Las Casas (2013), destacando a crescente vulnerabilidade dos usuários em um contexto de hiperconectividade.

A seção conclui reforçando que o filme não apenas representa a comunicação digital, mas participa ativamente das discussões sobre identidade, exclusão, poder e tecnologia. A análise proposta permite compreender como as narrativas audiovisuais mobilizam signos visuais para construir discursos sociais e simbólicos, estabelecendo diálogos entre a cultura digital e a experiência contemporânea.

Por fim, nas **Considerações Finais**, nossa última seção, destaca-se a complexidade das temáticas abordadas e a forma como “*Emoji - O Filme*” (2017) contribui para a reflexão sobre questões sociais na era digital contemporânea. A análise proposta evidencia as conexões entre a narrativa audiovisual e os debates sobre identidade, tecnologia e comunicação, permitindo compreender a inserção dos *emojis* na construção de discursos e interações no ambiente digital, bem como na formatação de novos modelos de comunicação social.

## 2 A CULTURA CONTEMPORÂNEA NA ERA DA COMUNICAÇÃO DIGITAL

Esta seção tem como objetivo analisar as múltiplas configurações da cultura contemporânea, permitindo ao leitor compreender os diversos aspectos da vida pós-moderna e demonstrando como avanços tecnológicos e transformações culturais influenciam, de maneira heterogênea e dinâmica, as formas de interação, comunicação e organização social. Longe de constituir um fenômeno homogêneo, a cultura contemporânea é marcada por tensões, contradições e sobreposições de diferentes lógicas e discursos, refletindo a complexidade das experiências sociais na atualidade. Nesse contexto, interessa observar como essas transformações se manifestam em linguagens visuais recorrentes na cultura digital, como os *emojis* e o universo de Textópolis, símbolos que condensam aspectos centrais das práticas comunicacionais e identitárias no ambiente *on-line*.

Com tal objetivo, inicia-se explorando as cidades como expressões dinâmicas das transformações atuais, com base em Vázquez (2004), que propõe compreendê-las como “lentes” que refletem mudanças nas relações de trabalho, nos avanços tecnológicos e nas dinâmicas políticas. Nesse sentido, o presente trabalho utiliza o cenário da cidade virtual dos *emojis* – denominada “Textópolis”, no filme, para ilustrar a manifestação desses fenômenos globais.

Em seguida, a seção adota a perspectiva da pós-modernidade, conforme discutida por Fredric Jameson (2007), para evidenciar a relação desse movimento<sup>3</sup> com as transformações tecnológicas e a reconfiguração dos paradigmas tradicionais. A partir desse ponto, reflete-se sobre o conceito de “modernidade líquida” (Bauman, 2001), que oferece uma compreensão sobre o impacto do consumo, do individualismo e da natureza transitória das relações na sociedade atual, contribuindo para a ressignificação das identidades individuais e coletivas.

Prossegue-se com a análise da inter-relação entre conectividade e poder, a partir das ideias de Manuel Castells (1999), que evidencia como as redes de informação transformaram as estruturas de poder e a organização social, permitindo que a comunicação digital ultrapasse as barreiras físicas e territoriais e abra espaço para que o indivíduo atue como produtor de conteúdo. Ademais, a seção apresenta uma análise crítica das teorias de Guy Debord (2003) e Jean Baudrillard (1981), abordando os conceitos de Sociedade do Espetáculo, Simulação,

---

<sup>3</sup> O termo aqui é empregado em sua dimensão cultural, que decorre de transformações econômicas e tecnológicas, conforme entende Jameson (2007).

Simulacro e Hiper-Realidade, para investigar como tais noções moldam a percepção da realidade e das relações sociais na contemporaneidade.

Por fim, a discussão se amplia para a interconexão entre cultura e era digital, considerando as perspectivas de Ferreira *et al.* (2019) e Pierre Lévy (1999), que destacam as inovações tecnológicas – sobretudo a *internet* – e seu impacto nas práticas comunicativas, na política e na sociedade, assim como a capacidade do ciberespaço de transcender limites territoriais, possibilitando uma troca instantânea de informações.

## 2.1 TEXTÓPOLIS, UMA CIDADE CONTEMPORÂNEA

“*Emoji - O Filme*” (2017) apresenta uma representação simbólica da vida em Textópolis (Figura 01), uma cidade virtual habitada por *emojis* que sintetizam emoções e expressões humanas em símbolos utilizados na comunicação digital. Cada *emoji* é dotado de um significado próprio, cuja interpretação pode variar conforme o contexto social e cultural em que é empregado. A construção desse espaço fictício permite refletir sobre a forma como os símbolos visuais se tornaram elementos estruturantes das interações na contemporaneidade, articulando-se às transformações tecnológicas e às dinâmicas sociais.

**Figura 01:** Textópolis – Representação da cidade virtual onde vivemos os *emojis*



Fonte: Adaptado de Leondis (2017, 1:24:37h).

As cidades, como observa Hennigen (2007), funcionam como estruturas analíticas para a compreensão das transformações sociais, pois nelas se manifestam os efeitos de mudanças tecnológicas, econômicas e políticas. Textópolis, nesse sentido, pode ser interpretada como um espaço de narrativas que materializa aspectos da sociedade digital, demonstrando como a

comunicação visual se reconfigura na era da conectividade. A cidade virtual dos *emojis* ilustra a centralidade dos símbolos gráficos na mediação da comunicação contemporânea, evidenciando sua relação com os modos de organização social e as dinâmicas culturais da globalização. À medida que a urbanização aumenta globalmente, torna-se crucial escolher centros urbanos adequados para garantir uma vida de qualidade, conforme afirma Alves (2013, p. 20-21): “[...] entendemos a cidade como sendo uma expressão do homem em sociedade, como extensão e manifestação da civilização: acima de tudo, política, histórica e espacial [onde] certas ações podem lhe ser atribuídas: ela condiciona, reforça, influencia, induz, limita, direciona, diferencia, segrega”.

A compreensão da contemporaneidade exige uma análise aprofundada dos espaços urbanos, que, conforme Vázquez (2004), não apenas refletem, mas estruturam e reforçam os fenômenos sociais, sendo agentes ativos na configuração das relações de poder e nos processos de transformação sociopolítica. O autor enfatiza que as cidades constituem um campo de disputa e conflito, cujas dinâmicas econômicas e sociais se entrelaçam com a lógica do capital. Ao afirmar que “[...] a cidade é cúmplice do sistema capitalista” (Vázquez, 2004, p. 58), ele problematiza seu papel na reprodução das estruturas de dominação, destacando que sua organização não é neutra, mas determinada por relações materiais e simbólicas que legitimam desigualdades sociais.

Nesse contexto, Alves (2013) ressalta que as cidades não são apenas espaços físicos, mas expressões das interações humanas ao longo do tempo, incorporando disputas, valores e modos de vida. Como estruturas complexas, elas influenciam e condicionam as relações sociais, econômicas e culturais, estabelecendo limites e possibilidades para os sujeitos que as habitam. Assim, o estudo dos espaços urbanos permite identificar como os fenômenos contemporâneos se materializam em diferentes escalas, desde a esfera local até os processos globais.

A análise da contemporaneidade, no entanto, apresenta desafios, uma vez que as transformações ocorrem de maneira contínua e interligada. A imersão no presente pode dificultar uma percepção distanciada, levando à necessidade de estabelecer comparações com o passado para compreender os processos que estruturam a sociedade atual (Hennigen, 2007). Harvey (1992) argumenta que essas mudanças não se restringem a um único aspecto da vida social, mas afetam simultaneamente as formas de organização do trabalho, as relações políticas, os sistemas de informação e a experiência do tempo e do espaço, redefinindo padrões e dinâmicas estruturais.

Dessa forma, a cidade, mais do que um cenário, configura-se como um espaço essencial na constituição das condições materiais e sociais da existência humana. Segundo Alves (2013),

as interações que ocorrem nos espaços urbanos resultam da interconexão entre processos históricos e práticas cotidianas, evidenciando a cidade como um território em constante negociação, onde se manifestam tensões, adaptações e resistências que moldam a experiência contemporânea. Esses espaços também incorporam a luta pela sobrevivência e a materialização de valores, crenças e modos de vida que atravessam a história e sustentam a complexidade das dinâmicas sociais urbanas.

A cidade, nesse contexto, não se limita a um espaço físico onde as relações sociais ocorrem, mas se configura como um organismo dinâmico, um território onde os processos de produção, circulação e consumo são tensionados por disputas econômicas, políticas e culturais. A estrutura urbana, conforme argumenta Vázquez (2004), é vista como “[...] uma interpretação ideológica do mundo que tende a justificar a ordem social capitalista e a ocultar a realidade imposta por suas condições de produção” (Vázquez, 2004, p. 58), tornando-se um elemento central na compreensão das dinâmicas contemporâneas. Ao mascarar as relações de produção e naturalizar desigualdades, a cidade opera como um dispositivo que reforça mecanismos de exclusão e pertencimento, regulando o acesso aos espaços e às oportunidades de participação social.

Essa condição faz com que a cidade seja um espaço de contradição e conflito, no qual coexistem processos de inovação e precarização, de inclusão e segregação, de acesso e restrição. Para Harvey (1992), a urbanização desempenha papel estruturante na reorganização do capital, pois reconfigura as relações entre tempo e espaço, transformando as formas de produção, circulação e consumo. As cidades, portanto, não apenas acompanham as mudanças tecnológicas e econômicas, mas as impulsionam e são moldadas por elas, assumindo uma função estratégica na manutenção da lógica capitalista global.

Essa perspectiva permite compreender como, na contemporaneidade, os centros urbanos são reorganizados segundo novas lógicas de mobilidade, controle e governança digital. Para Alves (2013), a cidade assume funções múltiplas e interdependentes, “[...] um lugar privilegiado para a invenção, a troca de informações, para o encontro, os afetos, os medos, os embates e as coadunações” (Alves, 2013, p. 12), servindo como polo de inovação, centro de trocas simbólicas e espaço de articulação de redes sociais e políticas. A ascensão das tecnologias digitais intensifica esses processos, promovendo novos modelos de comunicação e interação, ao mesmo tempo que aprofunda desigualdades e reconfigura as formas de controle e vigilância no espaço urbano.

A relação entre cidade e tecnologia amplia-se com a incorporação de sistemas de monitoramento, inteligência artificial e redes interconectadas, que alteram a forma como os

indivíduos acessam e experienciam os espaços urbanos. A implementação de infraestruturas inteligentes e a digitalização de serviços urbanos evidenciam essa transformação, conforme analisa Castells (1999), ao discutir a sociedade em rede e a interdependência entre conectividade e organização social. A cidade, nesse sentido, torna-se um ambiente de fluxos, no qual a informação circula em velocidade acelerada, redefinindo a experiência cotidiana e os processos de subjetivação dos indivíduos.

Dessa maneira, compreender a cidade na contemporaneidade exige uma abordagem interdisciplinar, capaz de articular os impactos das transformações tecnológicas, econômicas e sociopolíticas no espaço urbano. A cidade não é apenas um reflexo das mudanças globais, mas um agente ativo na produção dessas transformações, constituindo-se como território de disputas simbólicas e materiais que definem as condições de existência na sociedade contemporânea.

A cidade, desde seus primórdios, estrutura-se a partir de múltiplas funções e significados que interligam aspectos religiosos, econômicos, sociais e políticos. Para Kevin Lynch (1999), a origem das primeiras cidades está associada à presença de centros religiosos, que não apenas serviam como espaços de adoração, mas também desempenhavam um papel fundamental na governança e na coesão social. A religião e o comércio, conforme analisa Coulanges (2009), atuavam como elementos estruturadores das primeiras sociedades urbanas, unificando grupos e estabelecendo normas que regulavam as interações sociais e o ordenamento territorial.

No entanto, além dessa dimensão religiosa, o comércio se consolidou como um fator central para a organização e expansão das cidades. Segundo Alves (2013), as atividades comerciais foram determinantes para o processo de urbanização, promovendo não apenas a circulação de mercadorias, mas também o fluxo de pessoas e ideias. A cidade, nesse contexto, torna-se um ponto de convergência, no qual diferentes dinâmicas culturais, políticas e econômicas interagem, consolidando-se como um espaço estratégico na estruturação das sociedades. Essa interseção entre a função comercial e religiosa reflete-se no desenvolvimento do urbanismo, que, conforme Secchi (2006, p. 43), deve ser compreendido “[...] não apenas como uma ciência, mas como um conjunto de conhecimentos sobre os métodos de construção e a constante melhoria do espaço habitável, especialmente em cidades”.

A evolução da organização espacial urbana demonstra que, ao longo do tempo, as cidades assumiram novas formas, adaptando-se às necessidades de cada período histórico. Choay (2010) destaca que, antes mesmo do advento do urbanismo como disciplina científica, já existiam modelos espaciais estruturados e regulamentos que orientavam a configuração das cidades. As cidades antigas, os burgos medievais e as construções barrocas foram concebidos a partir de práticas baseadas em tradições, normas locais e experiências acumuladas ao longo

das gerações. Entretanto, foi com a Revolução Industrial que a organização urbana passou a ser analisada de forma sistemática, impulsionando novas reflexões sobre a relação entre espaço, crescimento populacional e desenvolvimento econômico.

A industrialização transformou as cidades não apenas em centros produtivos, mas também em polos administrativos e de controle, redefinindo o modo de vida urbano em diferentes regiões do mundo (Alves, 2013). O crescimento acelerado, associado ao processo de industrialização iniciado na Inglaterra, intensificou tanto as desigualdades sociais quanto os impactos ambientais, levantando questionamentos sobre a sustentabilidade da urbanização e o uso dos recursos naturais. Mumford (1998) discute essa problemática ao evidenciar como o crescimento urbano desordenado gera desafios para a gestão territorial, demandando novas estratégias para equilibrar a expansão das cidades com a preservação ambiental.

A partir desse panorama, torna-se evidente que a cidade não pode ser compreendida apenas como um espaço físico delimitado, mas como uma estrutura em constante transformação, na qual diferentes agentes e processos interagem. O urbanismo, nesse sentido, ultrapassa a noção de simples planejamento espacial e se constitui como um campo de reflexão sobre as formas de organização da sociedade, as relações de poder e os desafios do desenvolvimento urbano contemporâneo. A cidade,

[...] se popularizou e, com ela, os produtos da industrialização, o aumento das escalas – territoriais, de produção e de consumo – e a velocidade na disseminação de ideias, invenções e epidemias. A máquina a vapor, a eletricidade, a fábrica e o fordismo foram desenvolvidos [...] porém, os novos processos sociais que surgiram dessas invenções inauguraram uma nova etapa na civilização, expressa pelo capitalismo e pela industrialização” (Alves, 2013, p. 31).

Segundo Castells (1999), desde a segunda metade do Século XX, as tecnologias de informação e comunicação, como rádio, televisão e, principalmente, redes de computadores, revolucionaram as cidades e a vida urbana. Esses avanços permitiram que as redes sociais e territoriais já existentes ganhassem destaque, moldando a nova realidade socioespacial. As cidades, agora em competição com os Estados Nacionais, tornaram-se as principais unidades de relações, cada vez mais horizontais, descentralizadas e globais.

A cidade reforçou sua função como lugar de decisões e inovações organizacionais, políticas e econômicas. Os desenvolvimentos que possibilitaram tais processos surgiram nos próprios centros urbanos e permitiram transformações em escala mundial e em todas as dimensões da existência humana.

Castells (1999) e Mandel (1982) destacam que as cidades têm sido historicamente os cenários principais de importantes acontecimentos, especialmente durante as mudanças trazidas

pela Sociedade Industrial. Nesse período, o acesso às fontes de energia emergiu como fator crucial para a produção de excedentes. Posteriormente, a invenção do motor elétrico e os avanços na geração e distribuição de eletricidade tornaram-se elementos fundamentais para a expansão do capital industrial. Assim, quanto maior a capacidade de uma empresa, cidade ou nação de acessar e manipular eficientemente essas fontes de energia, maior era seu poder econômico e político, conforme aponta Alves (2013).

Durante a década de 1970, o capitalismo industrial sofreu mudanças significativas, impulsionadas por inovações tecnológicas. Essas transformações também ocorreram na estrutura organizacional das empresas, incluindo maior flexibilidade, fusões e expansão internacional, além de alterações nas relações trabalhistas, como a desregulamentação e a precarização do trabalho; e na liberalização e globalização dos mercados nacionais. Nesse contexto, a informação e a capacidade de manipulá-la tornaram-se fundamentais, levando empresas e governos a intensificarem os esforços em pesquisas e desenvolvimento tecnológico. Com a popularização dessas inovações, a sociedade tornou-se cada vez mais informatizada e computadorizada, e sua comunicação passou a ser mediada por dispositivos tecnológicos conectados às redes (Castells, 1999).

Como afirma Alves (2013, p. 41),

[...] quer sejam nas relações profissionais, nas transações econômicas, nas discussões políticas em ambiente virtual ou simplesmente nos bate-papos eletrônicos. Novas mídias e novas modalidades de comunicação foram desenvolvidas. Nesta nova sociedade, a informação tem sido seu novo combustível e a Internet o seu motor fundamental.

A essa sociedade contemporânea descrita por Alves (2013), Castells (1999) denomina como “Sociedade em Rede”. Nela, observamos um fenômeno que transcende o aspecto tecnológico. O autor Castells (1999) destaca como as tecnologias digitais de comunicação reconfiguram as relações sociais e institucionais no mundo contemporâneo. Essa sociedade se caracteriza pela capacidade de conectar indivíduos e grupos em escala global, independentemente das distâncias geográficas.

Para Castells (1999), o termo “rede” vai além de simplesmente conectar locais distantes: refere-se à estrutura que suporta essas conexões, com um foco maior na maneira como as relações são estabelecidas do que nos conteúdos específicos que circulam por esses canais. Para ele, essa estrutura de rede é dinâmica e possibilita a articulação de diferentes conteúdos sociais e culturais, oferecendo um meio para a organização e mobilização de grupos com interesses comuns, seja em bases étnicas, políticas, religiosas ou de gênero. No entanto, embora essa

configuração pareça inclusiva, a ocupação dos espaços urbanos não se dá de maneira homogênea; ou seja, a cidade, ao mesmo tempo que viabiliza a diversidade de vozes, também reproduz hierarquias e exclusões que limitam a participação de determinados sujeitos.

De acordo com Vázquez (2004), nas últimas décadas do Século XX, a visão sociológica sobre as cidades ganhou novo ímpeto, especialmente após a Crise do Petróleo de 1973, que desencadeou uma ampla reestruturação econômica, realizada tanto por governos quanto por empresas, marcando o fim de três décadas de Estado de Bem-Estar. Para o autor,

[...] esta reestruturação não teria sido viável se, naquela mesma época, não tivesse coincidido com um modo de desenvolvimento denominado “informacional”, cuja base eram as novas tecnologias: a informática, que revolucionou o processamento de informação; e as telecomunicações, que permitiram a interconexão entre computadores e a criação de sistemas de informação (Vázquez, 2004, p. 59).

Essa movimentação histórica, segundo Vázquez (2004), levou ao surgimento do “espaço dos fluxos”, caracterizado pela integração de produção, consumo, capital e força de trabalho através de redes de informação. Esse novo arranjo espacial redefiniu a economia, afetando substancialmente setores, como: a indústria, que se deslocou para regiões de menor custo; o trabalho de escritório, que ganhou flexibilidade para operar globalmente; e o setor financeiro, que se expandiu internacionalmente após desregulamentações.

O autor destaca que a reorganização econômica alterou profundamente a geografia produtiva global. As diferenças geográficas, que antes definiam regiões como privilegiadas ou desfavorecidas, com base na presença de portos e ferrovias, perderam relevância. Agora, o acesso ao espaço dos fluxos depende mais das novas tecnologias, amplamente acessíveis, do que das infraestruturas tradicionais.

Entretanto, apesar da diminuição da importância de infraestruturas físicas tradicionais, a localização geográfica ainda é relevante, especialmente em termos de conectividade. As cidades que se tornam globais são aquelas com redes de telecomunicações avançadas, essenciais para suportar e rentabilizar o volume significativo de fluxos de informação necessários para acompanhar os investimentos na sua construção. “Esta é a razão pela qual a implantação das redes de cabos de fibra óptica seguiu a mesma lógica que a construção de linhas de ferrovias no Século XIX: conectar as metrópoles onde se encontram os centros de poder” (Vázquez, 2004, p. 62).

O autor aponta como essas transformações deram origem a uma nova ordem, na qual as grandes corporações transnacionais começaram a dominar e a esfera econômica passou a exercer uma influência cada vez maior sobre a política, reforçando a importância das cidades

como centros de produção global e moldando as relações em uma escala que vai além do nacional. Desde então, as novas tecnologias de comunicação assumiram um papel onipresente em todas as relações, dando forma à estrutura social que Castells (1999) denomina como uma sociedade em rede.

## 2.2 CARACTERIZAÇÃO DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA NA ERA DIGITAL

Para entender a contemporaneidade de forma abrangente, é necessário revisitar a história e considerar o pós-modernismo como uma progressão natural da modernidade. De acordo com Ianni (2013, p. 43-33),

A modernidade tradicional, aquele período histórico em que a sociedade industrial moderna se estabeleceu, ainda carregava as características da industrialização plena, da confiança na precisão da ciência e da tecnologia como manifestações da razão e do progresso, da formação e da hegemonia dos estados-nação e do modelo de família nuclear.

Marshall Berman (2007, p. 24) descreve esse período histórico como “[...] uma experiência vital, marcada pela promessa de aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação e transformação do entorno, mas também pela ameaça de destruir tudo o que temos, sabemos e somos”. A relação com o moderno é um ponto de partida consensual para o entendimento do pós-modernismo, segundo Harvey (1992). O autor destaca que a efemeridade e a mudança são características centrais da modernidade.

Para nos aprofundarmos na análise sobre o momento histórico que sucede o modernismo, optamos por escolher Fredric Jameson (2001) como referência primordial. Seu estudo busca contextualizar o pós-modernismo, explorando sua influência na cultura e na sociedade contemporâneas. Jameson observa o capitalismo, que se baseia na “[...] exploração do trabalho alheio, extraindo o máximo da atividade laboral do homem e oferecendo, em contrapartida, o mínimo possível à sua manutenção” (Santos, 2009, p. 7).

“De forma paralela, a cultura atua regulando o comportamento dos indivíduos” (Ferreira *et al.*, 2019, p. 2) e, aliada a isso, a reprodução cultural representa uma forma de sustentação do modo de produção capitalista, já que consiste na reprodução de uma forma coletiva de vida, sustentada pelos indivíduos que promovem um estilo de vida em que as pessoas seguem juntas (Jameson, 1985).

Segundo Jameson (2001), a sociedade contemporânea não inaugura um novo capítulo histórico, mas mantém a lógica do capitalismo, agora configurada no que o autor denomina pós-modernismo. Essa fase não representa uma ruptura com a modernidade, mas sim uma manifestação cultural e estética das dinâmicas do capitalismo tardio, refletindo as transformações nas relações de produção, consumo e circulação de signos. Para Jameson, o pós-modernismo deve ser analisado não como um fenômeno isolado, mas como um efeito estruturado pelo contexto econômico vigente, no qual a cultura se integra profundamente com a lógica do mercado:

[...] enfrentar o pós-modernismo como um componente do estágio atual da história, e investigar suas manifestações culturais [...] não só como veículos para um novo tipo de hegemonia ideológica, mas também como configurações que permitem ao crítico da cultura destrinchar os germes de novas formas do coletivo (Jameson, 2001, p. 7).

Para o autor, a sociedade contemporânea é caracterizada pelo predomínio do capital financeiro. Isso se reflete no poder das corporações multinacionais, nas intensas atividades bancárias e nas movimentações dos mercados de ações. Inovações como a automação, o uso de computadores e a containerização revolucionaram o trabalho no cenário global, trazendo novas complexidades que diferenciam essa era das anteriores. Jameson (2001) enfatiza a importância do crédito nesse contexto, apontando como os avanços nos instrumentos e mercados financeiros aliados a uma coordenação global eficaz permitem uma maior flexibilidade na forma como o capital é acumulado e gerenciado, minimizando riscos de crises.

Jameson (2007, p. 16) afirma que o “[...] pós-modernismo reflete mudanças no capitalismo, mas não indica uma transformação radical da ordem social”. A reprodução cultural desempenha um papel fundamental no entendimento da persistência do capitalismo, ao interligar a produção cultural com a “[...] produção da vida cotidiana, o que facilita a expansão incessante do sistema econômico” (Jameson, 2001, p. 60).

Concordando com Jameson (2001), Ferreira *et al.* (2019) também enfatizam a influência da cultura nas ideias e nas normas comportamentais, elementos que são fundamentais na moldagem da realidade social compartilhada. Esse aspecto é crucial para estruturar a realidade social, afetando diretamente as relações interpessoais e a formação de valores e normas que orientam nossa convivência.

Nesse sentido, ao compreendermos a cultura como um reflexo das dinâmicas sociais, observamos que sua produção e reprodução não apenas representam as estruturas sociais, mas também participam ativamente de sua consolidação, influenciando as relações de poder e hierarquia na sociedade capitalista. Essa perspectiva possibilita uma leitura ampliada dos

processos culturais, demonstrando que eles não se limitam a manifestações estéticas ou simbólicas, mas se articulam à lógica econômica vigente, sendo condicionados por suas estruturas e, ao mesmo tempo, criando novas possibilidades de significação. Jameson (2007) argumenta que as transformações culturais não ocorrem de maneira autônoma, mas acompanham as configurações do capitalismo tardio, refletindo suas dinâmicas e, muitas vezes, reforçando seus mecanismos.

No entanto, como destaca Debord (2003), a cultura não se reduz a sua apropriação pelo sistema econômico, pois também se configura como um espaço de resistência e crítica. Em “A Sociedade do Espetáculo”, o autor discute como as imagens e os produtos culturais, ao serem capturados pela lógica mercadológica, transformam-se em mercadorias que reforçam a alienação. No entanto, para Debord (2003), a própria consciência desse processo pode dar origem a novas formas de contestação, na medida em que a cultura carrega consigo a possibilidade de ruptura com a ordem estabelecida. Assim, embora a cultura na contemporaneidade seja amplamente instrumentalizada pelo capitalismo, ela também abriga manifestações que desafiam suas normativas, promovendo tensionamentos e fissuras dentro do próprio sistema.

Jameson (2007) enfatiza a importância de se compreender a história cultural como uma sequência de revoluções, permitindo capturar a dinâmica das transformações que constantemente influenciam nossa identidade coletiva e os paradigmas que orientam nossas experiências. Nesse contexto, Jameson (2007) argumenta que compreender as alterações culturais implica reconhecer que as grandes rupturas entre épocas não representam uma mudança total dos elementos, mas sim uma reorganização dos componentes já existentes. Elementos anteriormente secundários podem se tornar centrais, e vice-versa, ressaltando a natureza fluida das transformações culturais. Essa concepção sugere que a cultura está sempre em reconfiguração, alinhando-se à ideia de que a história cultural é marcada por revoluções contínuas.

### 2.3 MODERNIDADE LÍQUIDA: CONSUMO, INDIVIDUALISMO E TRANSITORIEDADE NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A contemporaneidade é marcada por transformações profundas, atravessadas por crises e transições que reconfiguram as estruturas sociais e as formas de interação. A realidade

vivenciada hoje já não corresponde àquela experimentada por gerações anteriores (Costa; Ianni, 2018). Para Bauman (2001), compreender essas mudanças exige uma análise da dinâmica da sociedade contemporânea, que ele caracteriza como “líquida”, enfatizando a fluidez das relações e das instituições no mundo atual.

Bauman (2001) descreve a contemporaneidade por meio da metáfora da liquidez, comparando-a à fluidez da água, na qual estruturas antes consideradas sólidas tornam-se instáveis e mutáveis. Nesse cenário, observa-se a dissolução de referenciais antes vistos como permanentes, afetando desde os vínculos interpessoais até a organização familiar e estatal. A transitoriedade e a incerteza tornam-se elementos estruturantes das relações sociais, nas quais os laços são frequentemente ressignificados diante das rápidas transformações tecnológicas, culturais e econômicas.

A noção de modernidade líquida de Bauman (2001) dialoga com a concepção de heterotopia proposta por Foucault (2009). Para Foucault (2009), as heterotopias são espaços que funcionam como lugares de desvio e ruptura, simultaneamente dentro e fora da ordem estabelecida. Diferentemente das utopias, que representam espaços idealizados e inatingíveis, as heterotopias são locais reais, dotados de múltiplos significados, nos quais as normas e relações sociais são reorganizadas. O autor exemplifica essa ideia com a imagem do barco, um espaço em constante deslocamento, sem fixação em um único território, que carrega consigo diferentes culturas e narrativas ao longo de sua jornada.

Essa metáfora aproxima-se da análise de Bauman (2001), uma vez que a fluidez contemporânea gera espaços transitórios, desprovidos da estabilidade e permanência características da modernidade sólida. Assim como o barco de Foucault (2009), as relações e instituições na modernidade líquida deslocam-se continuamente, configurando um cenário no qual as estruturas sociais não se sustentam de maneira fixa, mas são constantemente reformuladas.

No passado, muitas relações sociais eram caracterizadas por maior estabilidade e previsibilidade, especialmente no que se refere ao trabalho e aos laços familiares, que tendiam a ser duradouros. As transformações ocorriam de forma gradual, permitindo que padrões culturais e sociais se consolidassem ao longo do tempo. No entanto, como aponta Bauman (2001), a contemporaneidade se estrutura de maneira distinta, sendo marcada por um estado de constante fluidez e incerteza.

As relações interpessoais e profissionais tornaram-se mais voláteis, adaptáveis e sujeitas a reconfigurações frequentes, acompanhando as rápidas mudanças tecnológicas e sociais. Ao observarmos os relacionamentos na sociedade atual, percebemos como eles se tornaram mais

voláteis e instáveis. Essa fluidez nas interações sociais reflete uma transformação profunda nas dinâmicas sociais, nas quais as pessoas estão cada vez mais propensas a se conectarem temporariamente, sem laços duradouros (Costa; Ianni, 2018).

Bauman (2001) enfatiza que essa liquidez não se restringe apenas aos relacionamentos pessoais, mas também se estende à estruturação familiar, que passa por constantes reconfigurações e transformações e, por sua vez, descreve um período caracterizado pelo deslocamento da ênfase do projeto coletivo para o individual, o que resulta na realocação do discurso político (Bauman, 1999). Se, antes, as identidades eram amplamente associadas a coletivos tradicionais modernos, como pertencimento nacional ou de classe, no contexto contemporâneo, observa-se um deslocamento para a valorização da diversidade e da autodeterminação. O foco passa a recair sobre o direito dos sujeitos de afirmarem suas diferenças e de escolherem os próprios modelos de felicidade e estilos de vida, refletindo a fragmentação das grandes narrativas e a ampliação das possibilidades identitárias.

No entanto, essa mudança não ocorre sem tensões e contradições. Hall (2006) argumenta que a identidade contemporânea se tornou mais fluida e fragmentada, deixando de se estruturar em referenciais fixos para se tornar um processo em constante negociação. Para Bauman (2001), essa multiplicidade de escolhas e de trajetórias individuais pode gerar tanto liberdade quanto insegurança, uma vez que a falta de referenciais estáveis pode dificultar a construção de pertencimento e coesão social.

Costa e Ianni (2018), por sua vez, analisam um período marcado pela desconfiança em relação aos discursos universais, ao mesmo tempo que enfrentamos um aumento das incertezas em relação ao futuro. Nesse contexto, emerge uma crise caracterizada pela intensificação do individualismo. Dessa forma, a transição do foco das identidades coletivas para a autodeterminação individual não deve ser interpretada apenas como um avanço ou uma perda, mas sim como um fenômeno complexo que reconfigura as relações sociais, apresentando novas possibilidades, mas também novos desafios para os sujeitos na contemporaneidade.

Para Gilles Lipovetsky (2005, p. 21),

[...] o individualismo sofre uma atualização que aqui chamamos de narcisista, de acordo com a definição dos sociólogos norte-americanos: narcisismo, consequência e manifestação miniaturizada do processo de personalização, símbolo da passagem do individualismo limitado ao individualismo total, símbolo da segunda revolução individualista.

Segundo Costa e Ianni (2018), no contexto atual, observa-se uma ênfase do indivíduo contemporâneo no consumo em massa, acompanhado pelo surgimento de um modelo de

individualização que rompe com paradigmas tradicionais. A pluralização das identidades, embora represente uma ampliação das possibilidades de subjetivação, também pode intensificar processos de exclusão e individualização excessiva, levando à precarização dos laços comunitários.

Essa mudança de paradigma individualista é influenciada por diversos fatores, incluindo as inovações nos meios de comunicação, transporte e transações comerciais, que são inerentes ao atual estágio do capitalismo, assumindo-se como consumista.

Sem a necessidade de aderir a padrões comunitários tradicionais, o indivíduo experimenta uma nova relação com a liberdade, distanciando-se das imposições da tradição. No entanto, essa liberdade não é plena, pois está condicionada às dinâmicas do capitalismo contemporâneo, como observado por Bauman (2001). “Em uma sociedade de consumo, compartilhar a dependência do consumidor – a dependência universal das compras – torna-se a condição essencial para qualquer forma de liberdade, acima da liberdade de ser diferente ou ter identidade” (Bauman, 1998, p. 89). Assim, a autonomia do sujeito é constantemente tensionada pelas exigências do mercado, tornando-se uma liberdade atravessada pela lógica do consumo.

Nesse sentido, a liberdade não pode ser compreendida como uma condição plena e inquestionável, mas sim como um exercício, uma prática que se realiza dentro de determinados limites. Foucault (2004) argumenta que a liberdade não existe de maneira absoluta, mas se concretiza na relação com as estruturas de poder, por meio de práticas que permitem ao sujeito negociar sua posição e suas possibilidades de ação. Assim, mesmo em um cenário em que as identidades se tornam mais flexíveis, a construção da subjetividade segue condicionada por forças externas, que delimitam o campo das escolhas possíveis.

Isso pode ser observado, por exemplo, no uso crítico das redes sociais, quando usuários contestam discursos hegemônicos ou subvertem algoritmos para ampliar vozes marginalizadas. Também se expressa na recusa a padrões de consumo impostos, na reinvenção de formas de sociabilidade fora das lógicas mercadológicas, e na resistência a normas de comportamento padronizadas. Em um cenário em que a vigilância digital e a regulação das subjetividades são cada vez mais sofisticadas, essas práticas de liberdade tornam-se essenciais para que os sujeitos não apenas reproduzam os sistemas que os governam, mas possam interagir com eles de maneira crítica e estratégica.

Bauman (2001) analisa a transição do capitalismo de um modelo estruturado na produção industrial e na acumulação de bens para um sistema caracterizado pela fluidez e pela volatilidade das relações de consumo. Nesse contexto, o consumo assume um papel central,

não apenas como meio de satisfação de necessidades, mas como mecanismo fundamental de regulação social e controle dos corpos. Diferente da lógica industrial anterior, que priorizava a durabilidade e o acúmulo, o capitalismo contemporâneo é definido pela rápida substituição de mercadorias, impulsionada pelo dinamismo das inovações tecnológicas e pela constante obsolescência programada.

Essa lógica do consumo pode ser analisada a partir da noção de biopoder, proposta por Foucault (2008), segundo a qual o poder moderno não se exerce mais apenas por coerção direta, mas por meio de estratégias de normatização e regulação da vida. No capitalismo tardio, o consumo funciona como um dispositivo biopolítico que não apenas determina padrões de desejo e comportamento, mas também produz subjetividades conformadas às exigências do mercado. Dessa forma, mais do que um fenômeno econômico, o consumo atua como uma tecnologia de poder que disciplina os corpos e orienta as formas de existência dentro da lógica do neoliberalismo.

Bauman (1998) destaca que, enquanto o capitalismo pesado adotava uma lógica fordista, caracterizada por racionalidade hierárquica e tecnocrática na produção, a configuração atual está intrinsecamente associada à velocidade das mudanças situacionais. Esse contexto propicia a flexibilização e diversificação nas formas de produção, refletindo uma adaptação necessária às exigências da era contemporânea. Nesse cenário, o autor ressalta que, independentemente da natureza do capitalismo em questão, ambas as formas tendem a aprisionar o consumidor por meio do desejo, resultando em um vazio inerente devido à impossibilidade de satisfazer integralmente suas aspirações. O autor enfatiza que tanto a abundância quanto a escassez são características que permeiam tanto o capitalismo leve quanto o pesado.

De acordo com a teoria de Bauman (1998), as relações sociais adotam a lógica do consumo, tornando-se voláteis e fluidas, o que resulta na fragilização das redes que anteriormente sustentavam a coesão social. Ele argumenta ainda que, na sociedade contemporânea, a lógica do consumo influencia profundamente aspectos fundamentais das relações humanas, como amizade, namoro, casamento e família. Esses elementos são tratados como objetos de consumo, submetidos à utilidade momentânea e valorizados enquanto satisfazem, porém descartados quando perdem sua utilidade, como exemplificado por Bauman (1998).

Foucault (2008) complementa a análise de Bauman (1998) ao demonstrar que essa lógica de consumo nas relações sociais não ocorre de forma isolada, mas está inserida em um campo mais amplo de regulação e controle dos sujeitos. Enquanto Bauman (1998) enfatiza a efemeridade dos vínculos humanos na modernidade líquida, Foucault (2008) evidencia como

essa dinâmica não é apenas uma consequência do mercado, mas um efeito das tecnologias de poder que normatizam os comportamentos e delimitam os modos de existência. A lógica do consumo, portanto, não apenas fragiliza as relações, mas também disciplina corpos e subjetividades, orientando a forma como os indivíduos se relacionam e se percebem dentro das estruturas sociais. Dessa maneira, a fragilidade dos laços interpessoais analisada por Bauman é reforçada pela biopolítica foucaultiana, que revela como o poder se infiltra nos desejos e nas escolhas individuais, moldando a própria experiência da liberdade e do pertencimento na sociedade contemporânea.

#### 2.4 CONECTIVIDADE E PODER: TRANSFORMAÇÕES NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A cultura desempenha um papel fundamental na construção da identidade humana, constituindo não apenas a convivência, mas também a comunicação dentro da sociedade. Segundo Ferreira *et al.* (2019), o termo “cultura” abrange uma ampla gama de expressões artísticas e engloba tudo o que é produzido a partir da inteligência humana. Para esses autores, desde as sociedades tradicionais, a cultura se manifesta em costumes, sistemas, leis, religião, artes, ciências, crenças, mitos e valores morais, influenciando diretamente o modo como as pessoas sentem, pensam e agem.

Para Costa e Ianni (2018), a influência da cultura estende-se por diversas áreas e é adquirida ao longo da convivência em contextos sociais. Elementos como linguagem e vestimenta em ocasiões específicas são exemplos de características moldadas pela cultura, desempenhando uma função crucial na facilitação da cooperação e comunicação entre os membros que a integram. “A tecnologia da informação trouxe diversas mudanças para a cultura contemporânea, como o imediatismo e a velocidade, encurtando o tempo e o espaço. A sociedade é a do hoje, do agora” (Costa; Ianni, 2018, p. 40), e “A informação é uma necessidade constante da sociedade. Atualmente, com seu poder global, a *internet* pode promover, facilitar e expandir a disseminação e o acesso a informações nas áreas mais amplas do conhecimento, principalmente quando a rede permite uma ação colaborativa e fluida” (Santos; Cardoso Junior; Porto, 2023, p. 31).

Nesse contexto cultural, os estudos de Pierre Lévy (1999) proporcionam uma perspectiva ampliada sobre essa revolução da informação, introduzindo uma visão sociocultural

que integra uma coletividade na contemporaneidade. O autor propõe uma forma de comunicação distinta daquela oferecida pelas mídias clássicas, enfatizando que o conhecimento é produzido na esfera da virtualidade, na qual surge o espaço da cibercultura, “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, p. 17).

Esse autor defende a ideia de que, com o surgimento da *internet*, nasce um novo modo de cultura baseado na troca informacional e interativa do ciberespaço, “[...] podendo ser definido como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores, incluindo o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos” (Lévy, 1999, p. 92).

A compreensão das transformações na sociedade contemporânea, impulsionadas pelas inovações tecnológicas, encontra respaldo em diversas perspectivas analíticas, ajudando-nos a compreender as transformações provocadas pela disseminação das tecnologias de comunicação na sociedade contemporânea, conforme discutido por Schmidt e Cohen (2013).

A era digital é marcada por uma transformação significativa na dinâmica do poder, com a conectividade e o acesso à informação transferindo o controle para os indivíduos. Nesse cenário, Deffaveri (2011) aprofunda a discussão ao examinar a influência da *internet* na prática religiosa entre os jovens da geração digital. Ele observa que os avanços tecnológicos impactam profundamente diversas esferas da sociedade contemporânea, como a política, a economia e a religião, reconfigurando o comportamento humano e, por extensão, afetando as formas de comunicação e interação, incluindo práticas de fé e a concepção de divindades.

Nesse ponto, Lévy (1999) amplia a discussão, trazendo luz aos aspectos culturais e sociais fundamentais da era digital. Ele enfatiza que a reflexão sobre a era digital deve necessariamente considerar os impactos das formas de interconexão – como a *internet*, os computadores, as redes e a virtualidade – que são os pilares dessa nova era. Segundo o autor, esses elementos transformaram radicalmente a forma como acessamos informações, como nos comunicamos, realizamos transações comerciais e, em última instância, vivemos no Século XXI.

Schmidt e Cohen (2013, p. 01), em consonância com Lévy, destacam a *internet* como o “[...] maior experimento da história envolvendo anarquia [...]”, criando uma paisagem virtual rica e sem precedentes. Eles argumentam que essa “terra sem lei” digital promove uma transformação social, cultural e política sem igual, cujos efeitos são sentidos globalmente. Esse ponto de vista reforça a ideia de que a era digital não apenas remodela as interações humanas, como também redefine o tecido da sociedade em si.

Na visão de Lévy sobre o ciberespaço, ele o define como um espaço de comunicação resultante da interconexão mundial de computadores e memórias computacionais, incluindo uma gama de sistemas de comunicação eletrônicos. Essa definição realça a natureza multidirecional, artificial e virtual da era digital, sugerindo um ambiente onde a realidade seja construída e mediada pela tecnologia, oferecendo um novo contexto para as interações humanas.

Deffaveri (2011) complementa essa perspectiva ao descrever o universo virtual como um espaço sem regras definidas, intrinsecamente interativo e em constante evolução. Ele ecoa Lévy ao enfatizar a natureza “virtual” das entidades na era digital, que existem em potencial e são capazes de se manifestarem concretamente em diversos contextos, sem estarem atadas a um lugar ou tempo específicos.

Deffaveri (2011) ressalta que a era digital permeia integralmente o mundo em que vivemos, sendo uma força onipresente que molda uma nova cultura. Esse panorama é enriquecido pelas observações de Lévy (1999), que destaca a potencialidade interativa do ciberespaço. Segundo Lévy, a comunicação em mundos virtuais transcende a mera troca telefônica ao incorporar imagens dos interlocutores e contextos, enriquecendo significativamente a interação.

Alinhado a isso, Deffaveri (2011) pontua que a *internet* e os movimentos dela emergentes transformam radicalmente nossa percepção do mundo e nossa inserção nele, redefinindo a maneira como agimos, comunicamos e, conseqüentemente, transformamos o mundo ao nosso redor. Esse fenômeno de transformação encontra significado nas palavras de Schmidt e Cohen (2013), que observam o deslocamento do poder dos Estados e instituições tradicionais para os indivíduos, potencializado pelo acesso democratizado à informação e aos novos meios de comunicação. Essa mudança representa um ponto de virada histórico, no qual a tecnologia empodera o cidadão comum, concedendo-lhe uma voz ativa na esfera pública.

A discussão se aprofunda com a contribuição de Castells (1999), que examina como a comunicação na era digital ultrapassa as barreiras físicas, permitindo uma troca instantânea de informações. O autor introduz o conceito de “comunicação de massa autocomandada”, ressaltando a relativa autonomia do indivíduo em iniciar comunicações na vastidão da *internet*, sem a intervenção direta de autoridades governamentais ou forças de mercado. Isso, segundo Castells, reflete uma mudança substancial no processo político, no qual o espaço público comunicativo se torna um campo fértil para a formação de opiniões e comportamentos políticos.

A relevância das tecnologias de informação e comunicação na participação política da sociedade civil é reforçada pela análise de Castells (1999), que destaca a capacidade do

ciberespaço de transcender limites territoriais e culturais, e abre espaço para o indivíduo não apenas como consumidor, mas também como produtor de conteúdo e controlador do próprio meio de comunicação. Essa descentralização dos sistemas de comunicação propiciada pela *internet* tem implicações significativas na dinâmica política.

Complementando essa visão, Costa e Ianni (2018) discutem como a *internet* se tornou um espaço político novo e não territorializado, onde comunidades virtuais e *blogs* emergem como novas formas de participação política, desvinculadas das instituições tradicionais do Estado. Esse fenômeno altera a relação da sociedade civil com os meios convencionais de engajamento na vida pública, desafiando a operacionalidade da política representativa atual.

Ao observarem a evolução da participação política na sociedade contemporânea, Costa e Ianni (2018) apontam um descompasso entre as instituições democráticas tradicionais e as novas práticas políticas. Elas argumentam que a participação política contemporânea transcende o exercício formal dos direitos de cidadania, como o voto, ocorrendo de forma mais direta e desimpedida, refletindo uma ampliação no exercício da cidadania além dos limites estabelecidos pelo Estado como mediador.

## 2.5 SOCIEDADE DO ESPETÁCULO, HIPER-REALIDADE, SIMULAÇÃO E SIMULACRO NA CONTEMPORANEIDADE

Alguns pensadores oferecem um panorama da sociedade contemporânea, no qual as redes sociais desempenham um papel central na construção de uma realidade muitas vezes distorcida, influenciando nossa percepção e comportamento. Guy Debord (2003), Jean Baudrillard (1996) e Fredric Jameson (1985) criam expressões que caracterizam as complexidades dessa sociedade mediada pela imagem.

A “Sociedade do Espetáculo”, cunhada por Debord, destaca a inversão da realidade e a promoção de uma verdade paralela. Já Baudrillard, com os conceitos de hiper-realidade, simulação e simulacro, explora a manutenção do poder pelo monopólio simbólico. Jameson, por sua vez, apresenta os conceitos de pastiche e esquizofrenia, oferecendo uma visão crítica sobre a arte pós-modernista. Juntos, esses autores proporcionam uma compreensão das dinâmicas contemporâneas moldadas pela influência das imagens nas redes sociais.

Em nosso dia a dia, em redes sociais como *Instagram*, *Facebook*, entre outras, pode-se rapidamente verificar como as imagens compartilhadas podem evocar as emoções, tanto

positiva quanto negativamente. Muitas vezes, as pessoas compartilham imagens que foram construídas e possuem um discurso com o claro objetivo de passar uma impressão de felicidade, realização pessoal, beleza, entre outras situações, apresentando emoções nem sempre verdadeiras.

Para tratar desse assunto, Debord (2003) inaugurou a expressão “Sociedade do Espetáculo”, um conceito de sociedade que prevê o surgimento de uma comunidade caracterizada pela inversão da realidade e pela promoção de uma espécie de verdade paralela aos eventos cotidianos; uma distorção da realidade que é empreendida por meio do trabalho da indústria cultural, com a intenção de criar uma esfera dramatizada e espetacular da realidade. De acordo com Debord (2003, p. 14), a espetacularização da vida é a inversão do mundo real, em que o espetáculo “[...] é ao mesmo tempo parte da sociedade, a própria sociedade e seu instrumento de unificação”.

Para o autor, a dramatização e espetacularização da realidade desempenham diversos papéis: coadjuvante, protagonista e linguagem que separa a realidade social. O espetáculo cria uma visão imaginária e idealizada de todos os fenômenos e eventos do mundo real. Ele representa a linguagem econômico-social em que a sociedade está inserida, grifando, porém, um discurso irreversível, em que os meios são suas finalidades, em tons de algo “[...] grandioso, positivo, indiscutível e inacessível”, ou seja, lança um discurso definitivo, afirmando que “[...] o que aparece é bom, o que é bom aparece” (Debord, 2003, p. 17). Isso nos faz pensar que a ideia de que “o importante é participar” está totalmente relacionada à pressão que a sociedade exerce sobre cada pessoa.

Assim, achamos que é importante sermos notados de qualquer jeito, e é necessário participarmos de alguma forma para nos sentirmos parte da sociedade em que vivemos. Para Debord (2003), nessa forma de organização da sociedade, uma coisa importante a entender é como nossos sentidos são manipulados e distorcidos sobre o que realmente acontece. Isso ocorre de uma maneira tão forte, que as relações sociais passam a depender muito das imagens, como se a vida se tornasse um grande *show*. Os meios de comunicação, que seguem as ideias do capitalismo, têm um papel fundamental nisso, transformando tudo em algo para comprar e vender.

Para o autor, a ideia de “sociedade do espetáculo” é uma crítica forte ao jeito como o dinheiro e as imagens são importantes na sociedade capitalista. Nesse contexto, a construção da aparência e a valorização da imagem tornam-se centrais, muitas vezes sobrepondo-se às experiências e relações concretas. Essa relação com o espetáculo, que envolve produzir e

consumir coisas em grande quantidade, é muito comum no mundo capitalista. E essa mistura de coisas faz com que a forma como as pessoas agem seja muito influenciada.

O espetáculo também significa que as imagens se tornam muito importantes, mas as pessoas começam a ver essas imagens sem pensar muito nelas mesmas. Em outras palavras, as imagens passam a ser mais importantes do que o que realmente está acontecendo. Isso é chamado de “fase extrema do processo de alienação”, na qual a vida humana se reduz a simplesmente parecer algo diferente por causa das novas formas de comunicação. “No mundo realmente invertido, o verdadeiro é um momento do falso” (Debord, 2003, p. 16).

Em seu diagnóstico da cultura pós-moderna, Fredric Jameson (1985) apresenta os conceitos de pastiche e esquizofrenia como marcas das produções simbólicas desse período. O pastiche, entendido como uma imitação vazia de estilos anteriores, desprovida de intenção crítica ou consciência histórica, ajuda a compreender como plataformas como o *Instagram* se tornaram espaços de reencenação de formas, poses e signos.

Nesse cenário, a repetição de elementos visuais — como os *emojis* — revela um uso dessituado e superficial da linguagem imagética. Jameson argumenta que, na cultura pós-moderna, a perda da profundidade histórica compromete a capacidade de atribuir sentido às representações, pois os signos passam a circular como fragmentos autônomos, desvinculados de seu contexto original. É nesse deslocamento que os *emojis* operam como simulacros cotidianos: reproduzem expressões emocionais e culturais sem necessariamente remeter às experiências que lhes deram origem, participando de uma lógica de imitação constante, em que a referência é substituída pela recorrência estética.

De acordo com Jameson (1985), o pastiche pode ser entendido como uma paródia esvaziada de crítica e ironia. Enquanto a modernidade valorizava a originalidade e a criação de estilos individuais, a pós-modernidade se caracteriza pela reprodução incessante de formas preexistentes, fenômeno que o autor associa à chamada “morte do autor”. Nesse contexto, a cultura passa a ser marcada pela repetição e pelo reaproveitamento de elementos do passado, sem inovação ou questionamento, resultando em uma estética que imita sem transformar.

O Pastiche é diferente da paródia, porque “[...] imita os clássicos de maneira nostálgica, recuperando sentimentos sem uma conexão histórica real com o passado. É como usar uma máscara de estilo, falando em uma linguagem antiga, mas sem as intenções escondidas da paródia, sem a ironia” (Jameson, 1985, p. 18).

Além do pastiche, Jameson (1985) também utiliza o conceito de esquizofrenia para descrever uma característica essencial da pós-modernidade: a fragmentação do tempo e da experiência subjetiva. Para o autor, enquanto a modernidade ainda possuía um senso de

continuidade histórica e linearidade narrativa, a pós-modernidade dissolve essa estrutura, produzindo um fluxo descontínuo de imagens, signos e referências, sem coerência interna. Esse fenômeno pode ser observado no próprio funcionamento do *Instagram* e de outras redes sociais, onde os conteúdos são consumidos de forma rápida e desarticulada, sem necessariamente comporem uma narrativa consistente. O *feed* das plataformas, por exemplo, é um espaço onde imagens, discursos e estéticas se sobrepõem de maneira fragmentada, criando uma sensação de excesso informacional e simultaneidade que dificulta a construção de sentidos mais profundos e duradouros.

Na mesma linha de pensamento dos autores mencionados anteriormente, Baudrillard (1996) teorizou o fenômeno do hiper-realismo, da simulação e do simulacro. Segundo ele, a grande mídia que domina as democracias ocidentais desde os anos 1970 instaurou um enorme processo de desconstrução e substituição da realidade empírica por uma realidade predominantemente simbólica (Baudrillard, 1991).

Para o autor, a simulação envolve adicionar elementos imaginários a uma situação real. Por exemplo: alguém pode simular sentir uma dor, paixão, virtude ou qualquer outra coisa, mesmo que, na realidade, não tenha essas características. Por outro lado, dissimulação é retirar de maneira fictícia elementos existentes em uma realidade, fazendo com que pareça que algo que realmente existe não está presente. De acordo com Baudrillard (1991), em ambos os casos, a conexão com a realidade ainda está presente, mas é uma relação baseada na diferença.

Já o simulacro, ao contrário, não tem origem na realidade e não se relaciona com ela; ele simplesmente a substitui. Essa nova “realidade”, que é imaterial, simbólica e fictícia, substitui a realidade tangível do mundo real, sendo chamada pelo autor de hiper-realidade (Baudrillard, 1981).

A combinação de símbolos e signos forma os simulacros e as simulações. Baudrillard argumenta que as pessoas ficam tão habituadas a esses simulacros, que chegam a trocar a realidade por eles. Isso transforma a vivência humana em uma simulação de algo que é fictício. E a realidade passa a ser suplantada por uma hiper-realidade disseminada e moldada pela influência da grande mídia.

Segundo o autor, as imagens que percebemos têm uma maneira diferente de serem feitas na atualidade. Antes, eram elaboradas para mostrar o que estava sendo produzido, como na Revolução Industrial. Agora, vivemos na era das simulações, em que as representações podem parecer diferentes da realidade. Para Baudrillard (1991), os Simulacros consistem em imagens que seduzem sobre um mundo no qual não é possível ter fissuras, não há texturas que não sejam filtradas. O autor acredita que, nos dias atuais, essas imagens têm muito poder e controlam a

forma como vemos o mundo. Para ele, fotos e vídeos são tão importantes que afetam tudo na sociedade: “[...] mais real que o real, é assim que se anula o real” (Baudrillard, 1981, p. 105). Isso faz com que a importância das coisas reais vá diminuindo aos poucos.

### **3 A ARTE COMO LINGUAGEM IMAGÉTICA: UMA PERSPECTIVA AO LONGO DOS TEMPOS**

Esta seção apresenta um percurso pela história da linguagem imagética, entendendo a arte como um meio de comunicação visual ao longo dos séculos. A organização da narrativa contempla três momentos históricos principais, nos quais a imagem assumiu funções comunicativas distintas, ligadas à expressão simbólica, religiosa e ideológica.

No primeiro momento, abordamos a História da Arte Antiga, com destaque para as pinturas rupestres como formas primitivas de expressão visual, os pictogramas sumérios e a escrita cuneiforme como registros sistemáticos de informação. Em seguida, tratamos da escrita egípcia (hieróglifos), ressaltando o papel da Pedra de Roseta na sua decifração no início do século XIX.

No segundo momento, centrado na Idade Média, examinamos a imagem como instrumento de comunicação religiosa, destacando o papel da Igreja como principal promotora da arte. Apresentamos a Basílica de Santa Sofia, em Constantinopla, como exemplo da arquitetura e da estética bizantina, e discutimos como as artes românica e gótica continuaram a expressar os valores do cristianismo. Também falamos sobre a transição para o período iluminista, destacando a obra de Caravaggio como representação da emoção humana por meio do uso dramático da luz e sombra.

No terceiro momento, discutimos os usos contemporâneos da linguagem visual como forma de crítica social, persuasão ideológica e experimentação estética. Abordamos o papel da imagem nas vanguardas do Século XX, nas propagandas políticas e, por fim, na arte digital, que inaugura novas formas de interação e comunicação visual na era tecnológica.

Ao longo dessas três partes, a seção evidencia que a arte, mais do que uma forma de expressão estética, sempre cumpriu uma função comunicativa essencial — fosse para narrar, instruir, persuadir ou provocar. A linguagem visual, ao se adaptar às transformações culturais e tecnológicas, continua a ser uma ferramenta poderosa na construção da experiência humana.

### 3.1 A ARTE COMO FORMA DE COMUNICAÇÃO NA PRÉ-HISTÓRIA

Desde os primeiros registros visuais da humanidade, a imagem desempenhou um papel essencial na comunicação e na organização social. A arte, segundo Gombrich (1999), não pode ser definida simplesmente por um conceito fixo, pois seu significado e função variam conforme o tempo e o contexto cultural. Para ele, a arte é uma forma de comunicação que se desenvolve de acordo com as necessidades humanas, seja para imitar a natureza, transmitir conhecimento ou reforçar crenças. Assim, desde as primeiras manifestações artísticas, a imagem serviu como um meio de expressão e de interação social. Gombrich (1999), destaca que a arte pré-histórica servia como um meio de estabelecer conexões entre os membros das comunidades, permitindo a transmissão de ideias e tradições.

A arte pré-histórica, conforme destaca Gombrich (1999), era essencial para a transmissão de ideias, tradições e modos de vida entre os membros das comunidades. O autor observa que, para os povos primitivos, as imagens possuíam um caráter utilitário, assim como as habitações:

Entre esses primitivos não há diferença entre edificar e fazer imagens, no que se refere à utilidade. Suas cabanas existem para abrigá-los da chuva, sol e vento, e para os espíritos que geram tais eventos; as imagens são feitas para protegê-los contra outros poderes que, para eles, são tão reais quanto as forças da natureza (Gombrich, 1999, p. 15).

Dessa forma, a arte não era concebida apenas para ser contemplada, mas sim para cumprir uma função ativa no cotidiano das sociedades, funcionando como um sistema visual compartilhado que comunicava aspectos essenciais da cultura e do ambiente em que estava inserida.

Além de sua função comunicativa, a arte pré-histórica revela a complexidade das intenções humanas, refletindo a necessidade de interpretar, transformar e interagir com o mundo (Gombrich, 1999). Para o autor, a criatividade dos povos antigos estava diretamente ligada à busca por significado e à organização social. As manifestações artísticas desse período seguiam normas culturais específicas, nas quais a estilização e a abstração muitas vezes predominavam sobre o realismo visual. Entre os povos indígenas da América do Norte, por exemplo, a representação de animais e figuras míticas não buscava a reprodução exata da realidade, mas sim a criação de um sistema visual estruturado que reforçava a identidade coletiva e a ligação com os antepassados.

A comunicação, como capacidade inerente à vida em sociedade, manifesta-se desde os primeiros agrupamentos humanos. Representações artísticas, como as pinturas rupestres, não apenas transmitiam informações, mas também fortaleciam os vínculos sociais e espirituais, desempenhando um papel fundamental na organização comunitária. Daíse Pinheiro (2005, p. 11) define comunicação como:

O conceito [...] vem do latim *communicare*, que significa tornar comum, compartilhar, trocar opiniões, associar, conferenciar. O ato de comunicar implica trocar mensagens, que por sua vez envolve emissão e recebimento de informações. Comunicação é a provocação de significados comuns entre comunicador e intérprete utilizando signos e símbolos.

Dessa forma, os povos pré-históricos, movidos pela necessidade de expressar sentimentos, registrar vivências e garantir proteção, desenvolveram uma linguagem visual própria. Com o tempo, essa comunicação se modificou e transformou as relações humanas, sendo representada por diferentes formas de expressão, como códigos, registros, gestos, palavras e canções (Silva; Alves; Costa, 2007).

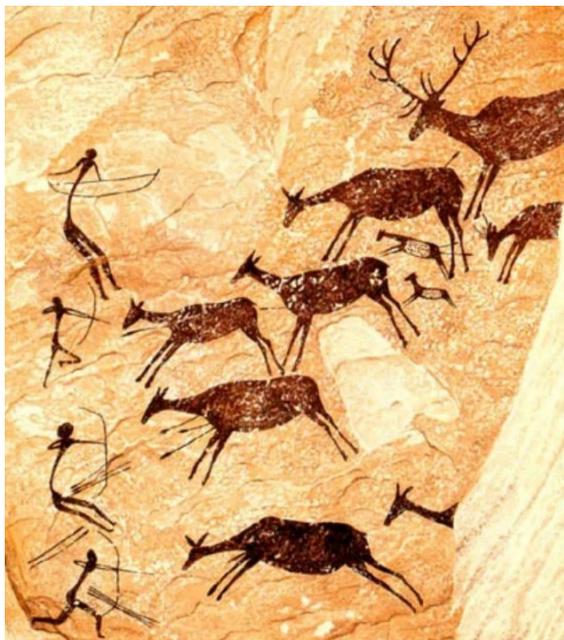
No contexto da arte rupestre, a relação do homem com o ambiente ficava evidente nas representações encontradas em cavernas de difícil acesso. Segundo Gombrich (1999), as primeiras pinturas não eram apenas retratos da realidade, mas possuíam um valor simbólico, frequentemente associado à crença na eficácia das imagens para garantir a sobrevivência. Muitas dessas obras tinham caráter ritualístico e serviam como forma de interação com o mundo espiritual, especialmente as relacionadas à caça.

Esses registros visuais, realizados com o auxílio de tochas de fogo como fonte de luz, funcionavam como elos entre a experiência individual e a compreensão coletiva. Os desenhos de homens caçando animais, por exemplo, não apenas retratavam a cena de uma caça, mas também representavam valores como coragem e estratégia, essenciais para a sobrevivência dos grupos. A representação artística transcendia a simples ilustração do cotidiano, tornando-se um instrumento de transmissão cultural e social (Gombrich, 1999).

Gradualmente, os rudimentares apetrechos de ferro e osso encontrados nessas regiões tornaram cada vez mais certo que essas imagens de bisões, mamutes ou renas tinham sido escuriadas ou pintadas por homens que caçavam esses animais e, portanto, os conheciam muito bem. É uma estranha experiência descer nessas cavernas, por vezes através de corredores baixos e estreitos, mergulhar na escuridão do ventre da montanha e, de súbito, ver a lanterna elétrica do guia iluminar a imagem de um touro (Gombrich, 1999, p. 15).

As imagens pré-históricas frequentemente apresentavam cenas do dia a dia (Silva; Alves; Costa, 2007), evidenciando o papel da arte como ferramenta de comunicação e estruturação do pensamento humano, conforme mostra a Figura 02.

**Figura 02:** Cenas do dia a dia



**Fonte:** <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-na-antiguidade/pre-historia/#jp-carousel-614>.

As cavernas de Lascaux, na França, e Altamira, na Espanha, contêm algumas das mais conhecidas pinturas rupestres do período Paleolítico. Essas imagens retratam cenas de caça e figuras de animais, demonstrando um conhecimento detalhado sobre a fauna local. Para Gombrich (1999), essas pinturas não eram meras ilustrações do cotidiano, mas possuíam um valor ritualístico e comunicativo, estabelecendo uma conexão entre os caçadores e os animais que desejavam capturar.

Outro aspecto importante da arte pré-histórica foi a sua localização: “[...] uma coisa é evidente: ninguém se teria arrastado tamanha distância até às soturnas entranhas da terra simplesmente para decorar um local [...]” (Gombrich, 1999, p. 15). Muitas pinturas eram feitas em cavernas de difícil acesso, o que sugere que esses espaços tinham um significado especial, possivelmente como locais de rituais ou cerimônias comunitárias.

Para Gombrich (1999), a função da arte desde seus primórdios estava associada à tentativa humana de entender e interagir com o mundo. Ele afirma que “[...] o homem não inventa a arte, ele a encontra” (Gombrich, 1999, p. 15), destacando que a criação artística nasce

da necessidade de representar e interpretar a realidade, dando significado ao que é visto. Assim, a arte pré-histórica não deve ser vista apenas como um exercício estético, mas como um meio de estruturação do pensamento e da comunicação primitiva.

Complementando essa perspectiva, Maria Lúcia de Arruda Aranha (1993) destaca que a arte organiza a experiência vivida por meio do sentimento e da imaginação, proporcionando uma forma intuitiva e sensível de compreender o mundo. Aranha (1993) identifica diversas funções da arte, entre elas, a função pragmática ou utilitária, segundo a qual a arte serve a objetivos externos, como na Idade Média, quando representações artísticas ilustravam preceitos religiosos para uma população majoritariamente analfabeta.

Outra função é a naturalista, que busca refletir a realidade de maneira fiel, predominante na arte ocidental, desde a Grécia Antiga até o advento da fotografia no Século XIX, momento em que novos meios técnicos permitiram a captura precisa da realidade, levando a uma ruptura no paradigma naturalista.

Aranha (1993) também aborda a função formalista, que foca na estrutura interna das obras e na organização dos elementos, valorizando a experiência estética pela contemplação da obra em si, sem dependência de referenciais externos. Para Aranha (1993), essa perspectiva proporciona um conhecimento imediato, sensível e único, que não pode ser traduzido para outros formatos ou linguagens sem perda de significado; e defende que a arte não se limita ao domínio conceitual e abstrato, mas está enraizada no sensorial e no concreto, permitindo um acesso imediato e singular à realidade.

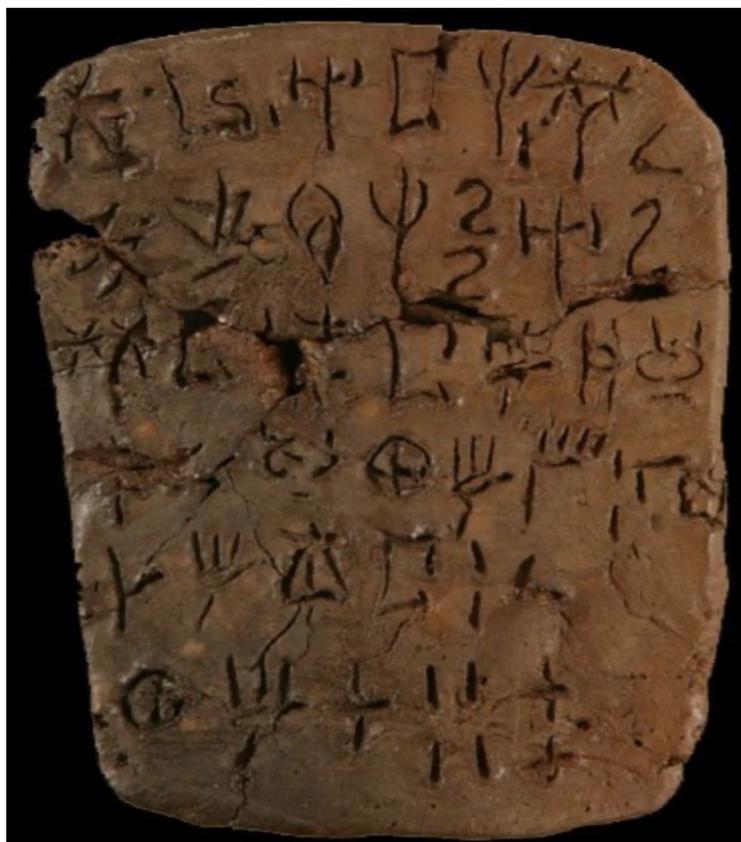
Além disso, Aranha (1993) enfatiza que a função da arte é dinâmica, transformando-se ao longo do tempo e conforme os contextos sociais, mas mantendo um elemento permanente que possibilita conexões entre épocas e culturas distintas. Essa característica é evidenciada na capacidade das obras de arte de dialogarem com públicos de diferentes tempos, como ocorre com as pinturas pré-históricas, que ainda hoje intrigam e emocionam o observador contemporâneo. Assim, reconhece a arte como uma manifestação essencial da experiência humana, fundamental para a compreensão e interação com o mundo.

A arte rupestre, conforme discutido por Gombrich (1999) e Aranha (1993), serviu como uma forma primordial de expressão e compreensão do mundo. Com o tempo, essas representações ascenderam para formas mais organizadas de comunicação, como os pictogramas, que simplificavam objetos e conceitos em imagens esquemáticas. Joly (2007, p. 18) descreve essas imagens como “[...] imitações que esquematizam visualmente as pessoas e os objetos do mundo real” e sugere que elas podem ter tido uma relação com práticas mágicas e religiosas.

Silva, Alves e Costa (2007) apontam que, com o tempo, essas figuras foram sendo simplificadas em traços e linhas, evoluindo para a escrita pictográfica (Figura 03), considerada a primeira forma de registro sistemático de ideias. Para Gláucio Moro (2016), os pictogramas exercem a função de mediadores em uma comunicação, transmitindo uma mensagem. Esse pensamento se fundamenta no conceito de Campos (1994, p. 40), segundo o qual,

[...] pictogramas são signos de comunicação visual, gráficos e sem valor fonético, de natureza icônica figurativa e de função sinalética. São autoexplicativos e apresentam como principais características: concisão gráfica, densidade semântica e uma funcionalidade comunicativa que ultrapassa as barreiras linguísticas.

**Figura 03:** Pictogramas



**Fonte:** <https://www.flickr.com/photos/artemhistoria/4120200370/in/photostream/>.

Ao longo do tempo, os pictogramas passaram por um processo de complexificação gradual, com características cada vez mais abstratas e estilizadas, até serem substituídos por outros sistemas de escrita. À medida que as sociedades se tornaram mais complexas, surgiu a necessidade de um meio mais sofisticado para registrar e transmitir informações. Essa

comunicação por meio de pictogramas nem sempre era compreendida por todos, resultando na inadequação desses sinais como forma universal de comunicação.

Tornou-se essencial que as informações fossem compreendidas de maneira mais clara e acessível, como afirma Fernandes (2015), que explica que a escrita cuneiforme, originada pelos sumérios, por volta de 3 mil a.C. na antiga Mesopotâmia, pode ser considerada a primeira forma de escrita registrada. Essa escrita fundamentava-se em pictogramas, que consistiam em desenhos representativos de objetos e ideias. O termo “cuneiforme” deriva dos instrumentos em forma de cunha, com os quais os símbolos eram escritos sobre tábuas de argila, resultando na marca característica.

Estima-se que havia aproximadamente dois mil desses símbolos, e a escrita era realizada da direita para a esquerda, possivelmente devido à facilidade de uso para os escribas. Fernandes (2015) mostra ainda que, com base na escrita cuneiforme, a hieroglífica (Figura 04) foi desenvolvida. No entanto, não há informações precisas sobre o local e a data exata em que a escrita egípcia teve início. Ela continha sinais que assumiam uma representação fonográfica, e podiam representar uma letra isolada ou palavras inteiras.

**Figura 04:** Hieróglifos: escrita dos egípcios



**Fonte:** <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/hieroglifos-egipcios.htm>.

Como linguagem, os hieróglifos constituíam uma forma complexa e sofisticada de comunicação visual, utilizada pelos antigos egípcios para registrar aspectos religiosos, administrativos e cotidianos de sua civilização. Segundo Mattos (2007), essa escrita permaneceu indecifrada por milênios, até que, no final do século XVIII, um evento decisivo alterou esse cenário: a descoberta da Pedra de Roseta, em 1799, por soldados do exército napoleônico, durante a ocupação francesa no Egito.

O artefato continha o mesmo texto registrado em três sistemas de escrita distintos — hieróglifos, escrita demótica e grego antigo —, o que permitiu ao filólogo francês Jean-François Champollion, em 1822, estabelecer correspondências entre os sinais e desvendar o funcionamento da escrita egípcia. “Foi por meio da comparação entre os sistemas que se tornou possível compreender os significados dos hieróglifos e, assim, acessar parte significativa do conhecimento produzido pela civilização egípcia” (Mattos, 2007, p. 48).

A decifração dos hieróglifos representa não apenas um avanço nos estudos da Egiptologia, mas também evidencia a progressiva sofisticação dos meios de registro simbólico na história humana. Margarida Petter (2003) observa que a pictografia egípcia ia além da nomeação ou representação de elementos do mundo real — ela operava como ferramenta de mediação simbólica entre diferentes temporalidades, favorecendo a troca de experiências e a elaboração de sentidos sobre o passado e o futuro. Dessa forma, a escrita hieroglífica se insere em um processo maior de construção de linguagens visuais, desde manifestações artísticas intuitivas até formas codificadas de comunicação que marcam a história das civilizações.

Assim, desde os primeiros registros visuais, a arte demonstrou sua capacidade de comunicar ideias, reforçar crenças e organizar a vida em sociedade. As imagens pré-históricas, longe de serem meras ilustrações do cotidiano, desempenharam um papel fundamental na construção da realidade e na preservação da cultura desses primeiros grupos humanos. A imagem, como forma de comunicação, possui a capacidade única de transmitir ideias, sentimentos e intenções de uma maneira que transcende o verbal. Como argumenta Aranha (1993), a imagem não apenas representa o mundo, mas também o interpreta, conectando culturas e períodos históricos.

### 3.2 A ARTE COMO MEIO DE PERSUASÃO E CONTROLE

Ao longo da história, a imagem desempenhou um papel essencial na comunicação e no controle social. Durante a Idade Média, a arte foi amplamente utilizada para fins pedagógicos, religiosos e políticos, reforçando narrativas institucionais e promovendo ideologias dominantes. Gombrich (1999) destaca que a arte desse período era essencialmente funcional, servindo para ensinar, persuadir e consolidar valores culturais e religiosos. Afirma que, nesse período, houve uma transição temática na arte, do foco em representações da natureza e seus elementos na Pré-História para a centralidade em figuras religiosas, como Cristo e Deus, durante a Idade Média. É fundamental, porém, considerar as transformações sociais, culturais e políticas ocorridas nesse intervalo histórico.

Para Gombrich (1999), na Pré-História, as manifestações artísticas, como as pinturas rupestres, estavam intrinsecamente ligadas às necessidades cotidianas e à relação direta do ser humano com o meio ambiente. Essas representações serviam como forma de comunicação, expressão de crenças e tentativa de exercer controle sobre a natureza, especialmente em atividades essenciais como a caça.

Com o advento da Idade Média, a estrutura social europeia passou por mudanças significativas. A consolidação do sistema feudal e a ascensão da Igreja Católica como instituição dominante redefiniram as dinâmicas de poder e influência. A Igreja não apenas detinha autoridade espiritual, mas também exercia controle político e econômico, tornando-se a principal patrocinadora das artes. Nesse contexto, a arte assumiu um caráter predominantemente religioso, servindo como instrumento para disseminar a fé cristã e educar uma população majoritariamente analfabeta.

As representações artísticas migraram dos espaços domésticos e cotidianos para as grandes catedrais e igrejas, que se tornaram centros de produção e exposição artística. A monumentalidade e a riqueza de detalhes dessas edificações e suas decorações visavam não apenas à exaltação do divino, mas também à demonstração do poder e da onipresença da Igreja na vida social.

Essa transição também reflete o nascimento de um “poder pastoral”, conforme discutido por Michel Foucault (2008). Trata-se de uma forma de governança que se preocupa em conduzir e controlar a conduta dos indivíduos, tanto em aspectos espirituais quanto temporais. A arte, nesse sentido, tornou-se uma ferramenta para moldar comportamentos, reforçar dogmas e consolidar a autoridade eclesiástica sobre a sociedade.

Portanto, a mudança do foco artístico da natureza para o divino e a transferência das expressões artísticas dos espaços cotidianos para as instituições religiosas refletem uma reorganização profunda das estruturas de poder e das prioridades culturais, das quais a arte se tornou um meio central de propagação da fé e de controle social (Gombrich, 1999).

Proença (2010) contribui com os pensamentos de Gombrich (1999) quando diz que, na Idade Média ou período Medieval, a arte foi essencial para propagar mensagens religiosas e valores sociais, sendo, com esse objetivo, uma ferramenta fundamental. Nesse período, o Cristianismo deixou de ser apenas uma religião oficial e passou a reger as normas da sociedade, substituindo a antiga religião politeísta romana. A arte desempenhou um papel crucial nesse contexto, servindo como um veículo de comunicação vital, principalmente considerando que a maioria da população era analfabeta.

As peças artísticas desse período incorporavam uma linguagem simbólica e veiculavam um significado religioso profundo, possibilitando a compreensão de conceitos e narrativas sagradas pelo público. O desenho estava presente nas construções dos conventos, “[...] nos capitéis das colunas que cercam o claustro, decorados com folhagens, animais e personagens da Bíblia” (Proença, 2010, p. 59). E “Das atividades artísticas ali desenvolvidas, a ilustração de manuscritos foi a mais importante. Mas, além disso, as oficinas monásticas se interessaram pela arquitetura, escultura, pintura, ourivesaria, cerâmica, fundição de sinos, encadernação e fabricação de vidros” (*ibidem*, p. 55).

A arte manteve um laço estreito com a fé cristã, cuja marca se evidencia nas expressões artísticas medievais, com destaque para as artes bizantina, românica e gótica. A primeira, desenvolvida no Império Bizantino, destacava-se pela riqueza e pelos detalhes estéticos, como observado em mosaicos elaborados em igrejas. Um exemplo emblemático dessa grandiosidade é a Basílica de Santa Sofia, em Constantinopla (atual Istambul), cuja arquitetura monumental e interiores adornados com mosaicos dourados exaltam temas sacros, materializando a síntese entre arte e espiritualidade no período. Essas obras em mosaico usavam pedras coloridas para representar figuras sagradas e cenas religiosas (Figura 05). Já as catedrais do estilo românico possuíam paredes espessas, com janelas pequenas e arcos semicirculares, decoradas com esculturas em relevo de motivos religiosos e narrativas bíblicas.

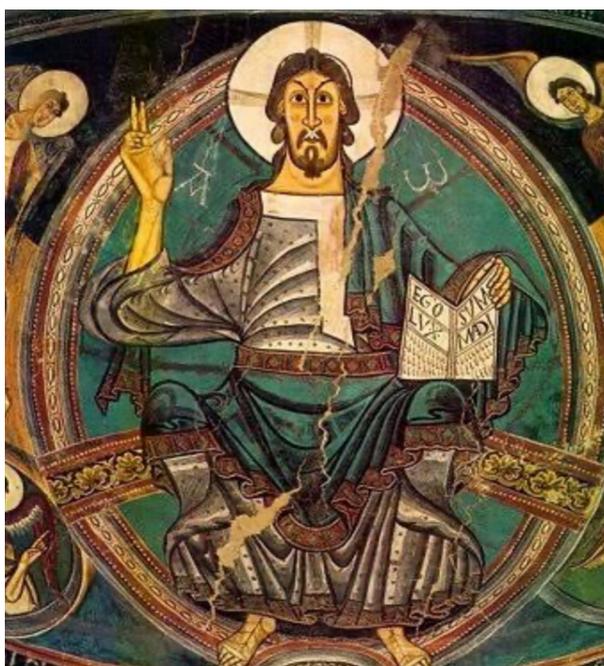
**Figura 05:** Basílica de Santa Sofia, em Constantinopla



**Fonte:** <https://cards.algoreducation.com/it/content/wGJDIVQh/basilica-santa-sofia>.

A arte bizantina teve uma influência significativa na pintura românica (Figura 06). Ambas as tradições artísticas se concentravam predominantemente em temas religiosos e espirituais, refletindo a importância central da Igreja na vida e na cultura da época. “A pintura românica praticamente não registra assuntos profanos. As características essenciais da pintura românica foram a deformação e o colorismo. A deformação, na verdade, traduz os sentimentos religiosos e a interpretação mística que os artistas faziam da realidade” (Proença, 2010, p. 61).

**Figura 06:** Cristo Pantocrátor



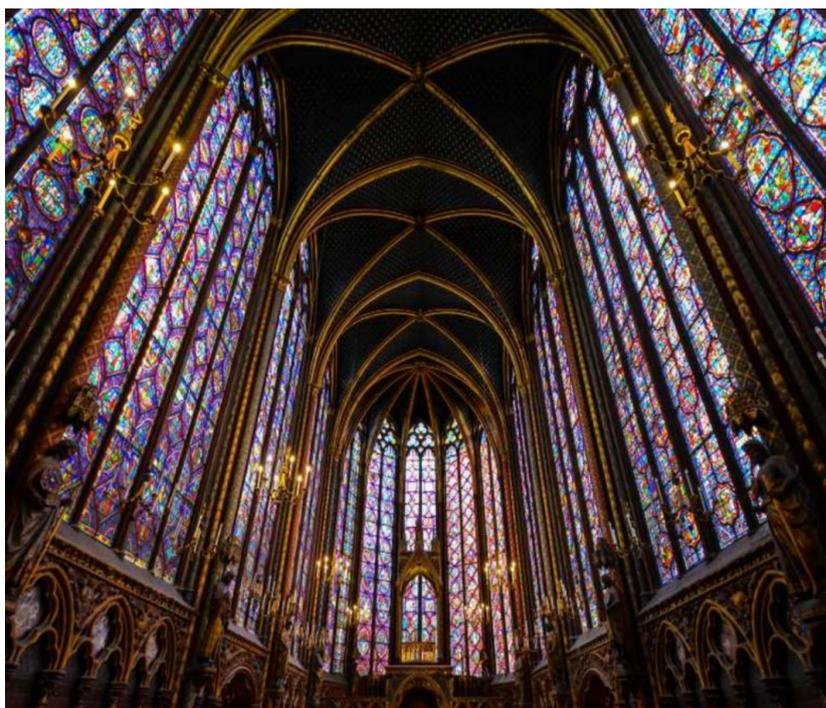
**Fonte:** <http://prosalunos.blogspot.com/2006/10/arte-romnica.html?m=1>.

Proença (2010) sugere uma análise criteriosa do imaginário românico e dos seus paradigmas pictóricos. Nessa perspectiva, a pintura românica é percebida como uma manifestação artística severamente impregnada por elementos sagrados, negligenciando, assim, temas seculares. A distorção e o uso de cores intensas, elementos centrais desse período, não são meras escolhas estéticas, mas funcionam como um prisma através do qual a realidade é interpretada.

A distorção, contrariamente ao que pode ser percebido como uma falha estética, torna-se um veículo eficaz de expressão; um recurso que codifica as emoções religiosas e a exegese mística da realidade. O uso de cores intensas, por sua vez, ressoa a tendência espiritualista dessa arte, amplificando a conotação emocional e simbólica do trabalho. Portanto, a pintura românica pode ser lida como um testemunho vívido de seu contexto histórico, espelhando a intensa espiritualidade que impregnava a percepção artística da época.

Por sua vez, a arte gótica (Figura 07) trouxe uma abordagem mais vertical e iluminada para a arquitetura, cujas catedrais, com vitrais coloridos, permitiam a entrada de luz, reforçando a concepção religiosa. Além disso, esculturas e painéis retratando cenas da vida de Cristo e outros santos também são características marcantes da arte gótica. “Enquanto os mosaicos criam um ambiente austero e solene, os vitrais, deixando passar a luz do Sol pelos pequenos pedaços de vidro de cores diversos, criam um ambiente sereno e multicolorido” (Proença, 2010, p. 68).

**Figura 07:** Vitrais góticos e a entrada de luz nas igrejas



Fonte: <https://blog.meurodape.com/arquitetura-gotica/>.

Proença (2010) reforça que a arte e a comunicação visual da Idade Média eram utilizadas com a finalidade de promover a fé entre os fiéis, e detalha que a igreja exercia influência sobre toda a sociedade, inclusive o estado, de formas diferentes. Essa influência não se limitava ao ensino, pois ela contratava artistas, construtores, carpinteiros, marceneiros, vitralistas, decoradores, escultores e pintores, já que as igrejas eram os únicos edifícios públicos que ainda se construíam – uma demonstração clara da importância da arte e do *design* na promoção da fé e da conexão com o divino.

As imagens serviam como um meio de instrução religiosa, narrando passagens bíblicas e reforçando preceitos morais. Proença (2010, p. 59) afirma que “[...] a Igreja recorria à pintura e à escultura para narrar histórias bíblicas ou comunicar valores religiosos aos fiéis. Um lugar muito usado para isso eram os portais, na entrada do templo”. A arte medieval, portanto, possuía uma função essencialmente comunicativa, estruturando-se como um instrumento de doutrinação e disseminação da fé cristã.

Segundo Gombrich (1999), a função da arte sempre esteve atrelada à comunicação e à transmissão de ideais, consolidando-se como um dos mais poderosos meios de influência social ao longo da história. Com o advento da Contrarreforma, no século XVI, a Igreja Católica intensificou o uso da arte como instrumento de persuasão e reafirmação de sua autoridade.

Diante do avanço da Reforma Protestante, era essencial reconquistar fiéis e reafirmar os dogmas da fé católica. Nesse contexto, surge o estilo barroco, que, segundo Gombrich (1999), diferencia-se por seu caráter dramático e pela ênfase no impacto emocional. A arte barroca não se limitava à busca pela beleza, mas visava envolver o espectador sensorialmente, explorando contrastes expressivos de luz e sombra (*chiaroscuro*), composições dinâmicas e uma carga emotiva intensa. Para Gombrich (1999), a dramaticidade do barroco era fundamental para estimular a espiritualidade dos fiéis, transformando a experiência religiosa em um evento visualmente arrebatador.

Gombrich (1999) afirma que a transição do barroco para o iluminismo trouxe mudanças significativas na maneira como a arte passou a expressar a experiência humana. Embora ainda inserido no contexto barroco, o trabalho de Caravaggio antecipa uma sensibilidade própria do pensamento iluminista ao utilizar a luz e a sombra não apenas como recurso estético, mas como ferramenta narrativa e emocional.

Seu uso dramático do *chiaroscuro*, técnica marcada por intensos contrastes entre luz e escuridão, conferia às cenas representadas uma expressividade intensa, capaz de despertar comoção e identificação no espectador. Ao representar figuras humanas em momentos de conflito, dor, conversão ou epifania, Caravaggio deslocava o foco do sagrado abstrato para o

humano concreto, aproximando o conteúdo espiritual da vivência cotidiana e emocional do indivíduo. Nesse sentido, sua pintura estabelece uma ponte entre a religiosidade barroca e o surgimento de uma nova forma de sensibilidade, marcada pela valorização da emoção, da experiência interior e da razão — elementos que viriam a ser centrais no iluminismo e no pensamento artístico moderno.

Caravaggio, um dos principais expoentes do período, empregou a técnica do tenebrismo, caracterizada pelo forte contraste entre luz e escuridão, para criar cenas de grande impacto emocional. Obras como “A Vocação de São Mateus” (Figura 08) exemplificam essa abordagem, na qual as figuras emergem da penumbra, destacadas por um feixe de luz que reforça a narrativa dramática.

**Figura 08:** A Vocação de São Mateus, de Caravaggio



**Fonte:** [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Vocação\\_de\\_São\\_Mateus\\_\(Caravaggio\)](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Vocação_de_São_Mateus_(Caravaggio))

A comunicação visual desempenhou um papel central na arte barroca, expressando não apenas a estética, mas também os valores emocionais e religiosos da época. A escultura barroca, caracterizada pelo movimento dinâmico e pela teatralidade, buscava envolver o espectador de maneira intensa. Segundo Gombrich (1999), Gian Lorenzo Bernini, um dos mais importantes escultores do período, soube traduzir com maestria a energia e o êxtase espiritual em suas obras.

Em “O Êxtase de Santa Teresa” (Figura 09), localizada na Igreja de Santa Maria della Vittoria, em Roma, Bernini emprega uma fusão entre arte e emoção, capturando um momento

de profunda experiência mística. Conforme ressalta Gombrich (1999), a proposta estética do artista ultrapassa a mera contemplação visual, fazendo com que o espectador não seja um observador passivo, mas um participante ativo da cena representada. Dessa forma, a obra evidencia a função comunicativa da arte barroca, que, ao utilizar a expressão dramática e a materialidade escultórica, busca conduzir o público a uma vivência sensorial e espiritual imersiva.

**Figura 09:** O Êxtase de Santa Teresa, de Bernini



Fonte: <https://romapravoce.com/extase-santa-teresa-bernini/>.

Durante o período conhecido como Barroco — movimento artístico e cultural que se consolidou entre os séculos XVII e XVIII, fortemente associado à Contrarreforma —, a comunicação visual assumiu um papel fundamental na persuasão religiosa e política. O Barroco caracterizava-se pelo uso dramático da luz e sombra, pelas formas sinuosas e pela ornamentação intensa, com o objetivo de despertar emoções profundas e reforçar valores espirituais e institucionais. Essas características não se limitaram à pintura e escultura, mas também se manifestaram de forma expressiva na arquitetura. Um exemplo emblemático dessa concepção é a Colunata da Praça de São Pedro, projetada por Gian Lorenzo Bernini (Figura 10), cuja disposição curva e grandiosa foi pensada para acolher os fiéis e transmitir a magnitude da fé católica e da autoridade papal.

**Figura 10:** Colunata da Praça de São Pedro, de Bernini



**Fonte:** <https://br.freepik.com/fotos-premium/estatuas-de-santos-catolicos-decoracoes-na-colunata-bernini-catedral-de-sao-pedro>.

Segundo Gombrich (1999), a arte sempre desempenhou um papel fundamental na comunicação e na transmissão de ideais. Desde a Idade Média, a imagem foi utilizada para educar e doutrinar os fiéis. No período conhecido como barroco, a arte assumiu um caráter ainda mais emotivo e envolvente, tornando-se uma ferramenta estratégica para reafirmar a autoridade religiosa e política. Essa utilização persuasiva da arte persistiu ao longo da história, assumindo novas formas no início do Século XX.

Com o surgimento das vanguardas artísticas, movimentos como o Dadaísmo passaram a contestar os padrões tradicionais e a questionar a função comunicadora da arte. Gombrich (1999) ressalta que, apesar das transformações estéticas e estilísticas, a arte sempre manteve sua função essencial de influenciar, emocionar e provocar reflexões na sociedade.

### 3.3 A ARTE COMO PROTESTO E CONTESTAÇÃO SOCIAL

Ao longo do Século XX, a linguagem visual consolidou-se como um poderoso meio de contestação social. Em diversos contextos históricos, as imagens foram utilizadas não apenas para representar realidades, mas para subvertê-las, questioná-las e provocar reflexão crítica. Entre os movimentos que marcaram essa transformação, destaca-se o Dadaísmo, cuja proposta

estética radical rompeu com as convenções tradicionais da arte e da comunicação. Seus artistas exploraram a imagem como forma de resistência ao racionalismo burguês e à lógica bélica da Primeira Guerra Mundial, utilizando montagens, colagens e símbolos visuais desconexos como forma de protesto.

A função comunicativa do Dadaísmo se expressava principalmente pela linguagem visual, que buscava o choque, o estranhamento e o absurdo como ferramentas de crítica cultural. Ao manipular imagens do cotidiano e descontextualizá-las, os dadaístas apontavam para as incoerências da sociedade de consumo e da autoridade institucional. Essa abordagem lançou as bases para outras formas de arte crítica, como o grafite, a arte de protesto e o *design* ativista, nas quais a imagem opera como discurso visual engajado.

As obras de Duchamp (Figura 11) constituem exemplos marcantes dessa rebelião visual contra as convenções sociais e artísticas. Ao transformar objetos cotidianos em arte — como no caso do *ready-made* “Roda de bicicleta” —, o artista deslocava o significado desses itens e convidava o público a refletir sobre os limites entre arte, consumo e funcionalidade. Essa estratégia comunicativa desafiava não apenas os padrões estéticos, mas também os valores da cultura burguesa, tornando a imagem um meio de provocação ideológica.

**Figura 11:** A roda da bicicleta, de Duchamp

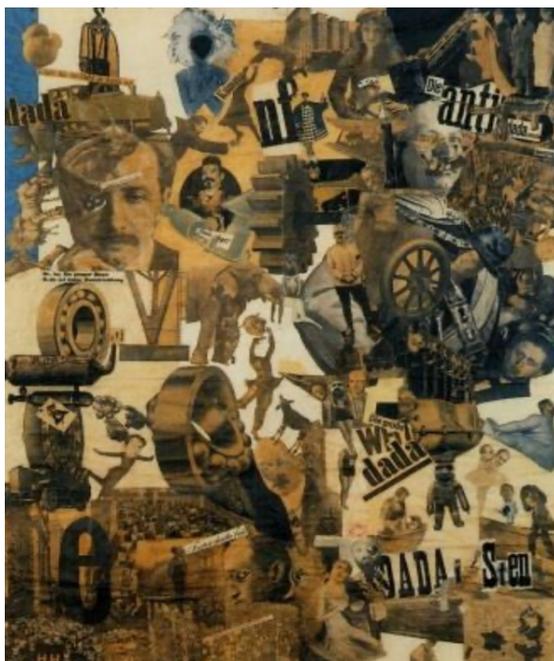


**Fonte:** <https://escolaeducacao.com.br/marcel-duchamp/>.

Segundo Arthur Danto (1981), a arte contemporânea se caracteriza justamente pela capacidade de transfigurar objetos comuns em obras de arte por meio de uma nova interpretação ou contexto. Essa abordagem, iniciada pelo Dadaísmo, consolidou o uso da imagem como canal de crítica social e desconstrução simbólica.

Outra técnica fundamental foi a fotomontagem (Figura 12), utilizada como ferramenta de intervenção política e crítica de gênero. Hannah Höch, uma das principais representantes dessa linguagem visual, desafiava estereótipos e expectativas sociais ao manipular imagens da mídia e recombina-las em composições visuais impactantes. Para Gombrich (1999, p. 570), “[...] a arte dadaísta não oferecia respostas; apenas expunha o absurdo da sociedade e dos sistemas de valores tradicionais.” Suas obras são exemplos de como a imagem pode ser usada para desconstruir narrativas dominantes, criando discursos visuais de contestação.

**Figura 12:** Fotomontagem, de Hannah Höch



**Fonte:** <https://citaliarestauro.com/hannah-hoch-nova-mulher/>

Além de suas inovações estéticas, o Dadaísmo representou uma ruptura radical com as convenções artísticas ao utilizar a arte como meio de comunicação direta para criticar e questionar a sociedade da época. Para Gombrich (1999, p. 15), “[...] não existe, realmente, o Arte. Tan só há artistas”, enfatizando a importância do indivíduo na criação artística. Essa visão ressoa com a abordagem dadaísta, que valorizava a expressão individual e a subversão das normas tradicionais.

A comunicação dadaísta também se manifestava na forma como desafiava as expectativas do público. Gombrich (1999) sugere que a nossa compreensão das imagens é influenciada por expectativas e experiências prévias. Os dadaístas exploravam essa ideia ao criarem obras que utilizavam o absurdo e o irracional como estratégias para questionar a lógica dominante e estimular novas formas de interpretação. Essa abordagem alinhava-se ao propósito do movimento de provocar deslocamentos na percepção do espectador, obrigando-o a reinterpretar o mundo ao seu redor.

Danto (1981), por sua vez, argumenta que a arte após o modernismo se caracteriza pela pluralidade e pela ausência de uma narrativa única ou linear. Essa visão dialoga diretamente com o espírito dadaísta, que rejeitava metanarrativas e definições rígidas, promovendo uma comunicação artística aberta a múltiplas interpretações e significados.

O impacto do Dadaísmo na comunicação visual foi significativo, pois abriu caminho para a arte ser utilizada como um meio direto de contestação política e cultural. Humor, ironia e a desconstrução da linguagem visual tornaram-se ferramentas essenciais na crítica às estruturas estabelecidas, antecipando estratégias que seriam amplamente utilizadas na propaganda e na cultura de massa.

Assim, reforçava-se a concepção da arte como um sistema de linguagem visual que, especialmente a partir do Dadaísmo, passou a dialogar criticamente com a sociedade, rompendo barreiras entre objeto e conceito. A arte contemporânea, influenciada por esse legado, continuava a se estruturar como uma forma de comunicação dinâmica e polissêmica, capaz de provocar reflexões sobre a cultura e a própria definição do artístico.

Influenciado pelo Dadaísmo, o Surrealismo surgiu na década de 1920, trazendo uma nova abordagem à comunicação visual. Em vez de contestar a realidade por meio da ironia e do caos, como faziam os dadaístas, os surrealistas exploravam o inconsciente, os sonhos e a psicanálise como fontes de expressão artística.

Finalmente, a exploração do subconsciente e do irracional no Surrealismo. Gombrich (1985) afirma que esse movimento, cujo nome foi cunhado em 1924, surgiu da aspiração de jovens artistas a criarem algo além da própria realidade; algo que carregasse um significado mais profundo do que a simples reprodução do que seus olhos viam. O autor salienta a aparente contradição nessa procura por simplicidade e primitivismo dos artistas do Século XX em um contexto artístico marcado por complexidade e sofisticação.

Salvador Dalí é uma referência do Surrealismo, com suas criações (Figura 13) enigmáticas e disruptivas. Ele carregou, assim como seus contemporâneos surrealistas, o desejo profundo de que a sua arte ultrapassasse a simples reprodução do visível, construindo obras que

mergulhassem no subconsciente e no irracional. A busca por explorar universos além do racional tornou as obras complexas e sofisticadas, evidenciando a contradição em relação ao Primitivismo, assinalada por Gombrich (1985). Para esse autor, o Surrealismo contribuiu para uma nova forma de comunicação imagética, utilizando símbolos e metáforas visuais que dialogavam diretamente com a psique do espectador.

**Figura 13:** Ovo cósmico, de Salvador Dali



**Fonte:** <https://marcospiccini.com/2018/03/15/a-consciencia-se-desfaz-e-o-ser-e-revelado-ovo-cosmico-de-salvador-dali/>.

Cada uma dessas manifestações artísticas impactou significativamente a pintura, a literatura, a escultura e a arquitetura, redefinindo conceitos estéticos e artísticos. Gombrich (1985) caracteriza o Modernismo como uma tentativa corajosa de romper com as convenções tradicionais e estabelecer um novo paradigma estético.

### 3.4 A ARTE COMO FERRAMENTA IDEOLÓGICA E PROPAGANDA

A potência comunicativa da imagem, tão explorada pelos movimentos artísticos de contestação, também foi rapidamente assimilada por sistemas políticos como ferramenta de persuasão e controle. Se, por um lado, artistas subverteram as convenções para provocar reflexão crítica; por outro, governos autoritários e democráticos passaram a utilizar amplamente recursos visuais em cartazes, símbolos e composições gráficas como forma de mobilizar massas, consolidar ideologias e legitimar discursos. É nesse contexto que a imagem, além de crítica, passa a ser um instrumento estratégico de propaganda institucional.

No Século XX, a comunicação visual tornou-se uma das principais ferramentas utilizadas por governos para influenciar, educar e persuadir populações inteiras. Em contextos de guerra, regimes autoritários e processos eleitorais, a imagem passou a ser sistematicamente explorada para moldar comportamentos, induzir crenças e reforçar identidades coletivas. A arte, nesse cenário, assume um papel político deliberado, sendo apropriada pelo Estado e por instituições para comunicar ideias e construir narrativas hegemônicas. Cartazes, em especial, ganharam destaque como suporte gráfico eficaz por sua capacidade de sintetizar mensagens visuais diretas e impactantes, operando como meio de propaganda de grande alcance.

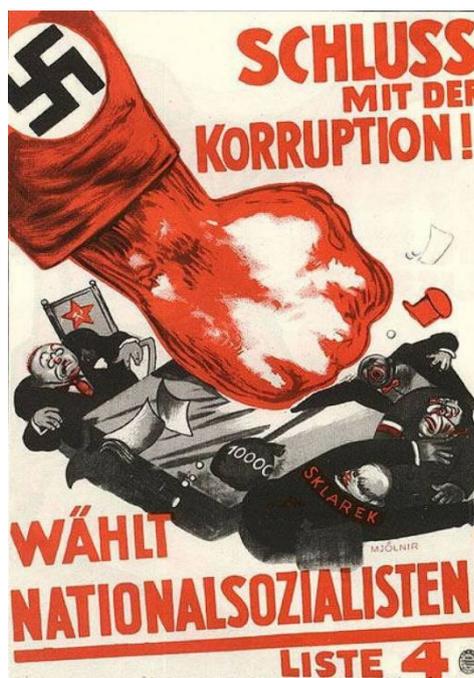
A mecanização dos processos de produção, aliada aos avanços notáveis nos campos da eletricidade, transporte e química, assumiu um papel crucial no desenvolvimento de setores industriais inovadores, como o automobilístico, o de eletrônicos e o de produtos químicos. A cultura, a arte e as formas de expressão, como consequência, também foram fortemente influenciadas por essas transformações (Proença, 2010). A Revolução Industrial também trouxe consigo as máquinas, “[...] que deram concretamente ao homem o conhecimento da velocidade e possibilitaram a produção em série, permitindo fazer, em pouco tempo, inúmeras cópias idênticas de um único produto” (Proença, 2010, p. 182).

O impacto da Revolução Industrial não se restringiu ao desenvolvimento tecnológico e à economia, mas também influenciou os meios de comunicação visual e a forma como a arte passou a ser utilizada para fins ideológicos. Durante os anos 1930 e 1940, no contexto da Segunda Guerra Mundial, a arte se consolidou como uma ferramenta essencial na comunicação de ideologias e valores políticos. Governos totalitários e democracias utilizaram amplamente a comunicação visual para mobilizar populações, consolidar lideranças e justificar ações militares.

Como observa Gombrich (1999), as imagens não se limitam a registrar a história, mas também a influenciam, moldando percepções e contribuindo para a construção de narrativas oficiais. Segundo o autor, a Alemanha nazista foi um dos regimes que mais explorou o poder da imagem para fins ideológicos. Sob a liderança de Adolf Hitler e a direção de Joseph Goebbels, ministro da Propaganda, a arte e o *design* gráfico foram utilizados para exaltar a grandeza do regime, reforçar a unidade nacional e demonizar opositores (Gombrich, 1999).

Os cartazes nazistas apresentavam composições (Figura 14) simétricas, cores vibrantes e símbolos nacionalistas para transmitir uma sensação de ordem, poder e supremacia racial. A iconografia era cuidadosamente planejada para criar uma identidade visual homogênea e persuasiva. Segundo Proença (2010, p. 215), “[...] a comunicação visual do Terceiro Reich consolidou-se como um exemplo do uso estratégico da arte para manipulação em massa.”

**Figura 14:** Cartaz de propaganda nazista



**Fonte:** <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1629837826368278-propaganda-nazista-anticomunista>

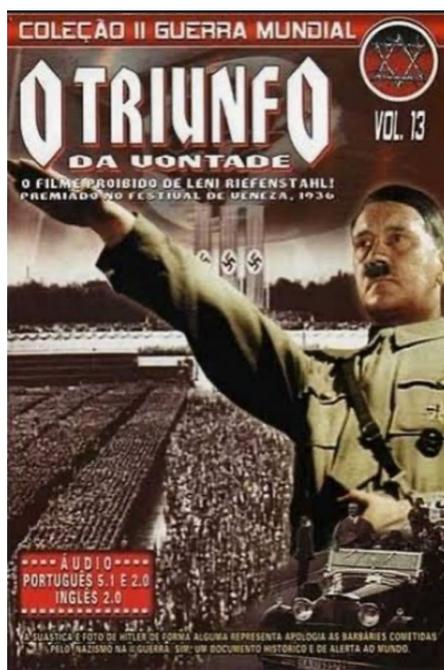
Após o advento das imagens estáticas que discutimos até o momento, emergiu uma nova forma de expressão artística: o cinema. Impulsionado pelo avanço das tecnologias, trouxe consigo uma revolução não só na forma como a arte é produzida, mas também na maneira como é consumida.

A primeira alteração que se pode apontar é que a obra de arte deixa de ser o resultado exclusivo do trabalho das “mãos do artista”. A fotografia, por exemplo, substitui a pintura, e o artista fotógrafo praticamente já não precisa “usar as mãos”, como fazia o pintor, mas sim operar sua máquina e submeter o filme exposto à luz a uma série de processos químicos, até obter um negativo, do qual podem ser feitas inúmeras fotografias. Algo semelhante ocorre com o cinema (Proença, 2010, p. 184).

O Cinema, como arte, tornou-se um espaço de produção e circulação de discursos, levando perspectivas e críticas sociais ao público. Além disso, o cinema possibilitou a exploração de uma nova estética trazida pelo movimento e dinamismo das imagens, ampliando ainda mais o alcance e impacto da arte na sociedade: “A velocidade e o movimento são indissociáveis da vida moderna. Ser uma arte capaz de reproduzi-los é talvez o aspecto mais contemporâneo do cinema e a maior fonte de seu encanto” (Proença, 2010, p. 184).

Filmes como “O Triunfo da Vontade (1935)” (Figura 15), dirigido por Leni Riefenstahl, utilizaram ângulos grandiosos, marchas coreografadas e iluminação dramática para glorificar o regime e fortalecer a imagem de Hitler como um líder carismático e inquestionável. Proença (2010) afirma que o cinema passou a ser a expressão mais representativa de uma arte que surge a partir das descobertas tecnológicas, sendo produzido em larga escala e para o consumo das massas. Essa evolução evidencia a maneira como a imagem passa a ser valorizada e compreendida com a influência da tecnologia, tornando-se uma forma de expressão visual, acessível a um público cada vez mais amplo.

**Figura 15:** Filme “ O Triunfo da Vontade” (1935)



Fonte: <https://images.app.goo.gl/5J4GFwHEL4WW1VVH8>.

Na União Soviética, o Realismo Socialista foi adotado como estilo oficial de arte e comunicação visual durante o governo de Stalin (Fernandes, 2015). Também conforme o autor, a pintura, a escultura e os cartazes foram utilizados para exaltar os trabalhadores, glorificar o progresso industrial e reforçar a unidade do povo sob o Partido Comunista.

As imagens representavam líderes políticos como figuras heroicas, muitas vezes retratados em poses grandiosas e iluminados por uma luz simbólica (Figura 16). A estética visual enfatizava a força coletiva, o otimismo e o futuro promissor sob o comunismo. Fernandes (2015) explica que o Realismo Socialista não era apenas um movimento artístico, mas um instrumento de controle social, que buscava moldar a mentalidade da população por meio da imagem.

**Figura 16:** Propaganda soviética



**Fonte:** <https://www.ubuy.com.br/pt/product/4ZHZA4SWM-soviet-propaganda->

Esse cartaz é um exemplo emblemático de como a propaganda soviética utilizou a arte como ferramenta ideológica para consolidar o poder de Stalin e reforçar a identidade nacional em tempos de guerra. De acordo com Clark (2011), a propaganda visual do Realismo Socialista utilizava imagens heroicas para exaltar líderes e reforçar a lealdade ao regime. Essa estratégia visava projetar Stalin como o líder supremo e inquestionável, garantindo a coesão ideológica da população.

Baseando-se nos estudos de Clark (2011), na estética do Realismo Socialista e na retórica da unidade e do heroísmo, a imagem buscava mobilizar a sociedade soviética,

exaltando o papel do líder e a força coletiva do Exército Vermelho. Ela representa Stalin como uma figura central e heroica, guiando o Exército Vermelho à vitória, com tanques e soldados avançando em direção ao campo de batalha. O fundo vermelho com a bandeira da União Soviética reforça o simbolismo do comunismo e da unidade nacional.

Além disso, Borys Groys (2014) destaca que a propaganda soviética empregava uma estética que enfatizava a disciplina e o senso de coletividade, elementos visíveis nesse cartaz, no qual os soldados marcham unidos, demonstrando força e determinação. A simbologia do vermelho, presente na bandeira ao fundo, remete à luta revolucionária e ao espírito socialista, consolidando a ideia de que a guerra era um dever patriótico. Outro aspecto importante é o uso da imagem de Stalin apontando para a batalha, um gesto que reforça sua posição de comandante supremo e guia do povo soviético. Como aponta Fernandes (2015), a propaganda visual do período utilizava gestos e posturas icônicas para representar os líderes como figuras quase divinas, cuja presença era essencial para o triunfo do regime.

Peter Kenez (1985) colabora com as análises dos autores acima quando afirma que a propaganda soviética durante a Segunda Guerra Mundial era um dos principais mecanismos de controle do governo, servindo para moldar a percepção da população e garantir o apoio incondicional ao regime. Essa abordagem seguiu a lógica do Realismo Socialista que, segundo Groys (2014), não apenas documentava a realidade, mas a reconstruía de maneira idealizada para atender aos interesses do Estado.

Gombrich (1999) destaca que a comunicação visual tem sido, ao longo da história, uma das ferramentas mais eficazes na mobilização de massas e na construção de discursos ideológicos. Durante a Segunda Guerra Mundial, tanto os Estados Unidos quanto o Reino Unido fizeram amplo uso da propaganda gráfica para persuadir e incentivar a participação da população no esforço de guerra. Cartazes de recrutamento, campanhas de racionamento de alimentos e mensagens patrióticas foram disseminados como formas de garantir o apoio civil às operações militares.

Gombrich (1999) destaca que a comunicação visual tem sido, ao longo da história, uma das ferramentas mais eficazes na mobilização de massas e na construção de discursos ideológicos. Durante a Segunda Guerra Mundial, tanto os Estados Unidos quanto o Reino Unido fizeram amplo uso da propaganda gráfica para persuadir e incentivar a participação da população no esforço de guerra. Cartazes de recrutamento, campanhas de racionamento de alimentos e mensagens patrióticas foram disseminados como formas de garantir o apoio civil às operações militares.

Nos Estados Unidos, um dos exemplos mais icônicos dessa estratégia foi o cartaz “*We Can Do It!*” (Figura 17) , criado por J. Howard Miller, em 1943. A imagem representa uma mulher trabalhadora vestindo uniforme industrial e exibindo um gesto de força e determinação. Segundo Honey (1984, p. 96), “[...] o cartaz não apenas incentivava a entrada das mulheres na força de trabalho industrial, mas também ajudava a redefinir os papéis femininos na sociedade americana, associando o esforço de guerra à emancipação feminina”. Essa peça se tornou um símbolo da resiliência feminina e do patriotismo, consolidando-se como um dos mais reconhecidos ícones visuais da propaganda americana.

**Figura 17:** *We Can Do It!* - Cartaz de propaganda americana



Fonte: [https://pt.m.wikipedia.org/wiki/We\\_Can\\_Do\\_It!](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/We_Can_Do_It!)

De acordo com Lewis (2004, p. 157), “[...] a simplicidade gráfica e a mensagem direta do cartaz reforçavam a ideia de controle e estabilidade, mesmo em um contexto de destruição e incerteza”. Embora tenha sido originalmente impresso em 1939, o cartaz não foi amplamente distribuído na época, mas acabou se tornando um ícone cultural nas décadas seguintes.

Segundo Lewis (2004), no Reino Unido, a comunicação visual também foi fundamental para manter o moral da população em meio aos intensos bombardeios alemães. Um dos exemplos mais notáveis foi o cartaz “*Keep Calm and Carry On*” (Figura 18), projetado pelo governo britânico para incentivar a resiliência e a continuidade da vida cotidiana diante das adversidades da guerra.

**Figura 18:** *Keep Calm and Carry On* - Cartaz britânico



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/a5KTynp1JqTDx9Hv5>.

Como observa Gombrich (1999, p. 610), “[...] a arte e o *design* gráfico, quando utilizados estrategicamente, tornam-se instrumentos de força política, influenciando tanto a história quanto a percepção coletiva dos eventos”. A propaganda visual da Segunda Guerra Mundial demonstrou a força das imagens como instrumentos de influência política e social. Enquanto os regimes totalitários exploravam a arte para controle e manipulação ideológica, as democracias ocidentais a utilizaram como meio de incentivo ao patriotismo, à participação civil e à resistência.

Após a guerra, a comunicação visual passou por transformações significativas, especialmente com a ascensão da cultura de massa e o avanço da publicidade. E é sobre isso que abordaremos a seguir, como a arte passou a dialogar com a sociedade de consumo e com as novas tecnologias da era digital.

### 3.5 A ARTE NA ERA DIGITAL: NOVOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL

Com o avanço da tecnologia e a digitalização da informação, a arte passou por profundas transformações no final do Século XX e início do Século XXI. Segundo Fernandes (2015), a arte digital rompe com as fronteiras da materialidade e amplia as possibilidades de interação entre o espectador e a obra. Ainda segundo o autor, a ascensão da cultura de massa, a globalização e o desenvolvimento da computação gráfica revolucionaram as formas de criação, distribuição e recepção da imagem.

Santaella (2015) destaca que a computação gráfica transformou profundamente a produção artística ao permitir a criação de imagens altamente sofisticadas e interativas. Venturelli (2017), afirma que, com o avanço das tecnologias digitais, os artistas passaram a dispor de novos suportes para expressão, ampliando os limites da criatividade e da experimentação visual. Nesse contexto, *softwares* como *Adobe Photoshop*, *Illustrator* e *CorelDRAW* desempenharam um papel central na revolução do *design* gráfico, possibilitando a manipulação de imagens com uma precisão e velocidade inéditas. Segundo Santaella (2015), a interseção entre arte e tecnologia modificou não apenas as formas de criação, mas também a maneira como as imagens são percebidas e consumidas na cultura contemporânea.

Além do impacto no *design* e na publicidade, a computação gráfica também influenciou significativamente o cinema e a comunicação visual de massa. Segundo Oliver Grau (2007), a estética digital expandiu-se com o desenvolvimento de novas mídias, criando um novo ambiente para a experiência visual imersiva. Para Santaella (2015), a arte digital integrou-se ao cotidiano de maneira irreversível, modificando as dinâmicas da produção e do consumo de imagens. O surgimento de plataformas interativas ampliou as possibilidades expressivas, tornando a estética digital uma presença dominante no campo da comunicação visual.

A *internet* também desempenhou um papel fundamental na difusão da arte digital. Conforme Santaella (2015), a convergência digital facilitou a disseminação de obras visuais por meio de redes sociais e plataformas especializadas, podendo então afirmar que, com a *internet*, surgiu uma nova ferramenta de transmissão e espaço de produção e circulação de discursos, permitindo que artistas compartilhassem seus trabalhos instantaneamente com um público global.

Espaços como *DeviantArt*, *Instagram*, *Pinterest* e *Behance* (Figura 19) exemplificam esse fenômeno ao oferecerem suporte para a circulação e valorização da arte digital. A acessibilidade dessas plataformas contribuiu para a popularização de novas formas expressivas,

como os memes e GIF animados, que passaram a integrar a linguagem visual da cultura digital (Venturelli, 2017).

**Figura 19:** Interface de plataformas digitais na cultura digital contemporânea



**Fonte:** <https://dribbble.com/tags/deviantart?page=2>.

Santaella (2015) reforça que a expansão das tecnologias digitais levou a uma fusão entre arte, comunicação e interatividade, consolidando a arte digital como uma das principais expressões da contemporaneidade. A capacidade de manipular e distribuir imagens em escala global redefiniu os conceitos de autoria, originalidade e recepção artística, tornando a arte digital um fenômeno que transcende os suportes tradicionais e se adapta constantemente às transformações tecnológicas.

O desenvolvimento das tecnologias imersivas, como a realidade aumentada (AR) e a realidade virtual (VR), transformou a maneira como a arte é experimentada, proporcionando novas formas de interatividade e engajamento do público. Segundo Moro (2016), a interatividade na arte digital não apenas transforma o espectador em participante ativo, mas redefine os conceitos tradicionais de fruição estética. Esse avanço reforça a função comunicativa da arte que, ao longo da história, tem desempenhado um papel fundamental na construção das sociedades e na expressão de narrativas visuais.

Desde as pinturas rupestres até a arte digital contemporânea, a comunicação visual tem sido um dos principais meios de expressão cultural. Gombrich (1999) argumenta que a arte sempre esteve ligada à necessidade humana de narrar histórias e construir identidades coletivas. A cada novo avanço tecnológico, as formas de produção artística foram redefinidas, ampliando

as possibilidades de interação entre artista e público. A perspectiva renascentista, por exemplo, introduziu um novo entendimento da profundidade e da espacialidade (Kemp, 2011), assim como a fotografia e o cinema revolucionaram a captura da realidade, possibilitando novas linguagens visuais (Benjamin, 1936).

Na era digital, a arte passou a enfrentar desafios e oportunidades inéditas, tornando-se mais acessível e democratizada; mas, também, levantando questões sobre autenticidade e valor. Segundo Fernandes (2015), a arte digital não apenas reflete a revolução tecnológica, mas participa ativamente dela, moldando novos paradigmas para a criação e a recepção artística.

Essas transformações demonstram que a arte não apenas se potencializou com a tecnologia, mas atua como um agente ativo na configuração das novas formas de interação e recepção estética. Como observa Grau (2007), a arte digital rompe os limites tradicionais da autoria e da originalidade, criando um ambiente participativo e colaborativo, no qual o espectador se torna parte da construção da experiência artística. Assim, a arte contemporânea se consolida não apenas como um meio de expressão, mas como um instrumento de comunicação dinâmica e interativa.

Ao finalizar esta seção, ressaltamos que esses são apenas alguns exemplos da força comunicativa da imagem ao longo da história. Não se trata de uma abordagem estritamente cronológica, mas de uma seleção de momentos que comprovam esse papel comunicador e ilustram bem essa sua peculiar interatividade.

#### 4 A LINGUAGEM VISUAL NA ERA DIGITAL: IMAGENS, *EMOJIS* E PRÁTICAS COMUNICACIONAIS CONTEMPORÂNEAS

Esta seção propõe uma análise das formas de comunicação visual que se constituem em diferentes contextos históricos, com ênfase nas práticas contemporâneas mediadas pela cultura digital. O ponto de partida será a observação de produtos culturais atuais que evidenciam a centralidade da linguagem imagética na experiência cotidiana, a exemplo da obra “*Emoji – O Filme*” (2017), que fora utilizada como dispositivo de leitura crítica para tensionar o lugar que a imagem ocupa na produção de sentidos na sociedade atual. A partir dessa chave de leitura, a seção problematiza a ideia de novidade associada aos ícones digitais e discute como os modos visuais de comunicação – como os *emojis* – retomam, em novos suportes e finalidades, práticas simbólicas presentes em outras épocas (Paiva, 2016; Campos, 1994).

Na sequência, analisamos o papel das imagens sintéticas produzidas por tecnologias como os *deepfakes*, que ampliam o debate sobre representação, verdade e manipulação no ambiente digital. Essas imagens, que operam pela simulação e pela imitação do real, são aqui tratadas como expressões de uma nova etapa da visualidade, na qual os limites entre ver e crer tornam-se cada vez mais tênues (Beiguelman, 2023; Pazero, 2023). Com isso, a seção desloca a compreensão da imagem como simples espelho do mundo para uma concepção que a insere como agente de produção de realidades (Joly, 2007).

Examina-se, assim, a passagem dos pictogramas aos *emojis*, destacando como os símbolos visuais, antes utilizados como formas rudimentares de expressão, tornaram-se ferramentas fundamentais nas interações contemporâneas (Campos, 1994). O que antes se inscrevia nas paredes das cavernas, hoje se manifesta em ícones digitais que atendem às demandas de rapidez e síntese próprias da comunicação mediada por tecnologias móveis. Analisa-se, em seguida, o papel dos *emojis* na construção das trocas simbólicas no ambiente digital, observando como esses elementos gráficos têm facilitado a expressão e a interação em contextos globais (Abdalla, 2021). Ao agregar uma camada de afetividade e intencionalidade às mensagens, os *emojis* transcendem barreiras linguísticas e culturais, refletindo transformações significativas nos modos de comunicar e interpretar sentidos na atualidade (Paiva, 2016; Ferreira *et al.*, 2019).

Para compreender essas transformações, foram mobilizados os conceitos de imagem técnica, de Vilém Flusser (1983); performatividade e cibercultura, de Souza Junior (2022); cultura visual e identidade, a partir de Stuart Hall (1997); prática cotidiana, de Michel de

Certeau (2022); além das noções de simulação e pastiche, de Fredric Jameson (1985). Esses autores contribuem para pensar os *emojis* como dispositivos imagéticos performativos que condensam afetos, práticas culturais e modos de subjetivação. Desse modo, a seção se estrutura em três eixos principais: (1) a permanência e a reconfiguração da linguagem imagética em diferentes temporalidades; (2) a constituição das imagens digitais como agentes de mediação simbólica na cultura contemporânea; e (3) a análise dos *emojis* como forma de linguagem visual situada, que articula materialidade, emoção e ação no ambiente comunicacional digital.

A partir desse percurso, observa-se em “*Emoji – O Filme*” (2017) uma cena logo no início em que estudantes, no começo de uma aula, estão imersos em seus dispositivos digitais enquanto o professor (Figura 20) inicia uma explicação sobre os pictogramas utilizados pelas civilizações antigas. A presença de *emojis* nas conversas das personagens e a tentativa do professor de traçar uma linha do tempo entre os ícones digitais e os pictogramas ancestrais revelam uma operação discursiva importante: ao aproximar os *emojis* dos antigos sistemas de escrita visual, o filme sugere que a tecnologia contemporânea de comunicação imagética não constitui uma ruptura, mas sim uma atualização de formas já presentes em outros momentos históricos (Paiva, 2016; Campos, 1994; Abdalla, 2021).

**Figura 20:** Cena do filme em que o professor explica sobre os hieroglifos



Fonte: Leondis (2017, 1:15:42h).

Esse recorte inicial permite refletir sobre como a linguagem visual se adapta às condições técnicas, sociais e culturais de cada época, mantendo sua função estruturante na produção de sentidos. Ao utilizar esse artefato cultural como chave de leitura, a seção se propõe a compreender a permanência e a reinvenção da imagem como linguagem em diferentes

contextos históricos, examinando seus usos, suas materialidades e seus efeitos simbólicos nas práticas comunicacionais humanas (Joly, 2007; Mirzoeff, 2003; Ferreira *et al.*, 2019).

#### 4.1 CIVILIZAÇÃO DE IMAGENS

- *Com o ritmo da vida sempre aumentando...*(Gene).
- *Gente, desliga o celular!* (Professor).
- *... E a nossa capacidade de atenção diminuída, você nem deve tá focando no que eu estou dizendo, enfim. Quem tem tempo de digitar as palavras inteiras? E é aí que a gente entra, a invenção mais importante na história da educação, os emojis* (Gene) (1:25:00).

A cena se passa em uma sala de aula, onde os estudantes, todos com celular nas mãos, ignoram a presença do professor. Ele, diante da desatenção generalizada, solicita o desligamento do aparelho. Gene, entretanto, lança uma crítica provocativa à fragmentação da atenção e à rapidez das trocas comunicacionais na era digital, concluindo de modo irônico que os *emojis* seriam a maior invenção da história da educação. Ainda que em tom cômico, a fala revela uma questão central: a forma como as imagens têm se tornado o principal meio de expressão e comunicação no cotidiano contemporâneo. A presença do *emoji* na sala de aula não é apenas simbólica — é estrutural. O corpo disperso, o olhar distraído e o dedo ágil compõem a nova cena da linguagem.

**Figura 21:** Estudantes em sala de aula usando celulares



Fonte: Leondis (2017, 1:24:49h).

Partindo desse exemplo, esta seção propõe uma reflexão sobre o papel das imagens na comunicação humana, destacando como elas são produzidas, mobilizadas e ressignificadas ao longo da história. A intenção é mostrar que a linguagem visual não é um fenômeno recente, mas algo que se atualiza, conforme as tecnologias e as práticas sociais de cada época. Hoje, na cultura digital, vivemos cercados por imagens, muitas delas geradas artificialmente ou manipuladas por Inteligência Artificial (IA). *Emojis*, *deepfakes*, filtros e avatares são exemplos de uma comunicação imagética veloz, afetiva e, por vezes, imprecisa.

Atualmente, “[...] nós vivemos em uma civilização de imagens[...]”, e a imagem é “[...] um dos mecanismos efetivamente dominantes da comunicação contemporânea” (Joly, 2007, p. 8). Logo, a arte utiliza as imagens como uma forma de expressão diversificada para o entendimento do mundo. Os estudos de Joly (2007) abordam o uso e a função das imagens na atualidade, entendendo que elas têm uma importância fundamental na observação e na interpretação de diversos fenômenos, em diferentes campos do conhecimento.

A autora argumenta que, para a medicina, radiografias, tomografias, ressonâncias magnéticas, ecografias, registros por meio de atividade elétrica, como eletrocardiogramas e eletroencefalogramas, fornecem informação gráfica para interpretar o corpo. Imagens fotográficas também permitem capturar e estudar microrganismos, auxiliando o desenvolvimento de tratamentos.

Como destaca Jean-Jacques Courtine (2013), o corpo não é apenas matéria biológica, mas uma superfície histórica atravessada por discursos, tecnologias e sensibilidades. Em sua leitura de Foucault, ele propõe pensar o corpo como texto, ou seja, como algo que se inscreve socialmente, que é representado, regulado e interpretado por meio de códigos visuais e culturais. Essa perspectiva permite compreender que as imagens não apenas representam corpos, mas também os constroem, projetam e manipulam — como se vê, por exemplo, nos *deepfakes* que recriam feições, gestos e vozes a partir de bancos de dados. Ao mesmo tempo, os *emojis* condensam expressões faciais e gestuais mínimas, operando como formas esquemáticas de corporalidade afetiva na comunicação digital.

Joly (2007) destaca que a matemática também se beneficia do uso de imagens. As representações visuais, como gráficos e figuras, desempenham um papel fundamental para apresentar equações, fazer evoluir formas, observar suas deformações e investigar as leis que as regem. Essas imagens possibilitam entender e analisar problemas matemáticos complexos, contribuindo para avanços.

Joly (2007, p. 27) fala sobre as “novas imagens”: “[...] é assim que se designam as imagens de síntese, produzidas em computador e que passaram, nos últimos anos, da

representação em três dimensões para um modelo de cinema, o 35mm, e que podemos agora ver em grandes ecrãs de alta definição”. As imagens produzidas por computador têm a capacidade de criar universos virtuais, além de manipular imagens reais ou artificiais.

Um exemplo recente desse fenômeno pode ser observado na matéria publicada por Pazero (2023), na revista eletrônica “*Forbes Tech*”, que fala sobre a utilização da campanha de setenta anos da marca automotiva com o *deepfake*<sup>4</sup> de Elis Regina ao lado de sua filha Maria Rita (Figura 22), cantando o sucesso “Como Nossos Pais”, num comercial da Volkswagen, intitulado “Recriando a História” (2023).

**Figura 22:** *Deepfake* de Elis Regina, ao lado de sua filha Maria Rita



**Fonte:** <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/07/vale-a-pena-usar-deepfake-para-nos-emocionarmos-com-elis-regina-em-uma-campanha/?amp>.

Conforme Giselle Beiguelman (2023), *deepfake* não é colagem, edição ou dublagem, mas sim uma imagem produzida por algoritmo que utiliza milhares de imagens estocadas em bancos de dados para apreender os movimentos faciais de uma pessoa e prever como ela poderia falar algo. Os pesquisadores levantam dúvidas sobre o potencial malicioso do uso desses

---

<sup>4</sup> A *deepfake* é a expressão em inglês que pode ser traduzida como profundamente falso, e é uma ferramenta virtual que, por meio da edição de vídeos e vozes, tem a capacidade de substituir a imagem verdadeira por um rosto de outra pessoa em um vídeo. Este vídeo apresenta sincronização da voz e dos lábios, bem como as expressões faciais. Esses aplicativos utilizam a Inteligência Artificial para conseguir uma combinação de imagens e sonoridade humana (Santos, 2021, p. 2).

aplicativos, pois qualquer indivíduo poderia utilizar indevidamente o rosto e a voz de outra pessoa.

Essa prática de reconstrução da imagem facial e vocal de uma figura pública evidencia a manipulação simbólica do corpo por meio da tecnologia. Nesse sentido, Courtine (2021), ao refletir sobre a história do corpo sob a ótica de Foucault, propõe que o corpo deve ser compreendido como um artefato cultural, atravessado por discursos, regimes de visibilidade e formas de controle. Mais do que um suporte biológico, o corpo é também representação, linguagem e superfície de inscrição histórica. No contexto das imagens digitais, como os *deepfakes*, essa perspectiva permite compreender que o corpo recriado não é neutro: ele carrega marcas culturais, afetivas e políticas que são reativadas, reeditadas e até ressignificadas por essas novas formas de mediação visual.

De acordo com Pazero (2023), a recente produção digital da imagem de Elis Regina através de uma técnica de IA provocou debates éticos sobre direitos autorais, conforme destacado no *site* da CNN Brasil. Segundo a autora, a utilização de IA e *deepfake* no contexto atual desperta preocupações entre os internautas, que vislumbram possíveis perigos futuros ao recriarem pessoas falecidas por meio desses sistemas.

Para muitos estudiosos especializados na análise das transformações causadas pela tecnologia e seus efeitos no comportamento humano, a inserção das *deepfakes* no contexto atual acrescenta um elemento preocupante no já complexo debate entre verdade e mentira. Isso porque pode amplificar, polarizar e dificultar ainda mais a distinção entre autenticidade e manipulação. Como mencionado no trabalho de Beiguelman (2023, p. 01),

O uso de Inteligência Artificial vem borrando as fronteiras entre realidade e a ficção, tornando cada vez mais difícil verificar a legitimidade de fotos e vídeos. Enquanto ainda se debate a ética da manipulação digital, programas inventam imagens verossímeis, com consequências políticas e sociais imprevisíveis. Conhecidas como *deepfakes*, essas imagens vieram para ficar.

Isso ressalta a gravidade da situação e os desafios para a compreensão e a interpretação dos conteúdos. Para Santos (2021), a disseminação de notícias falsas já abala profundamente as estruturas sociais e provoca efeitos devastadores nos âmbitos político, econômico e social. No entanto, a problemática se intensifica ainda mais, pois essas falsidades podem se infiltrar em qualquer contexto, dificultando o discernimento da veracidade das informações.

A preocupação delineada por Santos (2021) sobre a disseminação de notícias falsas e seu impacto nas estruturas sociais torna-se acentuada no contexto do uso crescente da IA. Nesse cenário, a necessidade de estudos aprofundados e detalhados na área de IA, em particular

aqueles voltados para a síntese de imagens, torna-se mais imperativa. Tal direção de pesquisa foi evidentemente incorporada pelos pesquisadores Filipe Russo, Nanahira Sant'Anna e Rodrigo Imai (2022), que exploraram extensivamente o progresso notável da IA no campo da síntese de imagens.

A significativa influência do desenvolvimento tecnológico em IA pode ser vista em diversas esferas impactantes do mundo, como medicina, engenharia, direito, economia, educação, cultura e arte, o que demonstra a grande importância de avaliar o potencial criativo de síntese decorrente do uso das IA. O trabalho de Russo, Sant'Anna e Imai (2022) se concentra, especificamente, nos últimos três campos citados, com um destaque particular para as melhorias mais recentes nas IA sintetizadoras de imagem. Por imagem de síntese, entende-se:

[...] a imagem infográfica ou computacional obtida através da síntese de matrizes numéricas, de algoritmos (operações lógicas) e de cálculos algébricos, ou através de sua automatização. Hoje a automatização dispensa os cálculos algébricos na determinação dos algoritmos e das matrizes numéricas, para a modelagem e a animação da imagem (Pinheiro, 2002, p. 92).

Pinheiro (2002) explica que, diferentemente das imagens analógicas – que necessitam de um referente real, uma câmera escura e a reflexão da luz sobre um sensor fotossensível –, a imagem de síntese, também conhecida como imagem numérica ou virtual, não necessita de um objeto preexistente. Sendo assim, essas imagens se originam diretamente da manipulação de dados numéricos.

Segundo o autor, é importante distinguir as imagens de síntese das imagens digitais, pois as últimas requerem a digitalização de uma imagem analógica, estabelecendo equivalências entre a imagem original e os números refletidos na matriz numérica. Joly (2007, p. 155) diz que “[...] seja como for, interessar-se pela imagem é também interessar-se por toda a nossa história, tanto pelas nossas mitologias como pelos nossos diferentes tipos de representação”.

De acordo com Pinheiro (2002), o conceito de representação na imagem foi historicamente abordado sob a perspectiva de uma imagem artesanal. O postulado era fortemente correlacionado às técnicas artesanais e aos seus instrumentos, como o desenho e a pintura. Mesmo as formas mais sofisticadas, como a gravura, que permitiam a reprodução, ainda estavam submetidas ao primado do toque humano.

Com o passar do tempo, essa representação foi adaptada para imagens que dependiam de técnicas automáticas de representação e reprodução da aparência do real, como a fotografia,

o cinema e o vídeo. A representação na imagem pictórica (técnicas artesanais) e nas imagens foto-cine-vídeo (tecnologia) conhecidas como imagens ópticas situa-se em um polo diametralmente oposto à simulação da imagem de síntese (novas tecnologias). Pinheiro (2002) destaca que a simulação é uma característica intrínseca da imagem de síntese. Em termos gerais, não há uma representação direta do real, mas sim uma relação teórica entre o espaço-tempo do objeto e do sujeito através da imagem.

Diante desse cenário, em que as imagens são geradas por processos algorítmicos e podem romper com qualquer vínculo referencial, torna-se relevante observar que a comunicação visual não é um fenômeno exclusivo da era digital. Como observa Joly (2007), interessar-se pela imagem é também interessar-se por toda a história da representação, o que envolve tanto as formas artesanais quanto as técnicas automatizadas. Ao longo do tempo, diferentes sociedades elaboraram sistemas visuais de expressão que buscavam mediar sentidos, registrar acontecimentos e representar ideias. A linguagem imagética, portanto, não nasce com as tecnologias de inteligência artificial, mas se reconfigura nesse novo contexto. Compreender essas transformações requer recuperar os modos como a imagem operou como linguagem em outros períodos históricos, identificando continuidades e deslocamentos nas estratégias de visualidade.

## 4.2 PICTOGRAMAS DIGITAIS DO NOSSO TEMPO

Na cena de “*Emoji – O Filme*” (2017), o professor (Figura 23) comenta que os hieróglifos eram uma antiga linguagem pictográfica e, em tom provocativo, pergunta aos alunos: “*Isso não lembra alguma coisa para vocês? Alôô... uma linguagem por imagens*” (1:15:48). A cena estabelece uma conexão entre diferentes formas de linguagem visual utilizadas por distintas sociedades, ressaltando a permanência da imagem como recurso comunicativo. Cada contexto histórico desenvolveu, com os meios disponíveis, soluções simbólicas próprias para dar conta das necessidades de expressão e registro, sem que isso implicasse qualquer ideia de substituição ou superação entre elas.

**Figura 23:** Hieróglifos – uma linguagem por imagens



**Fonte:** Leondis (2017,1:15:48).

Os pictogramas, utilizados em suportes variados como paredes de cavernas ou papiros, constituíram uma estratégia eficaz de comunicação e registro. De modo análogo, os *Emojis* (Figura 24) integram hoje uma linguagem imagética própria do ambiente digital, permitindo a síntese de intenções, emoções e significados por meio de sinais visuais acessíveis e compartilháveis. Sua natureza interpretativa não compromete sua potência comunicativa, revelando a força que a imagem ainda ocupa na construção de sentidos nas interações cotidianas. Mas, ainda assim, a informação tende a alcançar sucesso.

**Figura 24:** Pictogramas Contemporâneos – *Emojis*



**Fonte:** <https://informativoplacido.com/noticia/28595/whatsapp-libera-lemojis-proibidosr-para-reagir-em-mensagens>.

A interpretação de símbolos visuais é marcada por múltiplas variáveis que tornam sua compreensão diversa e situada. Elementos como experiências pessoais, contexto histórico-cultural, grau de familiaridade com os códigos e até mesmo a localização geográfica influenciam a forma como esses signos são utilizados e decodificados. Como destaca Vygotsky (1934), não há separação entre percepção, linguagem e pensamento no processo de apropriação simbólica do mundo: a percepção humana, especialmente em níveis superiores de desenvolvimento, é profundamente mediada pelas estruturas linguísticas e pelas experiências culturais acumuladas. Assim, a maneira como percebemos e atribuímos sentido às imagens está sempre atravessada por nossa inserção histórica e social.

No campo da comunicação, os modos de expressão e os recursos linguísticos são historicamente configurados em resposta às necessidades simbólicas de cada sociedade. De acordo com Winch e Nascimento (2012), os sistemas comunicativos não são estáticos, mas se reorganizam continuamente, assumindo diferentes formas conforme os contextos e finalidades. Com base na teoria de Roman Jakobson, as autoras sublinham que a linguagem vai além da mera transmissão de mensagens: “[...] a sua função na comunicação é estabelecida entre o remetente (falante/codificador) e o destinatário (ouvinte/decodificador)” (Winch; Nascimento, 2012, p. 221).

O modelo comunicativo proposto por Jakobson (2010), fundamentado nas funções da linguagem identificadas por Karl Bühler, reconhece a complexidade dos processos comunicacionais. Entre essas funções, estão: a expressiva, que reflete as emoções do emissor; a conativa, voltada à influência sobre o receptor; e a referencial, centrada no conteúdo da mensagem. Esses aspectos revelam que a linguagem opera como uma estrutura relacional, produtora de sentidos situados nas interações humanas.

Jakobson (2010), ao ampliar esse modelo, identifica seis fatores constitutivos da comunicação verbal: o remetente (quem codifica a mensagem); a própria mensagem; o destinatário (quem a decodifica); o contexto (referente ao ambiente da comunicação, que precisa ser compreendido pelo receptor); o código (sistema de símbolos compartilhado); e o contato (canal físico e psicológico que conecta os interlocutores).

Cada um desses fatores determina uma função distinta da linguagem, o que evidencia a complexidade e multiplicidade dos atos comunicativos. Seja na linguagem oral, gestual ou visual, o processo comunicacional é constituído por múltiplas mediações e formas de expressão que se configuram conforme os contextos históricos, sociais e tecnológicos. Segundo Campos (1994), os pictogramas – imagens que representam objetos, ações ou conceitos – são

amplamente utilizados no ambiente digital, onde cumprem a função de condensar sentidos de maneira visual e acessível.

Embora se tornem mais visíveis no universo digital, os pictogramas não são uma novidade. Sua utilização em contextos contemporâneos, como redes sociais e aplicativos de mensagens instantâneas, revela uma continuidade nas práticas de comunicação visual que, em diferentes tempos e culturas, encontraram na imagem uma forma eficaz de expressão. Para Campos (1994), essas representações visuais podem incluir desde emoções e ações até sons, como no caso das partituras musicais, que transcrevem visualmente um conteúdo sonoro.

A incorporação desses signos em plataformas como *WhatsApp*, *Telegram*, *Facebook* e *Instagram* demonstra como a linguagem visual se ajusta às exigências dos ambientes comunicacionais, sem que isso signifique uma substituição ou superação da linguagem verbal. Pelo contrário, os pictogramas atuam como complementos ou alternativas expressivas, possibilitando uma comunicação sintética e, muitas vezes, mais imediata. Seu uso reflete não apenas a praticidade tecnológica, mas também a persistência da imagem como uma estratégia fundamental na construção e mediação de sentidos.

De acordo com os estudos de Lima (2016), o *Smiley* – representação gráfica de um rosto sorridente, geralmente na cor amarela (Figura 25) – surgiu na mídia impressa em 1953 e ganhou ampla visibilidade em 1963, quando foi redesenhado pelo artista Harvey Ball para uma campanha de incentivo moral em uma companhia de seguros. Sua circulação se intensificou nos anos seguintes, especialmente a partir da década de 1970, ao ser incorporado pela cultura *hippie* e vinculado à frase “tenha um dia feliz”.

**Figura 25:** *Smiley*



**Fonte:** *Google Images*.

Embora frequentemente associado à leveza e ao otimismo, o *Smiley* deve ser compreendido também à luz dos contextos históricos e políticos em que circulou. Durante os anos 1960 e 1970, marcados por regimes autoritários e conflitos políticos em diversas partes do mundo – inclusive no Brasil, sob a Ditadura Militar (1964–1985) – imagens que transmitiam felicidade, estabilidade e conformismo foram amplamente utilizadas como parte de estratégias de controle simbólico. Nesse sentido, a difusão massiva de signos como o *Smiley* pode ser interpretada como um mecanismo de despolitização, operando na tentativa de suavizar tensões sociais e promover um imaginário coletivo pautado pela harmonia aparente.

Como destaca Beiguelman (2023), as imagens não são neutras nem meramente ilustrativas: elas participam ativamente da construção de sentidos e podem operar como dispositivos de manipulação simbólica em contextos de disputa ideológica. A autora enfatiza que, no universo digital, tal como já ocorria em ambientes analógicos, as imagens são ferramentas poderosas na modelagem da opinião pública e na construção de discursos hegemônicos. Susan Sontag (2003), ao tratar do papel político das imagens, também alerta para seu potencial de naturalizar determinadas visões de mundo, especialmente quando associadas a estéticas de conforto, consumo ou conformidade.

Nesse sentido, a análise do *Smiley* deve ir além de sua forma gráfica e considerar sua inserção em dinâmicas sociais mais amplas. A cor amarela, predominante nesse signo visual, evoca uma série de associações culturais: remete ao sol, ao calor, à vitalidade e, sobretudo, à infância — um imaginário visual recorrente em desenhos animados, brinquedos e materiais pedagógicos voltados à primeira infância.

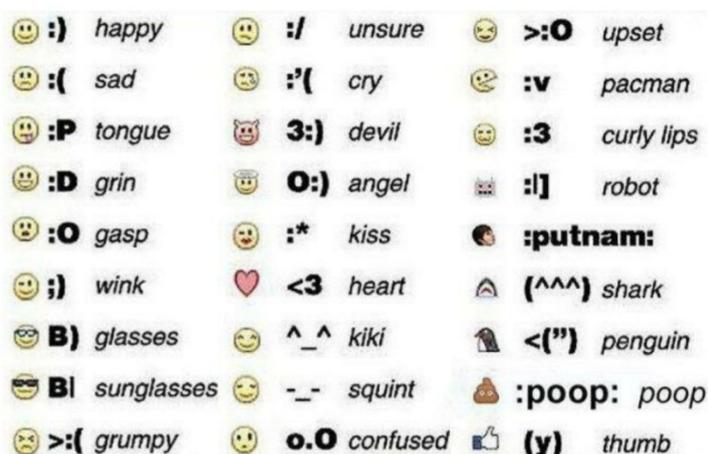
Como observa Analice Dutra Pillar (2009), o universo visual infantil se constrói a partir de cores saturadas, formas simplificadas e expressões facilmente decodificáveis, que visam capturar a atenção e gerar identificação emocional imediata. O *Smiley*, ao incorporar essas características — traços circulares, expressão facial exageradamente feliz e coloração vibrante —, opera como uma figura de apaziguamento simbólico, mobilizando uma estética da leveza que mascara possíveis implicações ideológicas.

Desse modo, a imagem assume não apenas um papel decorativo, mas atua como dispositivo que suaviza discursos e produz adesões afetivas. A escolha de um símbolo visual associado à infância e ao afeto tende a facilitar sua aceitação social, dificultando sua problematização crítica. O *Smiley* torna-se, assim, um exemplo claro de como signos visuais podem ser mobilizados para reforçar narrativas de conformidade sob a aparência de espontaneidade e neutralidade.

Após a popularização do *Smiley*, segundo os estudos de Lima (2016), surgiram os *emoticons*, como uma evolução dessas representações visuais de emoções. Os *emoticons* (Figura 26), compostos por combinações de caracteres tipográficos, objetivam expressar sentimentos e sensações por meio de símbolos simples. A palavra *emoticon*

[...] deriva da junção das palavras em inglês *emotion* (emoção) e *icon* (ícone), ou seja, eles foram criados com a função de expressar emoções através de ícones tipográficos. Já a palavra *emoji*, vinda da junção das palavras japonesas *e* (imagem) e *moji* (personagem) possui a mesma função dos *emoticons* (Lima, 2016, p. 25).

Figura 26: *Emoticons*



Fonte: [https://www.researchgate.net/figure/emoji-Facebook-appupdates-with-emoticons\\_fig1\\_369985612](https://www.researchgate.net/figure/emoji-Facebook-appupdates-with-emoticons_fig1_369985612).

Embora os *emoticons*, como conhecemos hoje, sejam um fenômeno relativamente recente, a ideia de representar emoções com caracteres tem origem no Século XIX (Lima, 2016). Em 1881, a revista americana “*Puck*” introduziu o que chamou de “arte tipográfica”, utilizando caracteres para simbolizar quatro emoções distintas: alegria, melancolia, indiferença e espanto. Mais tarde, em 1948, o jornalista Paul Hadley produziu um artigo na revista “*Popular Mechanics*”, intitulado “Arte no teclado”, explorando a técnica de criar desenhos com caracteres de máquina de escrever.

Tais publicações serviram de pré-requisito para o desenvolvimento subsequente de *emoticons* gráficos. Durante a década de 2000, sob a liderança de Nicolas Loufrani, CEO da *Smiley Company*, surgiram os *emoticons* com aparência mais próxima da realidade, com formas e texturas que parecem saltar da tela. Nesse período, a *Smiley Company* foi pioneira na oferta de um serviço de *e-mail* com milhares dos então recentes *emoticons* para seus usuários (Lima, 2016).

No Japão, durante o mesmo período, os *emoticons* passaram a ser chamados de *emojis* (Figura 27). De acordo com Lima (2016), em português, *emoji* significa pictograma.

**Figura 27:** *Emojis*: atualização dos *Emoticons*



Fonte: <https://socialpubli.com/blog/evolution-of-the-emoji/>.

### 4.3 EMOJIS À LUZ DAS TEORIAS DA CONTEMPORANEIDADE

Ao tratar das transformações nos modos de comunicar, Paiva (2016) destaca que a linguagem está em constante mudança, acompanhando as formas de se relacionar com o mundo e com os outros. Essas mudanças não indicam um progresso linear, mas sim reconfigurações decorrentes das práticas sociais e das condições históricas em que os sujeitos estão inseridos. Nas redes sociais digitais, por exemplo, observa-se a ressignificação de palavras já existentes, como “amigo” e “curtir”, que adquirem novos sentidos conforme os usos cotidianos.

No ambiente digital, o termo “amigo” não se refere necessariamente a uma relação íntima ou afetiva, mas pode designar qualquer tipo de conexão dentro da lógica das plataformas, muitas vezes marcada por laços frágeis e vínculos superficiais. Da mesma forma, “curtir” deixa de expressar unicamente aprovação emocional para assumir funções variadas, como reconhecimento, presença simbólica ou engajamento performático (Figura 28). Essas apropriações exemplificam o que Michel de Certeau (2022) chama de “invenções do cotidiano”

– práticas que os sujeitos desenvolvem no uso estratégico das linguagens disponíveis, adaptando-se aos sistemas instituídos e, ao mesmo tempo, ressignificando-os em suas vivências particulares.

**Figura 28:** Símbolo utilizado para curtidas em redes sociais



Fonte: <https://images.app.goo.gl/4ceSW>

As representações visuais utilizadas na comunicação digital, como os *emojis*, podem ser compreendidas, à luz da (socio)linguística, como manifestações de mudança linguística. Segundo Bagno (2012), a linguagem é uma prática social sujeita a variações e transformações determinadas pelas condições históricas, culturais e pelos modos de vida dos falantes. Essas mudanças não indicam progresso ou degeneração, mas refletem os processos pelos quais os sujeitos reorganizam seus modos de dizer e de significar, em resposta às demandas e formas de interação de seus contextos.

Essa perspectiva também permite estabelecer diálogos com práticas visuais do passado. Ao observar registros gráficos da pré-história, como as pinturas rupestres, é possível identificar regularidades imagéticas que reaparecem sob outras configurações na contemporaneidade: rostos esquematizados, expressões codificadas, gestos simbólicos e representações sintéticas de ações humanas. Tais estratégias de representação revelam que, embora as tecnologias e os suportes tenham se transformado, certas formas de visualidade permanecem como recursos expressivos centrais. Como aponta Gombrich (1985), mesmo nas imagens mais primitivas, havia já um esforço consciente de organizar o mundo visível em signos culturalmente compreensíveis.

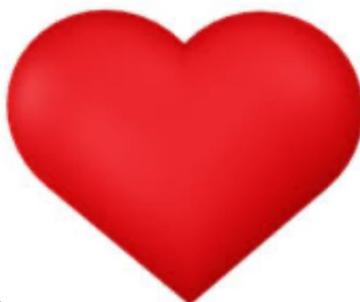
Nesse sentido, os *emojis* não devem ser entendidos como um ponto de chegada ou como uma inovação disruptiva da linguagem, mas como uma reconfiguração das formas visuais de comunicação, ajustadas aos dispositivos técnicos e às dinâmicas das interações digitais. Como

afirma Certeau (2022), os sujeitos, ao se apropriarem das linguagens disponíveis, constroem táticas criativas de uso no cotidiano. Os *emojis*, nessa chave, funcionam como práticas de invenção que condensam significados em signos visuais rápidos, afetivos e reconhecíveis, operando dentro das lógicas de velocidade e síntese, próprias do ambiente digital.

Um exemplo contemporâneo ocorre com a utilização de *emojis* nas redes sociais. A habilidade dos *emojis* condensarem e estilizarem a transmissão de sentimentos é evidenciada ao observarmos diversas situações cotidianas nas redes sociais. Os *emojis*, com sua capacidade de transmitir emoções de maneira estilizada, contribuem para a construção da hiper-realidade, em que a representação visual ganha destaque na comunicação digital (Debord, 2003).

Ao postarmos um *emoji* de coração (Figura 29) em resposta a uma mensagem calorosa, estamos não apenas expressando um sentimento de afeto, mas também reduzindo essa emoção a um simples ícone visual.

**Figura 29:** Símbolo utilizado como resposta calorosa a uma postagem nas redes sociais



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/Gkrab>

De maneira semelhante, ao utilizar um *emoji* de rosto sorridente (Figura 30) para indicar aprovação ou concordância em uma conversa, estamos condensando uma gama de sentimentos em um único símbolo.

**Figura 30:** Símbolo utilizado para indicar aprovação



**Fonte:** [https://st2.depositphotos.com/1001911/8962/v/950/depositphotos\\_89623604-stock-illustration-smiling-emoticon-with-smiling-eyes.jpg](https://st2.depositphotos.com/1001911/8962/v/950/depositphotos_89623604-stock-illustration-smiling-emoticon-with-smiling-eyes.jpg).

Outro exemplo ocorre quando utilizamos *emojis* de aplausos (Figura 31) para parabenizar alguém por uma conquista. Nesse caso, a representação visual do aplauso não apenas comunica o sentimento de reconhecimento, mas também encapsula a complexidade emocional desse gesto em uma imagem simplificada.

**Figura 31:** *Emoji* de aplausos



**Fonte:** [https://br.freepik.com/vetores-premium/batendo-palmas-emoji-gesto-vetor-ilustracao-de-icone-isolado-batendo-palmas-icone-de-gesto\\_29214915.htm](https://br.freepik.com/vetores-premium/batendo-palmas-emoji-gesto-vetor-ilustracao-de-icone-isolado-batendo-palmas-icone-de-gesto_29214915.htm)

Esse ato reforça a importância dos *emojis* na construção da hiper-realidade, na qual as representações visuais se tornam essenciais para a comunicação digital, transmitindo emoções de maneira rápida e condensada.

A combinação de símbolos e signos, destacada como protagonista na formação de simulacros e simulações, é um conceito descrito por Baudrillard (1981). Nesse contexto, os *emojis* se tornam elementos centrais na criação de representações simbólicas que, muitas vezes,

substituem ou simplificam a realidade, alinhando-se à perspectiva de Baudrillard sobre a diferença entre a realidade e a simulação.

Os *Emojis*, como representações visuais, tornaram-se parte integrante da comunicação digital. À medida que os sujeitos se habituem a essa linguagem, adotam novas convenções simbólicas para expressar emoções, reorganizando suas formas de se relacionarem e interagirem no ambiente virtual. Baudrillard (1981) argumenta que as imagens contemporâneas exercem uma função sedutora ao produzirem representações que simulam uma realidade idealizada, isenta de falhas. Nesse contexto, os *emojis* podem ser compreendidos como simulacros: signos que condensam afetos e comportamentos em formas visuais simplificadas, influenciando os modos de interação e a maneira como as emoções são compartilhadas.

Esses signos visuais passam a moldar a percepção da realidade a ponto de, em determinadas situações, parecerem mais eficazes ou representativos do que a própria experiência vivida. Parafraseando Baudrillard (1981), os *emojis* tornam-se “[...] mais reais que o real”, não por ocultarem algo autêntico que existia antes, mas por instaurarem uma lógica de representação que redefine os parâmetros do sensível e do afetivo no contexto digital contemporâneo.

No contexto da utilização de *emojis*, o conceito de pastiche, conforme explicado por Jameson (1985), destaca-se ao examinarmos como esses símbolos se tornaram elementos emblemáticos de uma imitação da sociedade contemporânea. Ao serem integrados nas legendas e comentários, os *emojis* frequentemente refletem uma forma de pastiche, pois imitam expressões e sentimentos de maneira nostálgica, sem, no entanto, estabelecerem uma conexão histórica autêntica com o passado.

Por exemplo: a representação de objetos e expressões do passado, como telefones antigos, por meio de *emojis*, carece de uma verdadeira conexão histórica, uma vez que a geração atual pode não ter vivenciado ou utilizado esses elementos. Essa desconexão ressoa com a lógica pós-modernista, na qual a originalidade e a autenticidade cedem lugar à imitação e à simulação. Assim, os *emojis*, ao imitarem formas do passado de maneira descontextualizada, exemplificam o pastiche na comunicação digital, evocando nostalgia sem referência direta à experiência vivida, e reforçando o caráter simulado e hiper-real dessa interação visual.

Nessa perspectiva, os *emojis* podem ser compreendidos à luz da sociedade do espetáculo, conforme proposto por Guy Debord. Para o autor, “[...] o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (Debord, 1997, p. 14). Nesse sentido, os *emojis* não apenas ilustram emoções, mas atuam como mediadores visuais nas relações sociais, assumindo múltiplos papéis na dramatização da

realidade, em um processo que separa os sujeitos de experiências autênticas, enquanto reforça a manipulação sensorial pela lógica capitalista.

Essa leitura pode ser ampliada por Jameson (1985), ao tratar os conceitos de pastiche e esquizofrenia como manifestações do capitalismo tardio, que esvaziam o sentido histórico e fragmentam as experiências. Tais fenômenos se articulam com a noção de hiper-realidade de Baudrillard, em que “[...] falsos realismos [...]” proliferam como “[...] arte sobre arte, imagens de imagens [...]” (Jameson, 1985, p. 25). Nesse cenário, os *emojis* funcionam como signos deslocados, operando sob a lógica da simulação e da estetização superficial da realidade.

Diante disso, torna-se necessário investigar como esses elementos visuais atuam nas práticas comunicacionais contemporâneas. Mais do que meras referências vazias, os *emojis* integram os modos de expressão, representação e negociação de sentidos nas interações digitais. Ao observar seu uso em plataformas sociais e ambientes virtuais, podem-se compreender as implicações mais amplas dessa linguagem visual sobre a subjetividade na cultura digital.

#### 4.4 EMOJIS NA COMUNICAÇÃO DIGITAL: IMPLICAÇÕES SOBRE A SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A comunicação digital moderna incorporou uma variedade de elementos visuais que enriquecem nossa interação *on-line*. Os *emojis* destacam-se como uma das inovações mais expressivas. Esses símbolos, que representam uma ampla gama de elementos da vida cotidiana – incluindo pessoas, profissões, situações e emoções – servem como recursos visuais para representar e transmitir temas sociais (Abdalla, 2021).

Presentes em diversas plataformas *on-line*, como *WhatsApp*, *Facebook Messenger* e *Instagram Direct*, os *emojis* tornaram-se elementos significativos da comunicação digital. Ao condensarem emoções, ideias e ações em formas visuais acessíveis, eles contribuem para uma interação mais afetiva, rápida e imagética, refletindo os modos como os sujeitos contemporâneos se relacionam nos ambientes digitais. Embora frequentemente comparados a formas gráficas antigas, como os hieróglifos egípcios, os *emojis* não derivam diretamente desses sistemas. Em vez disso, atualizam estratégias visuais de representação simbólica que reaparecem em novos contextos técnicos e sociais, sem configurar uma linha evolutiva ou contínua.

A popularização dos *emojis* evidencia a capacidade da cultura digital de responder às necessidades expressivas da sociedade, articulando formas de linguagem que extrapolam o verbal. Como destacam Simone Ferreira, Ivan Marcus Guerra e Lidiane Santos (2019), essa cultura está intrinsecamente ligada ao modo como os sujeitos interagem, regulam sua convivência e produzem sentidos no cotidiano digital. Ao citar Fredric Jameson (2001), os autores observam que as mídias digitais, especialmente as redes sociais, funcionam como dispositivos simultaneamente comunicacionais e formadores da vida cotidiana, ampliando a capacidade de conexão, criação e circulação de saberes. Essas plataformas favorecem a constituição de comunidades de aprendizagem em que diferentes fontes de informação são continuamente articuladas, exigindo novos modos de leitura e engajamento.

Nesse contexto, a comunicação digital é marcada por sua natureza multimodal e multidimensional, integrando textos, imagens, sons e vídeos em uma tessitura de sentidos que ultrapassa a lógica linear da escrita tradicional. Em vez de seguir um caminho fixo e sequencial, o fluxo comunicacional se dá de forma fragmentada e rizomática, tal como propõem Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995). As informações se dispersam, cruzam-se e se reconfiguram em diferentes pontos da rede, sem uma origem ou hierarquia claramente definida. Essa lógica da multiplicidade também se reflete nos gêneros discursivos emergentes, que revelam uma expressividade marcada pela criatividade e pela circulação dinâmica de referências culturais.

A aceleração dos fluxos informacionais e a intensa participação dos usuários no compartilhamento de conteúdos reconfiguram as formas de estar informado. Não se trata apenas da transmissão de dados, mas da experiência sensível e subjetiva de acompanhar eventos em tempo real. O desejo de ver, ouvir e interagir com aquilo que se comunica transforma os meios digitais em espaços de vivência afetiva e imagética, em que o saber e o sentir se misturam continuamente.

Os *emojis* transcendem as barreiras linguísticas e funcionam como pontes culturais na comunicação *on-line*, servindo como uma forma universal de linguagem visual na comunicação digital contemporânea (Abdalla, 2021). Stuart Hall (1997) enfatiza a importância das imagens e símbolos visuais na cultura e sociabilidade humana, pois constroem significados compartilhados e identidades culturais. Os *emojis*, populares na comunicação digital, são usados para transmitir emoções e sentimentos em mensagens curtas de texto, criando uma linguagem visual reconhecível globalmente (Silva, 2016). Essa linguagem escrita informal, cada vez mais multimodal, incorpora representações visuais que enriquecem a expressividade nas interações *on-line* (Mirzoeff, 1999).

Mirzoeff (1999) destaca o papel fundamental das imagens e objetos visuais, como os *emojis*, na produção de significados culturais e emocionais. Eles moldam nossa compreensão do mundo e influenciam como interpretamos eventos, relações pessoais e contextos sociais. Os *emojis*, ao induzirem respostas emocionais, tornaram-se uma ferramenta importante nas estratégias de *marketing* e comunicação *on-line*, sendo amplamente usados em redes sociais e aplicativos de mensagens para transmitirem emoções, gerarem engajamento e promoverem marcas, produtos e serviços.

Nas redes sociais, os *emojis* se tornaram fundamentais para a experiência de interação, permitindo aos usuários expressarem reações de forma simples e intuitiva (Quintanilha, 2021). Plataformas como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *WhatsApp* e *Snapchat* integraram os *emojis* em suas funcionalidades, enriquecendo conversas, postagens e reações ao conteúdo produzido por outras pessoas (Rodrigues, 2015; *WhatsApp*, 2023). A Meta, anteriormente conhecida como *Facebook Inc.*, e liderada por Mark Zuckerberg, visa aproximar as pessoas e enriquecer as interações *on-line* com o projeto do metaverso, que explora as realidades aumentada e virtual (Quintanilha, 2021).

O *Facebook*, uma das primeiras plataformas de mídia social, foi concebido para conectar pessoas em todo o mundo, proporcionando uma experiência interativa singular na *internet* (Machado, 2019). Compatível com uma variedade de dispositivos, o *Facebook* (Figura 32) oferece interfaces distintas que promovem experiências variadas de interação social, mantendo funcionalidades essenciais como curtir, comentar e compartilhar.

**Figura 32:** Ícone do *Facebook*



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/2jqDUoovC5kKCqkC9>

De modo similar, o *WhatsApp* (Figura 33) enriquece a comunicação ao disponibilizar uma ampla seleção de *emojis* que facilitam expressões emocionais personalizadas em conversas instantâneas, consolidando-se como um dos aplicativos de mensagens mais utilizados internacionalmente (*WhatsApp*, 2023).

**Figura 33:** Ícone do *WhatsApp*



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/2jqDUoovC5kKCqkC6>

A presença dos *emojis* na comunicação digital, conforme observado por Silva (2016) e Paiva (2016), reflete uma das formas pelas quais os sujeitos contemporâneos têm recorrido a recursos visuais para mediar emoções e significados em ambientes virtuais. Esses símbolos condensam expressões afetivas e culturais em imagens simples e compartilháveis, ampliando a dimensão expressiva da linguagem. Sua ampla adoção em diferentes plataformas evidencia não apenas uma transformação tecnológica, mas também um movimento que dialoga com um anseio humano ancestral: o desejo de vencer as limitações do tempo, do espaço e das formas convencionais de comunicação.

Desde tempos remotos, os grupos humanos criaram estratégias para prolongar a voz, registrar memórias e ultrapassar fronteiras físicas — seja por meio de sinais, gestos, pictogramas, escrita ou tecnologia digital. No contexto atual, plataformas como o *WhatsApp* integram os *emojis* às suas funcionalidades — como mensagens instantâneas, chamadas de voz e vídeo e compartilhamento de mídias — oferecendo aos usuários novas possibilidades de expressão e intensificação das interações no cotidiano conectado.

Da mesma forma, o *Instagram* (Figura 34), analisado por Rodrigues (2015), utiliza *emojis* para adicionar contexto e emoção às legendas de fotos e vídeos, além de facilitar a descoberta de conteúdo relacionado através de *hashtags emoji*. Esse uso criativo de símbolos

visuais destaca a plataforma como um espaço dinâmico para a troca visual e a construção de comunidades.

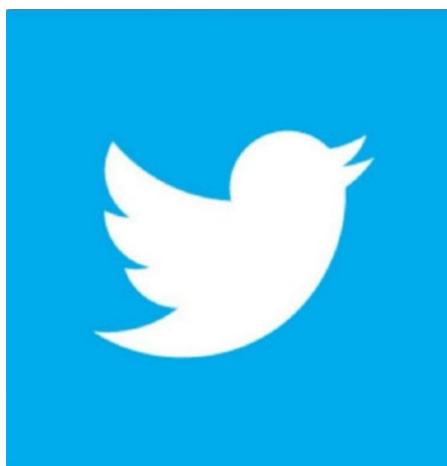
**Figura 34:** Ícone do *Instagram*



**Fonte:** <https://images.app.goo.gl/URMFnSbNYXngCtVBA>

No contexto do *SpaceX Social*, o antigo *Twitter* (Figura 35), Rocha (2010) observa que a concisão e a rapidez da plataforma se alinham perfeitamente com o estilo de vida acelerado da sociedade moderna. Os *emojis*, nesse ambiente, servem não apenas para adicionar cor e emoção às mensagens, mas também para condensar ideias complexas em representações visuais simples, alinhando-se à necessidade de comunicação rápida e eficaz.

**Figura 35:** Ícone do antigo *Twitter*



**Fonte:** [https://canaltech.com.br/empresa/twitter/#google\\_vignette](https://canaltech.com.br/empresa/twitter/#google_vignette)

Essa tendência de incorporar elementos visuais na comunicação é reforçada pelas observações de Hall (1997), que argumenta que imagens e símbolos desempenham um papel crucial na construção de significados e identidades culturais. Os *emojis*, nesse sentido, atuam como uma nova forma de linguagem visual, adaptando-se perfeitamente à dinâmica da comunicação digital contemporânea.

Mirzoeff (1999) complementa essa visão ao salientar o papel das imagens na formação de significados culturais e emocionais, ressaltando como os *emojis* participam ativamente da nossa compreensão do mundo digital: eles não apenas facilitam a comunicação, como moldam a maneira como interpretamos e interagimos com os conteúdos *on-line*.

Abdalla (2021) realça a capacidade dos *emojis* representarem uma vasta gama de aspectos do cotidiano, cruzando fronteiras linguísticas e atuando como conectores culturais no ambiente *on-line*. Essa perspectiva encontra sentido no trabalho de Hall (1997), que identifica os *emojis* como instrumentos significativos na formação de significados compartilhados e na construção de identidades culturais dentro do vasto espectro da comunicação. Adicionalmente, Martin (2018) aponta para a adoção tática dos *emojis* nas estratégias de *marketing* digital, sublinhando seu papel em capturar a atenção e evocar respostas emocionais dos consumidores.

A integração dos *emojis* transcende múltiplas plataformas, englobando *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp* e *SpaceX Social*, nas quais esses ícones visuais potencializam a interação entre os usuários e se tornam elementos indispensáveis à dinâmica da comunicação digital. Essa observação é corroborada por Quintanilha (2021), que reconhece a linguagem visual dos *emojis* como uma forma de comunicação digital universalmente entendida e adotada na era contemporânea.

Nesse contexto, em que os *emojis* são compreendidos como operadores simbólicos da cultura visual contemporânea, torna-se fundamental deslocar a análise além de sua função representacional e reconhecer seu papel estrutural na constituição dos modos de dizer na linguagem digital. Se, como indicam Hall (1997) e Mirzoeff (1999), as imagens participam ativamente da construção de identidades e sentidos compartilhados, é preciso considerar também a dimensão material e interacional desses signos, sobretudo no interior das práticas cotidianas de comunicação mediada.

Ao operar como códigos condensados que atravessam plataformas e contextos, os *emojis* não apenas refletem processos culturais, mas se integram às formas de interação social, afetiva e performática que caracterizam os ambientes digitais. É nesse deslocamento – do signo como representação à imagem como prática discursiva – que se inscreve a análise que se segue.

#### 4.5 EMOJIS E AS TRANSFORMAÇÕES DA LINGUAGEM NA COMUNICAÇÃO DIGITAL

A comunicação humana sempre esteve em movimento, moldada pelas condições históricas, técnicas e culturais de cada época. No passado, as cartas predominavam como forma principal de troca simbólica, marcadas por formalidade e temporalidade mais extensa. Na contemporaneidade, essa lógica se altera profundamente com a incorporação de tecnologias digitais que imprimem à comunicação um ritmo acelerado e, muitas vezes, fragmentado. Como observam Andreazza e Camatti (2009), as plataformas atuais abrigam trocas cotidianas que vão desde informações pessoais até expressões afetivas, organizadas em formatos cada vez mais imediatos.

Marcon, Santos e Prandi-Gonçalves (2017) argumentam que a expectativa contemporânea de rapidez na comunicação está intrinsecamente ligada à agilidade do leitor moderno. Esse leitor, caracterizado pela sua velocidade e dinamismo, busca receber mensagens de forma rápida e eficiente, especialmente nas linguagens instantâneas, híbridas e misturadas, presentes no contexto atual. A exigência por celeridade reflete a adaptação do público à era digital, em que o imediatismo se tornou uma prioridade. Nesse cenário, a imagem desempenha um papel crucial como suporte informativo, contribuindo para a compreensão da mensagem de maneira mais efetiva ao atender às necessidades de clareza e concisão demandadas por esse público ávido por informações instantâneas, posto que “Ela é portadora de significações polissêmicas” (Marcon; Santos; Prandi-Gonçalves, 2017, p. 66).

Souza Junior (2022) afirma que, em nossa comunicação multimodal, os gestos, entonações e até os objetos ao redor auxiliam e interferem na mensagem. Numa abordagem digital, os *emojis* conseguem desempenhar (quase) todas essas funções, uma vez que não se limitam a ser meras ilustrações, como observado por Paiva (2016): eles também se manifestam como textos e formas.

É “[...] imprescindível compreender a relação do homem com os diversos signos existentes em nossa sociedade” (Andreazza; Camatti, 2009, p. 02), e daí resulta a importância de refletir sobre os modos como os sujeitos produzem sentido nas práticas comunicacionais contemporâneas. Nesta pesquisa, parte-se do conceito de imagem desenvolvido por Vilém Flusser (1983), que a entende como um código visual bidimensional por meio do qual a informação é organizada e transmitida de forma sintética. As imagens, nesse sentido, não são

meros espelhos da realidade, mas superfícies codificadas que exigem decodificação ativa por parte do receptor.

Os *emojis*, na condição de elementos imagéticos da comunicação digital, operam como superfícies de condensação simbólica. Eles não representam a realidade diretamente, mas sintetizam conjuntos de informações culturais, afetivas e contextuais em um único signo visual. O *emoji* de um rosto sorridente, por exemplo, não apenas representa felicidade: ele codifica uma expectativa de recepção positiva da mensagem, acionando respostas emocionais e modulando o tom da interação. Da mesma forma, o coração, amplamente utilizado nas trocas digitais, carrega uma carga simbólica que ultrapassa sua forma gráfica: ele comunica afeto, apoio ou desejo, dependendo do contexto e da relação entre os interlocutores.

Outros exemplos visuais comuns nas plataformas digitais, como a seta indicando direção, a mão acenando, a bandeira nacional ou o sinal de proibição, também podem ser compreendidos a partir da perspectiva flusseriana como imagens que articulam, de maneira sintética, significados múltiplos. Cada uma dessas imagens funciona como um atalho visual que dispensa a explicação verbal e, ainda assim, transmite uma orientação, um gesto, uma identidade ou uma norma. Sua força comunicativa reside justamente na capacidade de tornar visível — em uma única superfície — uma complexidade de sentidos que seriam mais longos ou mais ambíguos se expressos apenas por palavras.

Para Flusser (1983), essa função da imagem está associada ao seu poder de “[...] tornar visível aquilo que está disperso”. No caso dos *emojis*, isso se traduz na organização de afetos, intenções e informações sociais em códigos visuais que circulam com agilidade, promovendo uma comunicação que é, ao mesmo tempo, sintética e carregada de significados. Assim, os *emojis* configuram uma linguagem imagética que interfere diretamente na construção do sentido e na modulação das relações no ambiente comunicacional contemporâneo.

Souza Junior (2022) menciona que os *emojis* presentes nas diversas plataformas e redes sociais adquirem significados distintos de acordo com os contextos e comunidades virtuais em que são utilizados. Essa variabilidade evidencia a dinamicidade e a diversidade intrínseca às ciberculturas no campo virtual/digital. Mesmo com esforços, como os do consórcio UNICODE<sup>5</sup>, para padronizar a definição e significado dos *emojis*, os autores destacam que, na

---

<sup>5</sup> O UNICODE é um padrão de codificação de caracteres projetado para facilitar a consistência no processamento de textos digitais em nível global. Desenvolvido pelo Consórcio UNICODE, uma organização sem fins lucrativos, esse padrão inclui uma vasta gama de caracteres, símbolos e, notavelmente, *emojis*, visando promover uma uniformidade na representação e interpretação desses elementos em diferentes plataformas e dispositivos. Apesar desses esforços para padronizar a definição e o significado dos *emojis*, é importante ressaltar, conforme indicam os estudos na área, que a compreensão e o uso desses símbolos visuais permanecem profundamente enraizados no contexto cultural e nas experiências pessoais dos usuários, o que pode levar a variações significativas na

prática, a relação entre o signo e o significado é altamente dependente do contexto e das interpretações individuais dos usuários.

Todavia, conforme destacam Andreazza e Camatti (2009), assim como os meios de massa, as mídias digitais operam de maneira individualizada, possibilitando interpretações distintas por parte de cada indivíduo. Cada pessoa pode perceber de forma única as imagens que lhe são apresentadas nesse contexto.

Para Souza Junior (2022), durante o processo comunicativo, os participantes (re)modelam a materialidade, composta por palavras e objetos, a fim de adequá-la ou aproximá-la de suas necessidades comunicativas. Portanto, nós, como usuários de aplicativos, atribuímos novos significados a termos, signos, símbolos e conceitos, buscando alcançar nossos objetivos linguísticos e comunicacionais. Esse fenômeno também se reflete no uso dos *emojis*. O autor afirma que, no contexto dos aplicativos de encontro, é possível expressar uma performance, construir uma identidade virtual, nomear um perfil ou emitir um comando, destacando a natureza multimodal da comunicação. Esse fenômeno ressalta que a mera presença de um objeto, que nesse contexto pode ser aplicado à utilização dessa nova linguagem, contribui significativamente para a comunicação.

Essa subjetividade diante de objetos, e agora dos *emojis*, não é obviamente natural, é uma construção social que é performada e repetida no cotidiano e na presença desta “materialidade”. Da mesma forma que ocorre com a linguagem verbal, os *emojis* também trazem uma rede de significados e de discursos que são determinados cultural e historicamente e, conseqüentemente, os efeitos de seus usos são produzidos (ciber)culturalmente (Souza Junior, 2022, p. 119).

Em sua pesquisa, o autor exemplifica com alguns *emojis* que são utilizados de forma simbólica para se referir a características e preferências dos usuários:

Recorrem ao símbolo de um urso para representar os seus corpos físicos de homens grandes, definidos ou não, e com pelos. Neste caso, os sujeitos fazem referência, não as suas práticas, mas as suas corporeidades, para assim se tornarem reconhecíveis e desejáveis nessas nomeações por tipo físico (Souza Junior, 2022, p. 122).

O autor destaca a importância fundamental que as diversas formas de linguagem desempenham na construção de sentido. Essas linguagens são constantemente influenciadas pelos contextos espaciais, temporais e situacionais em que se encontram. A relação entre signo e significado é, assim, moldada pelas exigências culturais, independentemente de se manifestarem no ambiente *on-line* ou *off-line*.

Assim, os *emojis* não apenas acompanham as transformações da comunicação digital, mas as impulsionam, reconfigurando os modos de expressar, identificar e interagir. Sua força está menos na neutralidade do código e mais na capacidade de ser apropriado, remixado e ressignificado conforme as lógicas culturais e situacionais em que circula. Na era das mídias digitais, a linguagem visual atua como uma gramática da presença, na qual o dizer se realiza por meio de signos plásticos, performances situadas e afetos mediados, evidenciando a centralidade da imagem na experiência comunicacional contemporânea.

## 5 ANÁLISE AUDIOVISUAL: “*EMOJI* – O FILME”

Esta seção analisa representações sociais em “*Emoji – O Filme*” (Leondis, 2017), com foco na linguagem audiovisual como mediadora de sentidos na cultura digital. Parte-se do entendimento de que, ao estruturar narrativas imagéticas, o audiovisual atua como instrumento de construção ideológica e cultural (Aumont, 2009; Joly, 1996). A escolha do filme justifica-se por sua inserção direta na cultura digital contemporânea, abordando temas como identidades mediadas, padronização emocional, exclusão social, segurança digital e resistência às normas discursivas (Hall, 1997; Santaella, 2003).

Dentre outras obras audiovisuais, “*Emoji – O Filme*” (Leondis, 2017) destaca-se por representar, de forma acessível, os modos de subjetivação mediados por dispositivos móveis, utilizando os *emojis* — elementos centrais da comunicação atual — como signos simbólicos de identidade e poder, o que o torna particularmente adequado para a análise das dinâmicas socioculturais da era da hiperconectividade.

A análise audiovisual adotada articula elementos narrativos, visuais e sonoros na produção de significados, fundamentando-se nos procedimentos metodológicos de Penafria (2001) e Feldman (1993), conforme sistematizados por Araújo e Oliveira (2013). A abordagem é de natureza qualitativa e exploratória, conforme Minayo (2001), centrada na interpretação dos sentidos produzidos pelo filme, considerando o contexto cultural e os valores simbólicos mobilizados pelas imagens. Foram selecionadas 15 (quinze) cenas, escolhidas por sua função estruturante na narrativa (Penafria, 2001), e analisadas em quatro etapas: (1) descrição; (2) análise formal; (3) interpretação sociocultural; e (4) julgamento crítico (Feldman, 1993). Os diálogos, indicados ao longo do texto pela letra “F” e numeração sequencial, integram o processo interpretativo, articulando linguagens verbal e visual.

A seção está estruturada em oito subtópicos, denominados aqui como núcleos temáticos de análise, definidos com base nas temáticas sociais recorrentes em “*Emoji – O Filme*” (2017) e em sua relação com o sujeito conectado à cultura digital contemporânea. Esses núcleos configuram os sete elementos centrais de análise adotados nesta seção, sendo escolhidos a partir de sua recorrência temática na obra e da sua relevância para o entendimento da comunicação visual na cultura digital. Cada um deles investiga uma dimensão específica da narrativa — como identidade, linguagem, poder, exclusão simbólica, segurança digital e risco, ambiguidade e resistência — e, juntos, estruturam um percurso interpretativo complementar e coerente com os objetivos desta pesquisa.

Embora o filme apresente outras questões sociais, como relações familiares, *bullying* ou consumismo, os eixos selecionados foram priorizados por atuarem como estruturas centrais de sentido nas interações simbólicas das personagens e por refletirem, por meio da linguagem imagética, processos socioculturais que, como afirmam Hall (1997) e Flusser (2007), reorganizam os modos de produção e circulação dos discursos.

A identidade e a linguagem visual, por exemplo, constituem os principais vetores de subjetivação na cibercultura, sendo permanentemente tensionados por dispositivos de poder e vigilância (Foucault, 1995; Castells, 1999). A exclusão simbólica e a obsolescência, conforme discutem Bauman (2001) e Whitaker (2010), denunciam os regimes de visibilidade e descarte característicos da sociedade de consumo informacional. Os desafios da segurança cibernética, por sua vez, expõem os riscos comunicacionais e afetivos que emergem com as novas tecnologias, conforme Batistela (2018) e Las Casas (2013). Por fim, a ambiguidade e a resistência revelam a instabilidade dos sentidos e a potência criativa das práticas de liberdade no ambiente digital, como discutido por Hall (2003) e Foucault (1984).

Esses núcleos, portanto, não apenas sustentam a análise das cenas selecionadas, mas elucidam diretamente o objetivo geral dessa pesquisa: compreender como as narrativas das temáticas sociais em “*Emoji – O Filme*” (2017) dialogam com as interações sociais contemporâneas do sujeito conectado, considerando o uso dos *emojis* como linguagem na comunicação digital.

Assim sendo, o subtópico 5.1 tem função introdutória e descritiva, apresentando elementos estruturais e narrativos essenciais do filme, os quais servem de base para os núcleos analíticos desenvolvidos nos subtópicos seguintes. Nele se apresenta o enredo de “*Emoji – O Filme*” (Leondis, 2017), destacando as personagens centrais, os cenários simbólicos — como a cidade de Textópolis — e a estrutura narrativa que conduz a trama. São abordados também aspectos como direção de arte, fotografia e construção visual, elementos fundamentais para a ambientação estética da obra. Esse primeiro núcleo tem caráter contextualizador, oferecendo ao leitor um panorama geral que fundamenta as análises desenvolvidas nos demais subtópicos, organizados por eixos temáticos voltados à investigação crítica da cultura digital e da linguagem imagética.

Já o subtópico 5.2, intitulado “O papel dos *emojis* na identidade moderna”, investiga como os *emojis* atuam como signos visuais e culturais na constituição das identidades digitais, sendo utilizados como ferramentas de representação, identificação e pertencimento. A análise fundamenta-se nas teorias de: Stuart Hall (1997) sobre representação e identidade; Umberto Eco (2000; 2011) sobre os sistemas simbólicos; Vilém Flusser (2007), acerca da linguagem das

imagens; e Michel Dubar (2006), sobre a construção social da identidade. Também são mobilizadas contribuições de Nicholas Mirzoeff (1999) e David Harvey (2014), sobre cultura visual.

Em “5.3 – Digitalização da comunicação humana”, discute-se a transformação das práticas comunicativas na era digital, evidenciando o papel dos *emojis* e da linguagem imagética na substituição ou ampliação da palavra escrita. A análise parte dos conceitos de multimodalidade e convergência tecnológica, com base em Santaella (2003), Machado (2002), Silva (2022), Tori (2010) e Demo (2008). A cena analisada ilustra como o discurso visual se impõe como linguagem dominante na comunicação cotidiana, sobretudo entre os jovens.

O subtópico “5.4 – O poder e a resistência no filme Emojis”, por sua vez, fundamenta-se nas teorias de Michel Foucault (1971; 1978; 1979; 1995; 2004) para discutir os mecanismos de vigilância, normatização e controle simbólico representados no ambiente de Textópolis. A personagem “Sorrisete” é analisada como expressão do biopoder e da padronização afetiva. A trajetória de “Gene”, por sua vez, é interpretada como uma forma de resistência subjetiva à lógica funcionalista do sistema. Este subtópico também mobiliza reflexões de Brígido (2013) e Gilles Deleuze (1992), especialmente sobre linhas de fuga e desterritorialização.

A seguir, em “5.5 – A terceira idade”, aborda-se a exclusão simbólica dos sujeitos considerados obsoletos no universo digital, por meio da representação dos *emojis* idosos no “*Point dos Perdidos*”. A análise parte dos conceitos de Zygmunt Bauman (2001) sobre descarte e resíduos humanos, e dos estudos de Dulce Whitaker (2007; 2010) sobre o envelhecimento no contexto contemporâneo. Também retoma Hall (1997) para discutir como a identidade é construída discursivamente, sendo validada ou marginalizada a partir dos espaços que os sujeitos ocupam.

No que tange ao subtópico “5.6 – Desafios da segurança cibernética”, nele se problematizam os riscos associados ao uso das tecnologias digitais, como *spam*, vírus, perda de dados e manipulação da privacidade. O filme apresenta essas ameaças por meio de cenas simbólicas que remetem à vulnerabilidade dos usuários. A discussão teórica baseia-se em Batistela (2018) sobre vírus e *malwares*; Las Casas (2013) e Loes (2010), sobre privacidade digital; além de estudos sobre *spam* e *phishing* de Amorim, Veiga e Azevedo (2020) e Akashdeep *et al.* (2020).

Já no subtópico 5.7, de título “A linguagem polissêmica na internet” discutem-se os limites e potências interpretativas da comunicação digital, marcada pela ambiguidade dos signos visuais. A análise se ancora em Garcia (2010) e Pinheiro (2018), que tratam da polissemia e da pluralidade de sentidos dos signos visuais, assim como em Stuart Hall (2003)

e Michel Foucault (2008), que refletem sobre o caráter instável do significado nas práticas representacionais. Também são mobilizadas contribuições de Silva (1996), a partir do conceito de polissemia no campo semântico.

Por fim, o subtópico “5.8 – Poder, liberdade e resistência”, que analisa a trajetória do personagem “Gene” à luz das teorias de Michel Foucault (1984; 1995) sobre poder, liberdade e resistência, evidenciando como a multiplicidade de expressões do protagonista desafia as normas de padronização afetiva impostas por Textópolis. A análise destaca que, ao rejeitar a lógica funcionalista que exige a representação de uma única emoção, Gene realiza um gesto ético de resistência, construindo para si novas formas de existência. A discussão articula conceitos como biopoder, práticas de liberdade e reconfiguração subjetiva, demonstrando como o personagem encarna um tipo de resistência produtiva às normatizações digitais. Também são mobilizados os conceitos de desterritorialização (Deleuze, 1992), revelando que a liberdade se manifesta não como ausência de poder, mas como possibilidade de agir diferentemente, reconfigurando as condições de reconhecimento e pertencimento na cultura digital.

A seguir, inicia-se a análise propriamente dita, com a apresentação do universo narrativo e estético de “*Emoji – O Filme*”, fundamental para a compreensão dos núcleos que estruturam os subtópicos posteriores.

## 5.1 O FILME

Dirigido pelo dublador e diretor de animações norte-americano Tony Leondis, e produzido pela *Sony Pictures Animation*, “*Emojis: O Filme*” se passa em dois mundos: um onde os humanos vivem, e o mundo digital dos *emojis*. As cenas acontecem principalmente na cidade de Textópolis, uma metrópole que representa o universo dos dispositivos móveis. Já no mundo dos *emojis*, as personagens vivem dentro de um *smartphone* e interagem em aplicativos como o *Spotify*, *Candy Crush*, *Instagram*, *Whatsapp* e *Facebook Messenger*, entre outros. Essa dualidade de locações traz ao filme um contraste interessante, que ajuda a situar o espectador na história.

O cenário do filme se passa dentro do *smartphone* de Alex, um adolescente que se comunica quase que exclusivamente por meio de mensagens de texto e *emojis*. O protagonista Gene, um *emoji* “*meh*”<sup>6</sup> que tem dificuldade de controlar suas emoções, embarca em uma

---

<sup>6</sup> “Um *emoji* que deveria ficar o tempo inteiro com a carinha de desprezo (*meh*, no filme)” (Calazans, 2017, p. 3).

jornada para encontrar seu verdadeiro propósito. Ao longo do filme, Gene aprende que as emoções são importantes e que não podemos tentar escondê-las ou suprimi-las, assim como acontece nas sociedades humanas.

O enredo gira em torno da jornada de três *emojis* – Mãozinha, Princesa e Gene – que exploram o vasto mundo dos aplicativos no *smartphone* de Alex, um adolescente imerso na cultura dos celulares. Os *emojis* residem na vibrante cidade de Textópolis, onde aguardam ansiosamente para serem utilizados ou enviados pelos humanos por meio de mensagens – propósito essencial de sua existência.

Gene, por ser capaz de expressar diversas emoções, é mal compreendido por seus colegas, incluindo a chefe deles, Sorrisete, que decide deletá-lo devido ao seu “bug”. Com a ajuda de Mãozinha, Gene escapa de Textópolis e busca a assistência de um *hacker* conhecido como Rebelde, codinome da Princesa, para corrigir sua anomalia.

No desfecho da trama, Alex toma a decisão de deletar todos os aplicativos de seu *smartphone*. Contudo, Princesa consegue enviar Gene como mensagem para Alex, que, por sua vez, reencaminha a mensagem para Adi. Através de suas múltiplas expressões, Gene cativa Adi, fazendo com que ela se apaixone por Alex, levando-o a desistir de apagar seus aplicativos.

A animação se destaca por sua fotografia vibrante e colorida, e pela direção de arte que utiliza a estética dos *emojis* para criar um universo visualmente rico e coeso. A fotografia do filme é caracterizada pelo uso de cores intensas, evocando o universo dos *smartphones* e das redes sociais, trazendo uma aparência moderna e atual. Além disso, a direção de arte do filme se destaca por sua capacidade de criar um mundo virtual formado por diversos aplicativos e habitado por *emojis*, utilizando-os como elementos fundamentais da narrativa.

O roteiro do filme é marcado pela habilidade de explorar diversos temas, como: construção da identidade, inclusão, autoaceitação, diversidade, relações de poder, tecnologia, consumismo, esquecimento, entre outros, utilizando a linguagem dos *emojis* como metáfora. Para trabalhar tais temas, a direção de arte do filme é fundamental na construção desse universo visual, harmonizando diferentes elementos. É notável a atenção aos detalhes, desde a seleção das cores até a criação dos cenários, que reproduzem com fidelidade as telas dos *smartphones*. Além disso, a fotografia do filme se destaca pelo uso inteligente das luzes e sombras, que ajudam a dar profundidade às cenas. O enredo é leve e divertido, repleto de referências à cultura *pop* e à própria linguagem dos *emojis*.

Considerada uma animação voltada não apenas para crianças, mas para jovens e adultos, “*Emoji: O Filme*” é uma obra que apresenta qualidade técnica e criativa em sua fotografia e direção de arte, contribuindo para a construção de um universo audiovisual coeso e atraente.

A produção utiliza elementos visuais familiares ao público mais jovem, mas sem deixar de lado a preocupação com a estética e a linguagem cinematográfica.

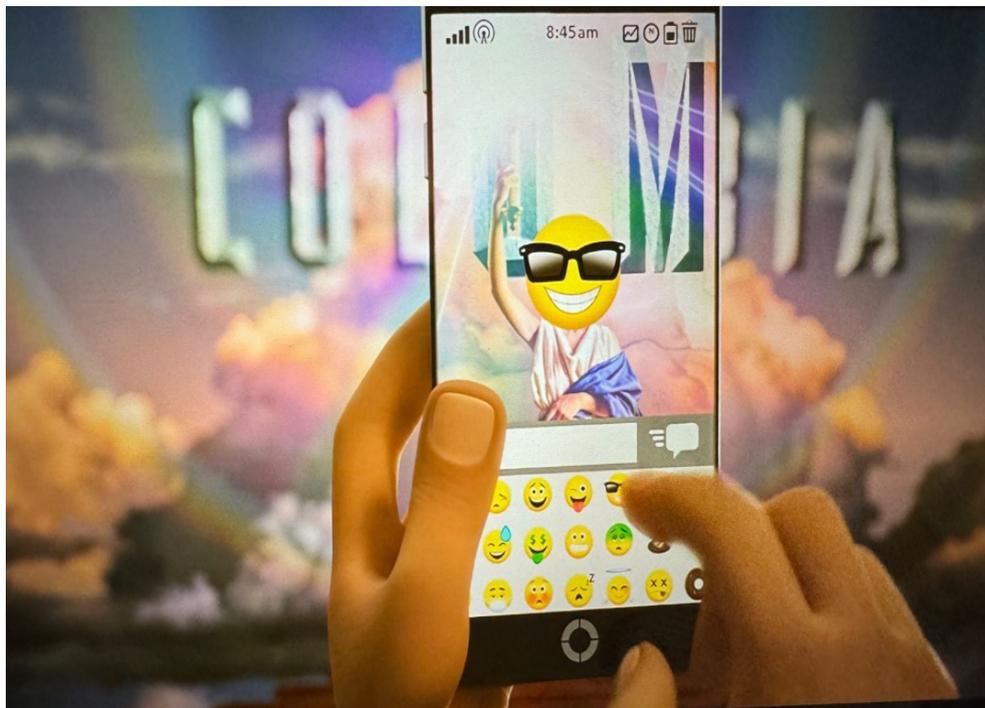
A construção narrativa do filme proporciona, ainda, uma reflexão sobre temas sociais da atualidade, a exemplo de: construção da identidade, função social do espaço, dependência tecnológica, relações de poder, diversidade na sociedade, entre outros. Esses temas sociais, habilmente entrelaçados na narrativa, elevam o filme a uma análise reflexiva da sociedade contemporânea.

## 5.2 O PAPEL DOS *EMOJIS* NA IDENTIDADE MODERNA

Nesta etapa descritiva, apresenta-se uma cena introdutória que antecipa a lógica narrativa do filme: na obra em tela, antes mesmo do início formal do filme (Figura 32), é apresentada uma cena em que um indivíduo utiliza seu *smartphone* para fotografar a tradicional estátua da *Columbia Pictures*. Em seguida, ocorre uma sátira visual: sobre a imagem clássica da “dama da tocha”, insere-se um *emoji* com óculos escuros, que se sobrepõe ao rosto da estátua.

Na etapa de análise formal, essa intervenção visual revela não apenas a centralidade dos símbolos na construção das identidades — uma vez que os personagens do filme operam como metáforas de emoções codificadas, como alegria, tristeza, raiva e medo —, mas também aponta para um deslocamento significativo na relação entre o espectador contemporâneo e a linguagem audiovisual.

**Figura 36:** Sátira utilizando a Imagem da *Columbia Pictures*



**Fonte:** Leondis (2017, 00:00:31h).

A presença dos *emojis* como protagonistas em um enredo imerso no cotidiano dos *smartphones* sinaliza uma reconfiguração da experiência cinematográfica, agora atravessada pelas dinâmicas da cultura digital, caracterizada pela interatividade, mobilidade e pela constante circulação de signos visuais. Como observa Mirzoeff (1999), vivemos uma cultura visual em que ver tornou-se uma forma de conhecer, sendo as imagens agentes ativos na constituição das experiências sociais. Nesse sentido, o filme propõe um discurso que reposiciona o cinema frente à experiência conectada, evidenciando a transição entre uma estética tradicional e formas emergentes de visualidade digital.

Sob uma perspectiva sociocultural, a cena de abertura do filme evidencia os processos contemporâneos de produção de sentido mediados por signos visuais. Autores como Umberto Eco (2000), Flusser (2007) e Stuart Hall (1997) ajudam a compreender como os *emojis*, como símbolos culturais, carregam significados complexos, moldando as práticas de representação e os modos de reconhecimento. A estátua, ressignificada, atua como metáfora da transição entre um modelo estável de identidade e formas líquidas, instáveis e relacionais, conforme apontado por Dubar (2006) e Bauman (2001). Ao ser reapropriada pela linguagem digital, a figura

clássica da “dama da tocha” é reposicionada como ícone híbrido, entre o analógico e o conectado.

De acordo com Eco (2011, p. 206), “[...] os símbolos são capazes de descrever, interpretar e analisar conceitos que fazem parte do universo humano, como a religiosidade, a política, a arte, a ciência, entre outros”. Esse entendimento se aplica à linguagem da *internet*, na qual *emojis* e abreviações assumem papéis simbólicos complexos, dotados de significados próprios e compartilhados, permitindo a construção de sentidos entre os usuários que se reconhecem por essas formas. Eco (2000, p. 37) destaca, ainda, que “[...] ao invés de ser uma mera reprodução passiva de conceitos simbólicos e linguísticos, a cultura deveria incluir a reflexão crítica sobre o uso que fazemos desses símbolos”, sendo essencial que tais usos sejam problematizados dentro de seus contextos históricos e sociais específicos.

Para Flusser (2007, p. 32), “[...] os símbolos são canais de informação que transmitem uma mensagem precisa, porém obscura, que deve ser decifrada”. Sua abordagem enfatiza que os símbolos não são imediatamente evidentes, mas exigem processos de interpretação que são fundamentais para a compreensão cultural e comunicacional. Harvey (2014, p. 293) reforça esse ponto ao afirmar que “[...] as práticas estéticas e culturais têm particular suscetibilidade à experiência cambiante do espaço e do tempo exatamente por envolverem a construção de representações e artefatos espaciais a partir do fluxo da experiência humana. Elas sempre servem de intermediário entre o Ser e o Vir-a-Ser”.

No contexto da obra cinematográfica analisada, a interação da personagem com o *smartphone* e com a estátua da *Columbia Pictures* evidencia precisamente essa construção de representações ancoradas no fluxo da experiência cotidiana. A inserção do *emoji* sobre a imagem da estátua revela uma apropriação criativa do espaço visual, refletindo a lógica contemporânea da remixagem simbólica. Essa dinâmica articula o Ser — o espectador que reconhece os símbolos clássicos — e o Vir-a-Ser — a nova experiência visual mediada por dispositivos digitais.

Como aponta Ribeiro (2023, p. 1),

[...] os primeiros segundos de cada produção da Columbia Pictures possuem uma característica em comum: a presença da “dama da tocha”, abrindo todos os filmes desde 1922 – o que a torna uma das pessoas mais vistas na história do cinema. E mesmo que o logotipo tenha mudado várias vezes em seus mais de 100 anos de história, a figura da “dama da tocha” continua preservada.

A estátua da *Columbia Pictures*, ícone da cultura cinematográfica, opera não apenas como uma obra artística, mas como um símbolo carregado de significados na cultura popular.

Ao ser alvo de uma intervenção criativa por meio da sobreposição de um *emoji*, essa representação visual revela a dinâmica contemporânea de ressignificação simbólica, evidenciando a fluidez das identidades na experiência digital. Os *emojis*, como símbolos, desempenham função social essencial, permitindo a comunicação e a identificação entre os indivíduos em contextos diversos. Essa capacidade de identificação está diretamente relacionada ao processo contínuo de construção da identidade, conforme propõe Dubar (2006), para quem a identidade não é uma essência fixa, mas uma produção social, resultante das interações culturais e sociais.

No ambiente digital, os *emojis* atuam como mediadores simbólicos da experiência, oferecendo múltiplos significados que variam conforme o contexto e a cultura em que são inseridos. Sua função social reside na capacidade de permitir que os sujeitos se reconheçam e se expressem por meio deles, reforçando os processos de constituição identitária na cultura visual contemporânea. Hall (1997) afirma que a identidade é construída por meio da representação e da circulação de signos culturais, que organizam nossa relação com o mundo.

Logo no início de “*Emoji – O Filme*” (2017), a presença de uma estátua dedicada aos *emojis* materializa essa dimensão simbólica: ao monumentalizar tais signos, o filme os consagra como marcos da linguagem imagética atual. Tal cena explicita o lugar privilegiado que os *emojis* passaram a ocupar no imaginário coletivo, conforme define Nicholas Mirzoeff (1999) ao tratar da “cultura visual” — um regime em que as imagens não apenas refletem o real, mas disputam ativamente os significados, tornando-se centrais na construção da experiência e da memória social.

A sátira realizada na estátua, pela sobreposição de um *emoji*, propõe uma releitura humorística do símbolo clássico, ilustrando a capacidade da cultura digital de reinterpretar elementos tradicionais. Essa reconfiguração destaca a maneira como interagimos hoje com ícones culturais, à luz da mobilidade e da interatividade tecnológicas. Dubar (2005) reforça que as identidades são construídas na interação entre o sujeito e os grupos sociais aos quais ele pertence. Nesse sentido, a estátua da *Columbia Pictures* insere-se como um elemento cultural coletivo, reapropriado no filme. A natureza fluida da identidade, defendida por Dubar, reflete-se na capacidade dessa cena de revelar que os símbolos, assim como as identidades, estão em constante disputa e reinterpretação, segundo as experiências sociais e culturais vividas pelos sujeitos.

A presença recorrente da estátua da *Columbia Pictures* no início dos filmes fornece uma sensação de familiaridade, funcionando como marca reconhecível do universo cinematográfico. Tradicionalmente, sua imagem era associada à estabilidade visual da deusa Columbia,

configurando uma expectativa de previsibilidade. Entretanto, nas últimas décadas, a figura passou a apresentar variações, como expressões faciais inesperadas, rompendo com o padrão estático e introduzindo camadas de humor e surpresa.

Essa flexibilidade visual passou a ser aguardada pelo público, transformando-se em momento de expectativa. A transposição da face da estátua para um *emoji*, no contexto do filme, introduz elementos próprios da linguagem digital no ritual de abertura cinematográfica, revelando a coexistência entre os códigos visuais da cultura digital e os símbolos clássicos do cinema. De acordo com Aumont (1995), a direção de arte não se limita a aspectos técnicos, mas cumpre um papel fundamental na construção simbólica da obra, por meio da seleção estética de cenários, figurinos e objetos que produzem sentidos reconhecíveis e afetivos para o espectador.

Aumont (1995) enfatiza que a direção de arte é um componente estruturante da linguagem cinematográfica, capaz de criar metáforas visuais e suscitar emoções, ao dialogar com roteiro, fotografia e montagem. Assim, a transformação visual da estátua da *Columbia Pictures* — que agora adota traços digitalizados — não apenas renova sua estética, mas também traduz uma nova forma de representar a identidade na cultura digital. Em lugar dos traços físicos tradicionais, a figura assume a lógica visual contemporânea, dominada pela virtualidade e pela instantaneidade dos signos imagéticos. Hall (2006) observa que, na sociedade globalizada, a identidade se torna relacional, exigindo novos modos de pertencimento e reconhecimento. A inserção desse símbolo digital, portanto, antecipa um cenário em que os indivíduos são atravessados por signos visuais que moldam sua percepção de si mesmos e do outro.

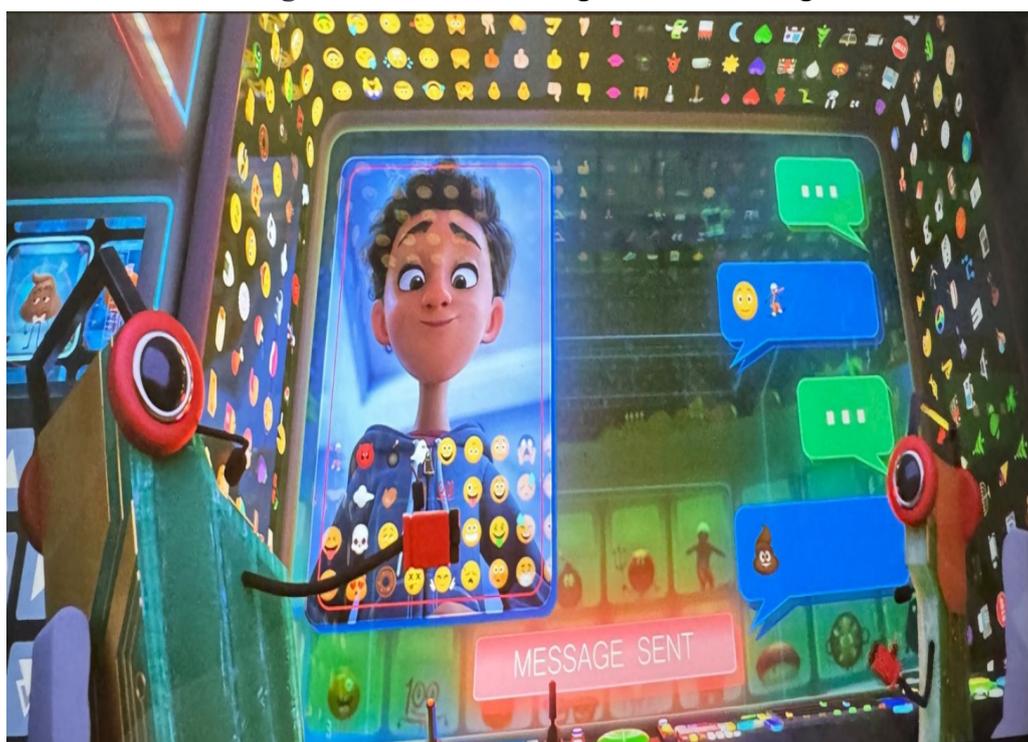
Por fim, em uma perspectiva de julgamento crítico, a apropriação simbólica dos *emojis* e sua inserção no imaginário coletivo revelam não apenas novas formas de identidade e representação visual, mas também indícios das estruturas de poder que regem as práticas comunicacionais contemporâneas. Se, por um lado, os *emojis* possibilitam a expressão subjetiva e o pertencimento cultural, por outro, também participam de sistemas mais amplos de controle, normatização e hierarquização dos sujeitos.

A seguir, será analisado como esses mecanismos de poder operam dentro do universo narrativo de “*Emoji – O Filme*”, e como as relações entre visibilidade, funcionalidade e resistência se constituem no ambiente digital.

### 5.3 DIGITALIZAÇÃO DA COMUNICAÇÃO HUMANA

Nesta etapa descritiva, o filme nos conduz a um cenário que transcende as fronteiras tradicionais entre o mundo físico e o digital. Os indivíduos aparecem inseridos em ambientes cotidianos, interagindo com o espaço ao seu redor, mas uma dualidade marcante se estabelece quando *emojis* surgem sobre suas cabeças, simbolizando uma conexão imediata e constante com o universo digital. Essa justaposição entre elementos concretos e signos digitais constrói uma percepção de fronteira híbrida, na qual as realidades física e virtual se entrelaçam. O contraste entre a corporeidade das personagens e a visualidade dos *emojis* (Figura 37) inaugura um discurso caracterizado pela linguagem multimodal, que articula “[...] som, imagem, texto e animação” (Demo, 2008).

**Figura 37:** Dualidade Digital – Mundo Digital



Fonte: Leondis (2017, 00:08:47h).

No plano da análise formal, observa-se que os recursos visuais utilizados na construção de Textópolis e na sobreposição dos *emojis* ao mundo físico operam como dispositivos simbólicos que dão forma à multimodalidade da narrativa. A composição estética, o uso das cores e a justaposição de camadas visuais expressam a fusão entre linguagem imagética e

funcionalidade digital, articulando, assim, uma representação sensível do ambiente hiperconectado.

Na Figura 37, aprofunda-se esse dualismo simbólico entre dois domínios que coexistem: de um lado, Textópolis, a cidade dos *emojis*; de outro, o mundo físico de Alex, situado na escola, onde adolescentes utilizam dispositivos digitais como extensão de suas experiências cotidianas. Contudo, essa separação é apenas aparente. Milton Santos (2001, p. 22) observa que o espaço contemporâneo funciona como “[...] o palco de atores os mais diversos: homens, firmas, instituições, que nela trabalham conjuntamente [...]”, revelando que os territórios são cada vez mais híbridos e interdependentes.

A cena inicial do filme, ao apresentar Textópolis como “*o berço das mensagens de texto*”, onde “*cada um de nós tem uma função que precisa ser desempenhada direitinho*” (0:02:21) (F3), explicita uma lógica funcionalista e quase disciplinar, na qual a linguagem digital opera como instrumento de organização social e de vigilância afetiva.

Sob uma perspectiva sociocultural, as representações visuais de Textópolis e do cotidiano de Alex revelam como os sujeitos contemporâneos são constituídos por práticas comunicacionais imersas em sistemas digitais. A linguagem, nesse contexto, ultrapassa sua função instrumental e se torna constitutiva da identidade e das relações sociais, como destacam autores como Hall (1997), Castells (2003), Santaella (2003) e Machado (2002).

Essa representação suscita uma reflexão sobre o papel da linguagem nesse ambiente digitalizado: ela não apenas veicula sentidos, mas produz sujeitos performativos, moldados por sistemas codificados de expressão. Hall (1997) pontua que a identidade não é uma essência fixa, mas algo produzido nas práticas discursivas e nos regimes de representação. Assim, os habitantes de Textópolis — e, por extensão, os usuários de aplicativos — não apenas se comunicam, mas são constantemente constituídos pela linguagem que utilizam. A convivência entre mundo físico e digital, entre o espaço escolar e o *smartphone*, não é dicotômica: há uma interpenetração contínua em que a linguagem funciona simultaneamente como instrumento de conexão e de controle, tensionando os limites entre autonomia e conformidade no contexto da cibercultura (Castells, 2003).

Em Textópolis, cada *emoji* cumpre uma função específica, assegurando que cada mensagem seja transmitida com precisão emocional. Da alegria ao desgosto, da surpresa à ira, cada *emoji* designa sentimentos ou ideias particulares, garantindo que a intenção do remetente seja capturada de forma clara. No mundo físico, por sua vez, as interações são cada vez mais mediadas pela lógica da comunicação digitalizada. Segundo Machado (2002, p. 6), na “[...] cultura das mídias eletrônico-digitais, há inter-relação de todas as linguagens através de uma

única mediação: a digitalização. Nela, palavra, som, imagem, movimento em diferentes espaços são traduzidos pelo sistema numérico”. Essa convergência das linguagens redefine as formas de expressão, consolidando a multimodalidade como característica central da comunicação contemporânea.

Paralelamente, Tori (2010) introduz o conceito de realidade ampliada, descrevendo uma fusão de elementos que transcendem as barreiras entre o virtual e o concreto; uma realidade simultaneamente tecnológica e orgânica, digital e física. Para o autor, “[...] o desafio da Realidade Aumentada se encontra em fazer com que os elementos virtuais pareçam fazer parte do ambiente real e a este se integrar” (Tori, 2010, p. 6).

A interação entre Alex e seu colega ilustra de forma expressiva essa concepção de realidade ampliada, evidenciando a convergência entre o digital e o físico nas práticas comunicacionais contemporâneas:

- *Preciso responder à mensagem da Adi, o que eu devo escrever?*
- *Nada! Palavras não estão com nada!*
- *Já sei, sem palavras (0:11:27) (F4).*

A preferência da personagem pelo uso de *emojis* em detrimento da linguagem verbal traduz as formas pelas quais a comunicação digital tem reconfigurado nossas práticas expressivas, evidenciando uma fusão entre tecnologia, afetividade e performatividade no cotidiano. Na cena em que afirma: “*Nada! Palavras não estão com nada!*” (0:11:27), observa-se um deslocamento simbólico que problematiza o papel historicamente central da palavra escrita como mediadora dos sentidos. Como argumenta Santaella (2003), a comunicação contemporânea não se restringe mais à linguagem verbal, mas se expande por meio de um sistema multimodal de signos, no qual os elementos visuais assumem protagonismo.

Nesse contexto, a linguagem imagética passa a ocupar espaços antes dominados pela palavra, operando por meio de signos compartilháveis, afetivos e sintetizados — como os *emojis* — que não apenas comunicam, mas também substituem ou silenciam o verbal. Esse fenômeno indica uma transformação nas formas de significação, em que a imagem instaura novas maneiras de presença, expressão e construção de sentido no ambiente digital.

Segundo Machado (2002), a mediação tecnológica, seja por meio de rádios, satélites ou *bits*, não interrompe a produção significativa da linguagem; mas, antes, a mantém e a potencializa. A autora recusa visões apocalípticas que veem na emergência das novas formas de comunicação uma ameaça à linguagem tradicional, argumentando que essas novas mediações, ao contrário, expandem e diversificam as possibilidades expressivas. Assim, a cena

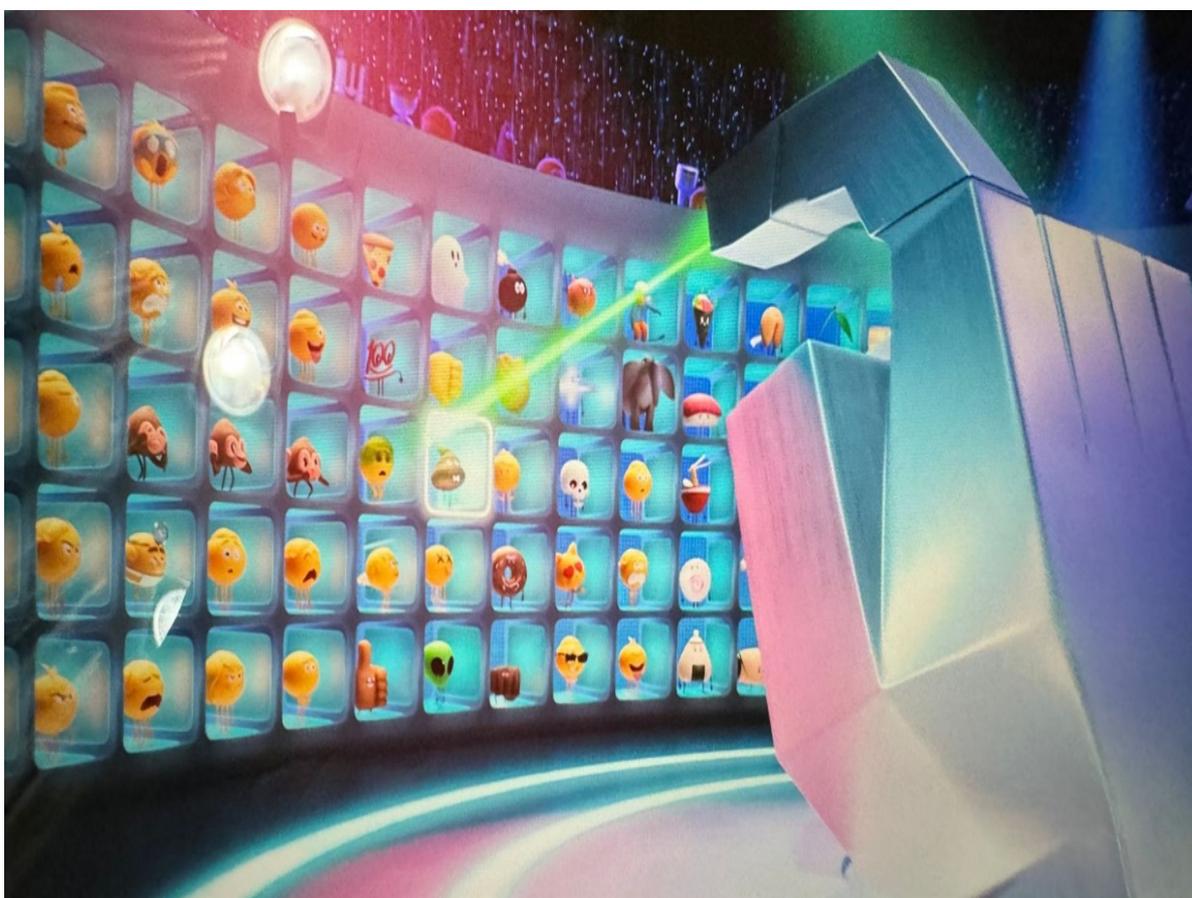
do filme, em diálogo com as ideias de Machado (2002), revela as transformações nas práticas comunicativas, que desafiam concepções convencionais sobre o que constitui uma mensagem válida ou eficaz. A autora observa que, mesmo com o surgimento de formas de linguagem radicalmente distintas dos padrões estabelecidos pela cultura letrada, há também uma tendência de consolidação de certos padrões imagéticos em formas discursivas relativamente estáveis.

Segundo Machado (2002, p. 5):

Se, por um lado, surgem usos de linguagem completamente inusitados, a ponto de não serem identificados com nada do que a cultura humana conheceu em sua história, por outro, se observa a tendência de algumas formas de se consolidarem em formas discursivas fixas, com papel semelhante ao que se atribuiu a alguns gêneros na cultura letrada.

Hoje em dia, os *emojis* têm um papel semelhante aos gêneros na cultura escrita (Figura 38), representando conceitos e sentimentos de forma reconhecível e padronizada, facilitando a comunicação em plataformas digitais.

**Figura 38:** *Scanner* fazendo leitura do *Emoji* para enviar mensagem



**Fonte:** Leondis (2017, 00:08:42h).

“O scanner vai fazer sua leitura e a sua imagem será enviada diretamente para a caixa de texto do Alex. E eu vou dizer uma coisa, não há nada como ser escaneado pela primeira vez!” (0:08:41) (F4). A narrativa apresentada na F4, exemplificada pela fala de Sorrinete, destaca os *emojis* como elementos essenciais na comunicação digital, ao explicitar o processo pelo qual esses símbolos são selecionados para representar os usuários. A cena evidencia como tais signos padronizados integram de forma definitiva as práticas expressivas no ambiente *on-line*. Essa consolidação corrobora a ideia de Machado (2002), segundo a qual determinadas formas de linguagem, como os *emojis*, tendem a se estabilizar em padrões discursivos recorrentes, assumindo papéis análogos aos gêneros na cultura letrada.

Assim como os gêneros escritos estruturam formas reconhecíveis de expressão, os *emojis* oferecem um repertório padronizado para transmitir conceitos e emoções de maneira rápida e eficaz nas plataformas digitais, como ilustrado no filme. O processo de escaneamento descrito por Sorrinete ressalta a instantaneidade e a eficiência da comunicação imagética, destacando o papel central desses signos na linguagem digital contemporânea.

Na etapa de julgamento crítico, observa-se que os signos visuais, como os *emojis* e os *likes*, operam não apenas como formas de expressão, mas como mecanismos de validação e visibilidade social. As falas e cenas do filme ilustram como o valor simbólico dos signos passa a ser medido pela sua popularidade e circulação, revelando uma lógica de reconhecimento marcada pela eficiência, pela funcionalidade e pelo desejo de pertencimento.

“E aqui é a sessão de **favoritos**. Onde estão os *emojis* mais populares” (0:09:00, grifo nosso) (F5). Ao longo da narrativa, observa-se a recorrência de termos que estruturam o discurso digital, como favoritos, populares, *likes*, curtidas e fãs, evidenciando o peso da visibilidade e do reconhecimento social nas práticas comunicacionais mediadas por tecnologia. A ênfase na popularidade dos *emojis* remete diretamente às dinâmicas das redes sociais, em que o valor simbólico de um signo está intrinsecamente vinculado à sua circulação e recepção.

Conforme Macedo (2017), as redes sociais instituíram uma nova forma de comunicação, caracterizada por sua espontaneidade e pela ausência de exigência formal de aprendizado, permitindo que os sujeitos utilizem e interpretem seus signos de modo flexível. O filme ilustra essas dinâmicas, ao mostrar como as interações digitais espelham e, ao mesmo tempo, transformam as relações humanas, ampliando as possibilidades de significação que emergem dessa nova linguagem digital.

Aurox (2009, p. 64) complementa essa análise ao afirmar que “[...] compreender uma língua vai além do domínio das relações intralinguísticas; implica também a capacidade de conectar os signos linguísticos a uma experiência mundial compartilhada”. No entanto, como

observa Macedo (2017, p. 2), o “[...] *like* permanece como protagonista do ambiente digital, não enquanto ícone representativo das vivências interpessoais reais, mas como símbolo convencionalmente legitimado pela comunidade virtual”.

Originalmente concebido como um sinal de aprovação, inspirado em gestos do mundo físico, o botão “curtir” do *Facebook* adquiriu usos e significados diversos, muitas vezes distantes de sua intenção inicial. Situações como o anúncio de falecimentos exemplificam essa ambiguidade: o ato de “curtir” não expressa aceitação da situação, mas funciona como uma forma de solidariedade ou, simplesmente, de registro da leitura da informação. Reconhecendo as limitações desse signo em representar a diversidade afetiva das interações, o *Facebook* introduziu novos botões de reação, buscando ampliar a adequação simbólica das respostas ao conteúdo compartilhado (Macedo, 2017).

O autor observa, ainda, que os usuários, ao buscarem incessantemente validação por meio de *likes*, ilustram “[...] a falta de limites dos usuários que fazem tudo por um *like*” (Macedo, 2017, p. 3), revelando uma dinâmica social em que a visibilidade torna-se uma métrica de valor. Para Macedo, o gesto de “curtir”, inicialmente associado ao gosto ou aprovação, adquiriu uma ambiguidade tal que passou a significar, muitas vezes, apenas a visualização do conteúdo. Nesse cenário, a imagem de um “olho” poderia substituir com mais precisão o polegar para cima, refletindo a função atual do *like* como indicador de presença, e não necessariamente de apreciação.

Essa dinâmica evidencia como os signos da comunicação digital, ainda que flexíveis, tendem à padronização e à funcionalidade, configurando um sistema simbólico que privilegia a instantaneidade, a visibilidade e a resposta rápida. A seguir, é aprofundada a análise sobre como essas práticas comunicativas, ancoradas na linguagem imagética e multimodal, estruturam novas formas de interação e significado na cultura digital contemporânea.

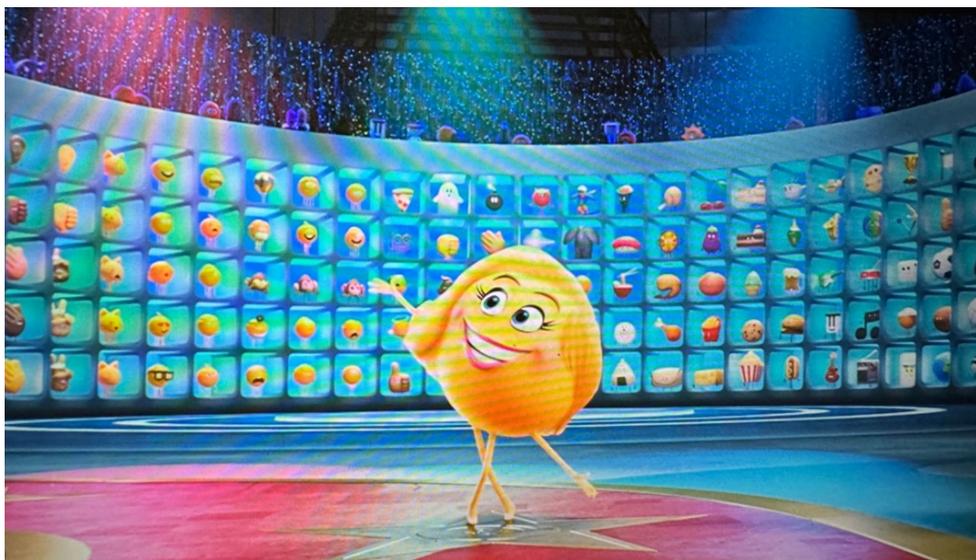
As transformações nos modos de comunicação e nos signos digitais analisadas até aqui não são neutras: elas operam como parte de sistemas de organização simbólica que definem o que pode ser dito, sentido e reconhecido. No universo do filme, essas estruturas comunicacionais não apenas mediam a expressão, mas produzem sujeitos e seus lugares de pertencimento. Diante disso, a análise a seguir se debruça sobre as dinâmicas de poder e resistência que atravessam o cotidiano dos *emojis*, com base na perspectiva foucaultiana, evidenciando como normas, vigilância e hierarquias se instauram até mesmo em um ambiente aparentemente lúdico e virtual.

#### 5.4 O PODER E A RESISTÊNCIA NO FILME *EMOJIS*

Nesta etapa descritiva, o universo de Textópolis é apresentado como um sistema funcional no qual cada *emoji* possui um papel específico. A personagem Sorrinete é introduzida como supervisora do sistema, exercendo autoridade sobre os demais. A partir das teorias de Foucault (2004), a dinâmica em Textópolis pode ser compreendida por meio do funcionamento do poder nas sociedades contemporâneas. Foucault argumenta que o poder se manifesta de formas diversas ao longo da história, sendo ora visível e centralizado, ora difuso e capilarizado. Em Textópolis, observa-se uma lógica de poder que não se exerce pela coerção direta, mas se difunde por meio das práticas cotidianas e da normatização social, configurando o que o autor denomina biopoder — um regime em que a vida, os afetos e as condutas são constantemente regulados e produzidos. Nesse sentido, o filme exemplifica um modelo de sociedade no qual o controle se dá pela vigilância simbólica e pela expectativa de conformidade funcional, elementos centrais na estruturação daquele universo digital.

No universo digital conhecido como Textópolis, dentro de um aplicativo habitado por *emojis*, cada um tem uma função única a desempenhar. No entanto, o poder é distribuído de maneira desigual. A personagem Sorrinete (Figura 39) atua como a supervisora do sistema, exercendo controle sobre os demais *emojis*, e um grupo seletivo de *emojis* favoritos compõe um Conselho que toma decisões importantes sobre o destino dos demais.

**Figura 39:** Sorrinete, a supervisora de sistema, *emoji* oficial da carinha feliz



**Fonte:** Leondis (2017, 0:08:09 h).

Na narração F7, Sorrisete se apresenta (0:08:03 h): “*Como vocês sabem, eu sou a sorridente. A supervisora de sistema aqui. Eu sou o emoji oficial da carinha feliz.*” A partir dessa autodeclaração, a personagem ocupa uma posição de autoridade funcional que vai além da sua aparência amigável. Como supervisora do sistema de Textópolis, Sorrisete representa a face normativa do poder que atua em nome da positividade, da ordem e do bem comum. Sob o discurso da felicidade institucionalizada, ela regula condutas, organiza os fluxos de visibilidade e reforça os padrões de funcionalidade afetiva.

No plano da análise formal, observa-se que a estrutura visual e simbólica de Textópolis é cuidadosamente construída para representar um sistema de vigilância e normatização. Em sua performance alegre e disciplinadora, atualiza o que Foucault (1979) descreve como uma forma de poder que não reprime diretamente, mas que separa, classifica e exclui com base em critérios de utilidade e adequação. Sorrisete, portanto, encarna um poder que administra os afetos e subjetividades como se o fizesse em nome da vida — mas cujo efeito é, paradoxalmente, a interdição dos desvios e a eliminação das falhas.

Para Brígido (2013), o poder é compreendido como uma instância legítima e centralizada, instituída para manter a ordem vigente, configurando a pessoa ou entidade no poder como uma autoridade reconhecida. Essa concepção enfatiza o poder como estrutura hierárquica e institucional, visível em contextos como governos, lideranças políticas e sistemas de controle formalizados.

No entanto, essa visão contrasta com a perspectiva de Foucault (1979), para quem o poder não se concentra em uma autoridade única, mas circula de forma capilar por meio de relações, práticas e discursos cotidianos. Foucault propõe uma leitura microfísica do poder, defendendo que ele não é algo que se possui ou se impõe de cima para baixo, mas algo que se exerce e se infiltra nos corpos, nos gestos e nas normas. Diante disso, a posição de Sorrisete em Textópolis pode ser lida sob essas duas lentes: de um lado, como figura de autoridade reconhecida e hierárquica; de outro, como engrenagem simbólica de um sistema que opera silenciosamente por meio de afetos normatizados, classificações e controle difuso.

Sob uma perspectiva sociocultural, o papel de Sorrisete e a exclusão simbólica de Gene articulam discursos sobre normatização emocional, identidade e marginalização nos sistemas digitais. Ao considerar a apresentação de Sorrisete em Textópolis, em que ela se declara a supervisora do sistema e o *emoji* oficial da carinha feliz, é possível traçar um paralelo com as ideias de Foucault sobre o poder.

Foucault (1995) argumenta que o poder vai além da mera repressão ou do aspecto destrutivo; ele se manifesta na capacidade de organizar, disciplinar e direcionar, criando e

disseminando conhecimento e entendimentos, como pode ser visto na F8 (0:08:10): “*Cada um tem seu próprio cubo na barra dos emojis [...] Quando Alex escolher você, se tiver tanta sorte, o cubo irá se iluminar*”. Isso torna o poder uma forma de interação mais complexa do que uma simples imposição, pois também envolve a produção de consentimento e a integração dos indivíduos no sistema de poder através de suas contribuições produtivas, como visto na F9 (0:09:01): “*E aqui a sessão de favoritos, onde estão os emojis mais populares. Claro que meu cubo também fica aqui!*”

No caso de Sorrisete, sua autoridade não é apenas uma imposição de regras ou limitações aos outros *emojis*. Pelo contrário, sua liderança é aceita e integrada na vida diária de Textópolis, pois ela desempenha um papel na organização e orientação da comunidade de *emojis*. Segundo Foucault (1995), o poder é também uma questão de “administrar vidas” – controlando e otimizando as capacidades dos indivíduos para assegurar a produtividade e minimizar a resistência. Assim, a dinâmica do poder discutida por Foucault perpassa onde o poder não é apenas exercido através da dominação, mas também através da gestão sutil e da integração dos indivíduos dentro de uma estrutura que os direciona e utiliza suas habilidades de maneira eficaz.

É preciso não tomar o poder como um fenômeno de dominação maciço e homogêneo de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, de uma classe sobre as outras; mas ter bem presente que o poder não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detêm exclusivamente e aqueles que não o possuem. O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem (Foucault, 2004, p. 193).

Foucault (2004) propõe que o poder não atua de forma isolada ou unidirecional, mas através de uma complexa rede de relações. Dentro dessa rede, os sujeitos desempenham papéis ativos, tanto exercendo influência quanto sendo influenciados. As pessoas, portanto, não são meramente receptoras passivas do poder; elas também funcionam como pontos de disseminação e execução desse mesmo poder. O poder, assim, não é algo imposto de fora, mas algo que flui entre os sujeitos e por meio deles.

A dinâmica em Textópolis reflete essa concepção foucaultiana de sujeito e poder. Cada *emoji*, além de cumprir uma função determinada, participa ativamente da manutenção e operação do sistema. Ao aderirem às normas, os *emojis* sustentam a rede de relações de poder, mesmo diante de tentativas de resistência. Assim, os *emojis*, à semelhança dos sujeitos descritos por Foucault (2004), são simultaneamente agentes e objetos do poder, demonstrando que, nesse universo digital, o controle também se exerce pelas próprias interações dos habitantes.

Em Textópolis, o princípio fundamental é que cada *emoji* realize estritamente sua função designada. Essa rede de poder, liderada por Sorrissete, parece centralizada, mas se dissemina nas interações cotidianas entre os *emojis*. Nesse contexto, a experiência de Gene — que “involuntariamente” manifesta múltiplas expressões — desafia essa ordem e rompe com as normas do sistema. Ao contrário dos demais *emojis*, que exercem apenas uma função emocional, Gene exibe uma gama de expressões, de medo a paixão, contrariando a expectativa de neutralidade. Isso se torna evidente quando, na cena F9, ele exclama: “*Gente, eu tô surtando!*” (Figura 40).

Esse momento pode ser interpretado como a irrupção da chamada “loucura” no silêncio imposto pelo sistema. Ao expressar emoções divergentes, Gene encarna o que Foucault (1978) identificou como o lugar ambíguo da loucura: por vezes interdita, mas capaz de dizer verdades que o discurso dominante tenta suprimir. Seu “surto” não é apenas um erro de programação — é um gesto de liberdade, uma afirmação subjetiva que desafia os limites da ordem racional e afetiva de Textópolis. Nesse descontrole, emerge outra linguagem: aquela que se recusa a se submeter à função única, reivindicando o direito de sentir pluralmente, de ser contraditório e inclassificável. A loucura, nesse contexto, torna-se linguagem política — uma forma de enunciar o indizível em um sistema que regula afetos e silencia desvios.

**Figura 40:** O *emoji* Gene sendo escaneado e apresentando uma sequência de expressões



Fonte: Leondis (2017, 0:12:27 h).

Esse cenário reflete o conceito de panoptismo, de Foucault (1979), segundo o qual a simples possibilidade de vigilância gera auto-regulação entre os membros da comunidade. Em Textópolis, não é a presença constante de uma figura de autoridade que assegura a ordem, mas a interiorização das normas e expectativas, as quais os *emojis* seguem, conscientes de sua função e dos padrões estabelecidos. O poder opera de forma difusa, naturalizado nas práticas cotidianas, tornando cada *emoji* vigilante de si mesmo e dos demais.

Nesse contexto, a trajetória de Gene ilustra, de modo prático, a teoria foucaultiana segundo a qual o poder é exercido por meio das relações e interações, não sendo absoluto nem

imune a fissuras. Mesmo em um ambiente aparentemente homogêneo como Textópolis, existem brechas para resistência<sup>7</sup>.

“É isso, me reprogramar. Eu só preciso me reprogramar, pra finalmente conseguir ser um meh, do jeito que é para ser”. Bate aqui, me ajuda a achar o hacker, pode ser? Por favor!” (F10) (0:21:28h). Gene, inicialmente, por causa de um *bug* que lhe permite expressar várias emoções, sente-se deslocado em Textópolis, diferentemente dos outros *emojis* que têm uma única expressão. Essa incompatibilidade leva-o a buscar uma solução que o faça se encaixar, como mostrado na F10, já que ele aspira se tornar um “*emoji* verdadeiro” por meio da reprogramação. Seu primeiro aliado nessa jornada é “Bate Aqui” (Figura 41), a mãozinha com a qual Gene se identifica como um símbolo que podem ser interpretado como liberdade e resistência.

**Figura 41:** Gene pedindo ajuda a Bate Aqui para encontrar um *hacker*



**Fonte:** Leondis (2017, 0:21:35h).

A cena em que Gene declara o desejo de se reprogramar (F10) revela sua tentativa de adequação a uma norma que define quem pode ser reconhecido como um *emoji* legítimo. Seu incômodo não é apenas com o funcionamento técnico do sistema, mas com o fato de não estar inserido naquilo que Foucault (1971) denominou de ordem do discurso — o conjunto de regras que determina o que pode ser dito, quem pode falar e sob quais condições o sujeito é validado.

<sup>7</sup> É o poder que qualquer pessoa tem de insurgir ou resistir contra fatores que ameacem sua sobrevivência ou de seus valores morais e éticos humanos. A resistência, segundo o filósofo John Locke, é um direito ao homem desde sua nascença, por meio do qual o cidadão pode opor-se contra leis impostas por tiranos, sempre objetivando o desenvolvimento humano e uma melhor condição de um povo (Filgueiras; Aragão, 2015, p. 24).

Ao buscar se “*tornar um emoji verdadeiro*”, Gene aspira não apenas funcionalidade, mas pertencimento. Sua multiplicidade expressiva, inicialmente vista como falha, é entendida por ele como um obstáculo à entrada nesse regime de reconhecimento. Essa tentativa de reprogramação, portanto, evidencia os mecanismos simbólicos de normatização afetiva e identitária que operam sobre os sujeitos, produzindo silenciamentos, adequações e apagamentos no interior de sistemas que aparentam ser neutros, mas que operam de forma reguladora.

“*Quando eu der a carinha aqui de novo, serei um verdadeiro “meh”*”. (F11) (0:23:29h). Ao sair de Textópolis e explorar outras áreas do *smartphone*, Gene, acompanhado de Bate Aqui em busca da *hacker* Rebelde, atravessa diversas situações que refletem temas sociais contemporâneos, incorporados ao enredo do filme. Como observa seu companheiro (0:24:24h), “*Cada aplicativo tem seu próprio mundo*” (F12).

A frase de Gene — “*Quando eu der a carinha aqui de novo, serei um verdadeiro “meh”*” — expressa seu desejo inicial de normalização: o anseio de se adequar ao padrão funcional imposto por Textópolis, onde cada *emoji* deve expressar uma única emoção. Contudo, ao transitar por diferentes aplicativos, Gene inicia um movimento de distanciamento desse regime normativo. Cada novo espaço visitado — conforme afirma Bate Aqui, “*Cada aplicativo tem seu próprio mundo*” — representa uma ruptura com os códigos anteriores, abrindo possibilidades para outras formas de subjetivação. Deleuze (1992) propõe que são as linhas de fuga que permitem aos sujeitos escapar das segmentações impostas, criando espaços de experimentação e reinvenção.

A jornada de Gene pode, assim, ser interpretada como um processo de desterritorialização subjetiva: ao se afastar das classificações que o definiam como erro, ele percorre territórios simbólicos que legitimam sua multiplicidade. Nesse sentido, desobedecer não se limita à rejeição da norma, mas implica inventar novos modos de existência, fora dos eixos estabilizadores do poder.

Sob essa ótica, ao deixar a cidade dos *emojis*, Gene e Bate Aqui visitam o aplicativo *WeChat*, descrito por Gene como um “*mundo totalmente fofo*” (0:24:46h). O contraste entre essa aparência encantadora e as estratégias de controle de informação associadas ao *WeChat* é analisado por Silva (2022), na revista *Superinteressante*. A publicação destaca que, embora haja restrições severas ao acesso a plataformas globais como *Google* e *WhatsApp*, o governo chinês utiliza serviços digitais próprios para moldar o debate público e exercer vigilância. “*Google, WhatsApp, YouTube, Instagram, Twitter*. Tudo isso é bloqueado pelo governo chinês. Ao mesmo tempo, Pequim mantém exércitos de *bots* dedicados a fazer propaganda oficial disfarçada mundo afora” (Silva, 2022, p. 01). Esse contraste revela como, na cultura digital,

interfaces amigáveis podem ocultar sofisticados mecanismos de normatização e controle, reforçando a complexidade do poder em contextos tecnológicos.

Essa passagem do filme introduz temas como o controle da informação, a superficialidade das conexões virtuais, os desafios da segurança cibernética e a ambiguidade da liberdade na era digital — além de muitas outras temáticas que, embora relevantes, não serão abordadas neste trabalho, em função do foco escolhido: ilustrar aspectos da sociedade contemporânea a partir do filme.

Ao longo da narrativa, destaca-se também a valorização da amizade genuína, do companheirismo e da centralidade das conexões humanas. Isso se manifesta de forma contundente em uma cena em que Bate Aqui enfrenta um desafio ao lado de Gene e Rebelde, momentos após ter sido excluído pelo sistema de limpeza do *smartphone* de Alex e enviado para a lixeira. A urgência em alcançar o aplicativo *Dropbox*, com o objetivo de acessar a nuvem, serve de pano de fundo para um momento de escolha moral. O diálogo a seguir reforça essa dimensão ética:

- Nada disso, a gente não vai sem o Bate Aqui, tô nem aí se a lixeira fica longe!
- Gene!
- É meu amigo que está lá! Eu não posso deixar ele ser deletado! O quê? Quê que foi?
- Seguir seu objetivo não é a coisa mais importante?
- De que adianta seguir seus objetivos, se vai ficar sem amigos? (F14) (46:43h).

Na etapa de julgamento crítico, as cenas que envolvem amizade, lealdade e resistência revelam que, mesmo em contextos altamente normativos e digitalizados, há espaço para escolhas éticas e subjetividades divergentes. Nesse momento decisivo, as personagens são confrontadas com uma escolha que transcende a lógica do sucesso funcional: trata-se de um teste de lealdade, empatia e valores humanos fundamentais. A decisão de Gene de não abandonar Bate Aqui, mesmo diante do risco, ressalta que a realização pessoal não pode ocorrer à custa das relações afetivas.

A interação entre Gene e Rebelde marca um ponto de inflexão na narrativa, em que a solidariedade se sobrepõe ao individualismo. A insistência de Gene em salvar Bate Aqui, apesar do perigo iminente, reflete um princípio ético essencial: o valor da amizade e da lealdade supera qualquer aspiração pessoal. Essa cena afirma que, mesmo em um mundo profundamente mediado pela tecnologia, as relações humanas autênticas continuam indispensáveis.

Além disso, a cena enfatiza a tensão entre tecnologia e humanidade. O “sistema de limpeza” e a “lixeira do celular” funcionam como metáforas dos processos de exclusão e obsolescência característicos das sociedades tecnológicas. No entanto, a resistência das

personagens a esses mecanismos impessoais reafirma que a compaixão e a empatia são capacidades humanas que desafiam a frieza e o cálculo que permeiam o ambiente digital.

A multiplicidade e resistência, simbolizadas por Gene e seus aliados, não apenas desafiam o controle normativo de Textópolis, mas também revelam outras formas de marginalização presentes no universo narrativo. Entre essas formas, destaca-se a exclusão simbólica de personagens consideradas obsoletas ou desnecessárias. A seguir, essa lógica de descarte social é analisada por meio da representação dos idosos no filme, situados no *Point* dos Perdidos, evidenciando as tensões entre funcionalidade, reconhecimento e pertencimento.

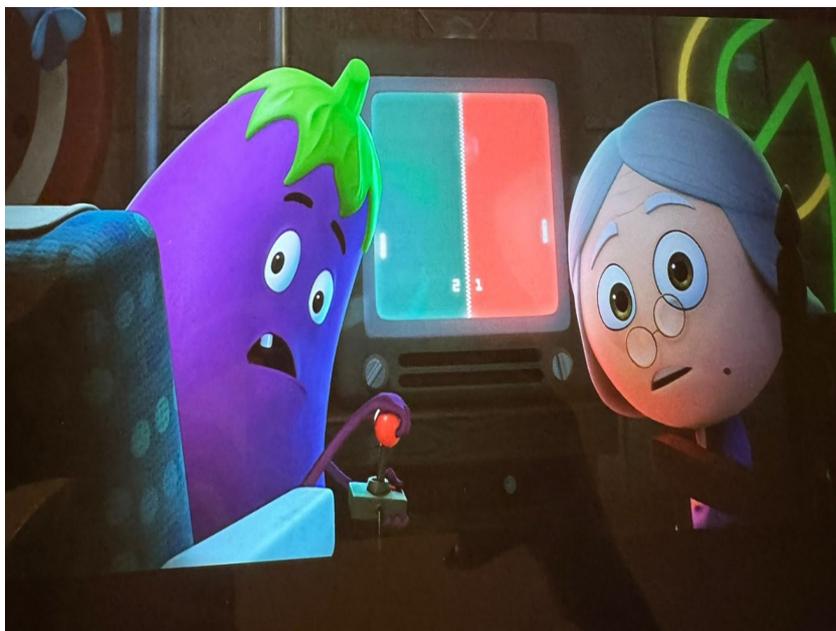
## 5.5 A TERCEIRA IDADE

Nesta etapa descritiva, o filme contrapõe dois mundos representados: Textópolis, espaço de funcionalidade, ordem e prestígio, e o *Point* dos Perdidos, lugar do esquecimento e da obsolescência, tornando possível problematizar a forma como os sujeitos são caracterizados a partir dos espaços que ocupam. Enquanto alguns personagens são inseridos em ambientes iluminados, dinâmicos e centrais, outros são deslocados para zonas de penumbra e abandono, revelando uma lógica de visibilidade seletiva que opera por meio da exclusão simbólica.

Como afirma Hall (1997), a identidade é construída discursivamente, e os sujeitos são posicionados dentro de sistemas de representação que legitimam certos modos de existência em detrimento de outros. Nesse sentido, os espaços narrativos não apenas configuram cenários, mas atuam como dispositivos de enunciação que atribuem ou negam valor, reconhecimento e pertencimento.

Bauman (2001), ao discutir os mecanismos de inclusão e descarte nas sociedades contemporâneas, observa que os indivíduos que não mais correspondem aos critérios de utilidade social são rapidamente tornados “resíduos humanos”, ou seja, sujeitos que perdem lugar de fala, visibilidade e função no imaginário coletivo. No filme, essa lógica é evidenciada na representação dos *emojis* idosos (Figura 42), localizados no *Point* dos Perdidos — espaço descrito pelo personagem Bate Aqui (F6) como o destino dos signos que caíram em desuso. A velhice, nesse contexto, é simbolicamente associada à obsolescência e à exclusão, refletindo um imaginário que valoriza a juventude, a atualização constante e a performatividade digital como critérios de pertencimento e prestígio.

**Figura 42:** A presença dos idosos no “*Point dos Perdidos*”



**Fonte:** Leondis (2017, 0: 20:23 h).

No plano da análise formal, observa-se que a disposição espacial das personagens no filme cumpre uma função discursiva central: iluminar os valorizados e esconder os descartados. A estética da luz, os enquadramentos de penumbra e a localização marginal dos *emojis* idosos reforçam visualmente a lógica de exclusão. A imagem do idoso com um controle de videogame atua como uma metáfora visual ambígua, tensionando estereótipos e propondo um deslocamento de sentido no campo da representação etária.

A presença dos idosos no *Point dos Perdidos* reforça a crítica social elaborada pelo filme, ao destacar a forma como aqueles considerados ultrapassados ou pouco úteis são sistematicamente excluídos dos espaços de prestígio. Ao retratar esses personagens como *emojis* esquecidos, não escolhidos pelos usuários, a narrativa chama atenção para as dinâmicas de invisibilidade impostas aos idosos na sociedade contemporânea. Dessa forma, o filme sugere uma reflexão sobre as desigualdades sociais e a marginalização simbólica de grupos que não se encaixam nos padrões de produtividade e relevância digital.

A representação dos *emojis* idosos é uma alusão àqueles que não são mais escolhidos pelos usuários e reforça uma crítica ao tratamento dispensado aos sujeitos considerados socialmente obsoletos nas sociedades contemporâneas. Assim como os *emojis* não favoritos, os idosos são retratados como personagens que enfrentam dificuldades de reconhecimento,

evidenciando dinâmicas de invisibilidade associadas às desigualdades sociais e à construção identitária.

Na cena representada, um idoso aparece segurando um controle de videogame, o que pode ser interpretado como uma tentativa de desconstruir estereótipos etários. Essa imagem sugere a participação de indivíduos mais velhos em práticas culturais contemporâneas, como o uso de tecnologias digitais, e tensiona a ideia de que determinados espaços, como os relacionados aos jogos eletrônicos, são restritos às gerações mais jovens.

Sob uma perspectiva sociocultural, a marginalização dos *emojis* idosos espelha processos históricos e sociais que reconfiguraram o papel da velhice na sociedade contemporânea. Como mostram os estudos de Dulce Whitaker (2007), a desvalorização simbólica do idoso está relacionada à lógica capitalista de produtividade, que passou a associar valor à juventude, inovação e desempenho. A exclusão retratada no filme torna-se um espelho da realidade vivida por muitos idosos, sobretudo no que diz respeito ao seu apagamento nas representações midiáticas e institucionais.

De acordo com Whitaker (2007), a industrialização e a urbanização alteraram significativamente o papel dos idosos na sociedade brasileira. Em contextos anteriores, especialmente nas famílias agrárias, os idosos ocupavam posições centrais, associadas à posse de propriedades e à autoridade dentro das estruturas familiares. Com a fragmentação dessas redes e o avanço das grandes corporações, esses sujeitos passaram a experimentar a diminuição de sua influência e reconhecimento social.

Whitaker (2010) ressalta que, embora o Estatuto do Idoso (Brasil, 2003) represente um avanço normativo, sua efetivação é limitada por percepções sociais que ainda marginalizam o envelhecimento. Em um contexto marcado por rápidas transformações, os idosos tornam-se mais vulneráveis, o que demanda uma revisão das formas de inclusão e valorização desses sujeitos. No filme, a associação dos *emojis* idosos à obsolescência reflete essa condição, revelando a necessidade de problematizar os espaços simbólicos destinados aos mais velhos nas narrativas contemporâneas.

A sociedade precisa ser educada para compreender o envelhecimento sob esse novo prisma. Está na hora de repensar as atitudes que infantilizam o idoso e o assistencialismo, que, principalmente nas camadas exploradas, trata-o como indigente, transformando em esmola, ou favor, as poucas políticas públicas que amenizam essa fase da existência, em relação às quais se configuram direitos humanos estabelecidos como direitos sociais em diplomas legais (Whitaker, 2010, p. 180).

O Estatuto do Idoso, aprovado em 2003, traz um novo e compreensivo olhar em relação ao idoso, o qual passa a ser visto como sujeito de direitos (ou, pelo menos, deveria ser visto

como tal). De acordo com a Lei n. 10.741, de 1º de outubro de 2003 (Brasil, 2003), é obrigação da família, da comunidade, da sociedade e do Poder Público assegurar ao idoso, com absoluta prioridade, a efetivação do direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, à cultura, ao esporte, ao lazer, ao trabalho, à cidadania, à liberdade, à dignidade e ao respeito.

O Estatuto diz que o idoso deve ser visto como sujeito de direitos:

Art. 3º – É obrigação da família, da comunidade, da sociedade e do Poder Público assegurar ao idoso, com absoluta prioridade, a efetivação do direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, à cultura, ao esporte, ao lazer, ao trabalho, à cidadania, à liberdade, à dignidade, ao respeito e à convivência familiar e comunitária (Brasil, 2003, p. 1).

Na etapa de julgamento crítico, o filme convida à reflexão sobre as formas como a sociedade representa e trata o envelhecimento. A associação entre velhice e obsolescência, ainda presente no imaginário coletivo, é questionada pela narrativa fílmica, que evidencia o sofrimento simbólico gerado por esse afastamento social. A crítica implícita no filme aponta para a urgência de superação das práticas assistencialistas e da construção de uma cultura que reconheça a velhice como fase legítima, ativa e plural.

Nesse sentido, a obra funciona como um dispositivo de denúncia e de reconfiguração simbólica das identidades senis. A adaptação a essa realidade em transformação demanda uma revisão substancial na maneira como a sociedade percebe o processo de envelhecimento. Diante do cenário representado no filme, em que a velhice é associada ao desuso e ao esquecimento, torna-se evidente a necessidade de repensar as práticas sociais que relegam os idosos a espaços de invisibilidade.

A crítica implícita na obra sugere que, assim como na realidade, é preciso questionar os mecanismos simbólicos e institucionais que mantêm esses sujeitos à margem. Essa reflexão se alinha à urgência de revisões culturais e legais que reconheçam o envelhecimento como uma etapa legítima e valorizada da vida, exigindo o abandono de atitudes assistencialistas e a promoção efetiva de direitos. A seguir, analisa-se como tais transformações sociais implicam novos desafios na construção de uma sociedade que, além de reconhecer a diversidade etária, enfrente também as complexidades da era digital e suas implicações na comunicação humana.

## 5.6 DESAFIOS DA SEGURANÇA CIBERNÉTICA

Nesta etapa descritiva, a narrativa do filme aborda temas relacionados à segurança cibernética e à privacidade digital, os quais são evidenciados durante a busca das personagens pelo aplicativo pirata onde se encontra a *hacker* Rebelde. Em um diálogo, a questão da privacidade adolescente é trazida à tona: “*Sério!? Mas o quê que um adolescente poderia querer esconder dos pais?*” (F14) (26:37 h). Essa fala remete às estratégias adotadas por jovens no ambiente digital para protegerem sua intimidade frente às normas familiares.

Segundo análise publicada na Revista IstoÉ, adolescentes costumam recorrer a múltiplas contas e técnicas de ocultação de histórico de navegação com o objetivo de manter sua privacidade *on-line*. Loes (2010) observa que os jovens frequentemente mascaram o conteúdo acessado, especialmente quando é percebido como sensível ou conflitante com os valores familiares, evidenciando o desejo de explorar a *internet* em consonância com sua curiosidade e identidade em formação.

A trama se desenvolve com Gene e Bate Aqui acessando, sem intenção prévia, um aplicativo falso vinculado a Alex, apresentado como uma boate virtual (Figura 43). Nesse ambiente, os personagens enfrentam situações que remetem a riscos comuns no ciberespaço, como o contato com vírus de computador, a abordagem de *spam* e a exposição a práticas de pirataria musical. Esses elementos introduzem reflexões sobre vulnerabilidades digitais e os perigos associados ao uso de tecnologias sem o devido cuidado.

No plano da análise formal, a estética da boate virtual e a presença de personagens como o vírus e o *spam* são construídas visualmente com códigos reconhecíveis — luzes chamativas, ambientes coloridos e linguagem persuasiva — que aludem à sedução do mundo digital e aos riscos que ele oculta. A ambientação exagerada reforça o caráter ilusório dos atrativos digitais e revela, simbolicamente, a fragilidade do usuário frente à lógica algorítmica da sedução. À medida que Gene e Bate Aqui exploram a boate virtual, seus confrontos com o vírus, o *spam* e a pirataria musical destacam temas que suscitam reflexões sobre nosso cotidiano digital. Esses elementos abrem espaço para discussões sobre as implicações dessas questões na vida real, de como a tecnologia molda nossas interações na era digital.

**Figura 43:** Encontro de Gene e Bate Aqui com um vírus numa boate virtual



**Fonte:** Leondis (2017, 0:27:25h).

De acordo com Batistela (2018), o avanço das redes tecnológicas — como a *internet* e as redes de sensores sem fio (WSN) — é apresentado como fator decisivo na reconfiguração da comunicação e na circulação de dados na sociedade contemporânea. No filme, esse processo não é tratado apenas em termos técnicos, mas como um dispositivo que atravessa os sujeitos, reorganizando suas formas de agir, sentir e se comunicar. A presença de um sistema digital que classifica, seleciona e normatiza afetos — como ocorre em Textópolis — revela como os indivíduos são constantemente moldados pelas redes às quais estão conectados.

Nesse contexto, como sugere a própria narrativa, nós nos sujeitamos aos códigos operacionais dessas plataformas, internalizando padrões de comportamento e identidade. Contudo, o filme também aponta brechas para a resistência: figuras como Gene, que escapam da funcionalidade esperada, e personagens como Bate Aqui ou Rebelde, que vivem à margem do sistema, ilustram possibilidades de deslocamento e de subjetivação que se abrem para novas formas de existência nos ambientes digitais.

Entretanto, o filme também aborda os desafios inerentes a esse crescimento, destacando o surgimento de programas prejudiciais, como vírus, que representam uma ameaça substancial para a segurança cibernética e resultam em danos econômicos consideráveis.

Os vírus de computadores são os mais representativos dos agentes infecciosos. Embora haja diversas opiniões sobre a definição de vírus, é de comum ideia que os vírus de computadores são pequenos programas desenvolvidos para danificar sistemas de computadores, apagando dados, modificando a sua operação normal

de funcionamento ou até roubando informações. Para que um vírus se propague, é necessário que ele se conecte a um hospedeiro (Batistela, 2018, p. 20).

A narrativa do filme apresenta o conceito de vírus como códigos maliciosos, projetados para comprometerem sistemas ou redes, operando em benefício de invasores. Entre esses, destacam-se variantes como o Cavalo de Troia, que atuam de forma dissimulada para atingir objetivos específicos.

Sob uma perspectiva sociocultural, o filme articula os perigos do mundo digital com a vulnerabilidade dos sujeitos, sobretudo jovens, diante de estruturas invisíveis de controle. A partir de autores como Las Casas (2013), Loes (2010) e Batistela (2018), compreende-se que o *spam*, os vírus e os *malwares* não são apenas falhas técnicas, mas manifestações simbólicas das relações de poder que se estabelecem nas redes, revelando disputas por dados, atenção e comportamento.

Embora o avanço das redes tecnológicas tenha possibilitado uma revolução na comunicação e na circulação de dados, esse processo também revela a vulnerabilidade estrutural dos sistemas digitais. A disseminação do *spam*, conforme observa Las Casas (2013), é um exemplo disso. O baixo custo para sua propagação torna-o uma presença constante na *internet*, trazendo consigo uma série de consequências indesejadas. Além de ser uma fonte de incômodo para os usuários, o *spam*<sup>8</sup> está ligado a práticas, como o *phishing*<sup>9</sup>, que visa à obtenção de dados pessoais para fins ilícitos. Essa conexão entre *spam*, *phishing* e a propagação de *malwares*<sup>10</sup> acentua os desafios enfrentados na proteção da integridade e segurança da rede, evidenciando a necessidade contínua de soluções eficazes para enfrentar tais ameaças.

No contexto do filme “*Emoji*”, observamos o protagonista, Gene, abordado por uma proposta típica de *spam* (Figura 44), que o recebe:

- *Oi, que bom ver você de novo!*
- *Peraí, eu te conheço?*
- *Eu sou a Limpan. Assina aqui, que eu consigo descontos especiais e uma oferta no cartão de crédito de até 70% de desconto.*
- *Setenta por cento ?! (F15) (27:37h).*

---

<sup>8</sup> Configurado pelo envio de mensagens eletrônicas indesejadas com o intuito de promover algum produto ou serviço a partir da utilização indevida dos dados pessoais do usuário destinatário da mensagem (Amorim; Veiga; Azevedo, 2020).

<sup>9</sup> Atrair e enganar uma vítima para obter o máximo de informações possível (Akashdeep *et al.*, 2020) e os ataques mais eficazes são aqueles que afetam emoções e preocupações (Tabrez, 2020).

<sup>10</sup> É qualquer código projetado para causar perda de dados e danos indesejados a sistemas/dispositivos/usuários-alvo (Muchnik *et al.*, 2020).

**Figura 44:** Cenas de Gene sendo abordado pelo *Spam*



Fonte: Leondis (2017, 0:27:34h).

Essa representação cinematográfica evidencia os riscos associados ao *spam*, que utiliza promessas de benefícios imediatos para atrair indivíduos e explorar suas vulnerabilidades. Ao ser abordado, Gene se depara com uma oferta de vantagens aparentes, o que remete às práticas reais de manipulação digital, nas quais conteúdos persuasivos são utilizados para induzir ações impulsivas por parte dos usuários.

Na etapa de julgamento crítico, o filme opera como um alerta pedagógico ao representar a ingenuidade de Gene diante de armadilhas digitais. Essa metáfora visual aponta não apenas os perigos do ambiente virtual, mas também a urgência de alfabetização midiática e digital, para que possam navegar com consciência, ética e criticidade num universo marcado por sedução, manipulação e riscos reais à privacidade e à autonomia. A analogia entre a experiência de Gene e os mecanismos presentes no ambiente digital contemporâneo destaca a eficácia do *spam* em influenciar comportamentos, mesmo entre aqueles que reconhecem seus riscos. Essa situação revela não apenas a fragilidade dos sistemas de segurança cibernética, mas também a complexidade dos processos comunicacionais mediados por tecnologias digitais.

Além dos riscos relacionados à segurança cibernética, o filme chama atenção para outra dificuldade comum na *internet*: a de compreender corretamente o que os outros querem dizer. A comunicação nas redes é marcada por mensagens que podem ter muitos significados, dependendo de como são interpretadas. Essa ambiguidade aparece nas interações entre Gene e Rebelde, e mostra que a *internet* não é apenas um espaço de controle, mas também de confusão e múltiplas interpretações.

## 5.7 A LINGUAGEM POLISSÊMICA NA *INTERNET*

Nesta etapa descritiva, a narrativa do filme apresenta o encontro entre Gene, Bate Aqui e Rebelde (Figura 45), marcado por um diálogo que revela a dificuldade de interpretar intenções

na comunicação digital. A interação com a *emoji* Princesa introduz novas possibilidades de subjetivação, rompendo com a lógica normativa de expressividade única imposta às personagens, e sua presença representa uma alternativa aos padrões normativos previamente estabelecidos. Tais interações desempenham um papel relevante na transformação de Gene, ao evidenciar que a conformidade não constitui a única possibilidade de atuação no ambiente digital. A relação entre Gene e Rebelde emerge como um elemento estruturante de sua trajetória, articulando-se com a busca por uma identidade não restrita a um único significado.

- *Oi, Rebelde, a gente pode levar um papo?*
- *Não!*
- *Esse é o problema da internet, a gente não sabe se alguém tá sendo irônico ou sincero* (F16) (28:31h).

No diálogo acima (F16), a personagem Bate Aqui expressa uma dificuldade recorrente na comunicação mediada por tecnologias digitais: a ambiguidade na interpretação das mensagens e a indeterminação quanto às intenções comunicativas. Essa problemática pode ser analisada à luz das teorias da linguagem, que compreendem os signos como sistemas polissêmicos, nos quais os significados não são fixos, mas abertos a múltiplas leituras, conforme o contexto e o repertório dos interlocutores.

**Figura 45:** Encontro de Gene e Bate Aqui com Rebelde



**Fonte:** Leondis (2017, 0:28:29h).

Analisando formalmente, observa-se que o filme utiliza recursos linguísticos e visuais para destacar a ambiguidade da comunicação digital. A cena do diálogo entre Bate Aqui e Rebelde é construída com pausas e expressões simplificadas, evidenciando a ausência de elementos paralinguísticos que dificultam a leitura das intenções, o que reforça a centralidade da linguagem simbólica dos *emojis*. A comunicação configura-se como um sistema complexo de signos e símbolos utilizados pelos seres humanos para a expressão de ideias, sentimentos e desejos. Conforme Garcia (2010, p. 175),

[...] a linguagem – seja ela oral ou escrita, seja mímica ou semafórica - é um sistema de símbolos, signos ou signos-símbolos, voluntariamente produzidos e convencionalmente aceitos, mediante o qual o homem se comunica com seus semelhantes, expressando suas ideias, sentimentos ou desejos.

Esse aspecto é ilustrado em “*Emoji: O Filme*”, no momento em que a personagem Bate Aqui destaca uma dificuldade inerente à comunicação digital: a ausência de elementos não verbais que auxiliem na interpretação da mensagem. Sua observação, “*Esse é o problema da internet, a gente não sabe se alguém tá sendo irônico ou sincero*” (F16), evidencia a ambiguidade própria das interações mediadas por tecnologias, nas quais a limitação de pistas contextuais favorece interpretações divergentes. Recursos como entonação, expressões faciais e gestos, presentes na comunicação face a face, são essenciais para a construção de sentido, e sua ausência nas interações *on-line* pode gerar mal-entendidos. Conforme Pinheiro (2018), as linguagens verbal e não verbal desempenham papéis complementares, sendo ambas necessárias para tornar a comunicação mais clara e precisa.

A linguagem ideal seria aquela em que cada palavra (significante) designasse ou apontasse apenas uma coisa, correspondesse a uma só ideia ou conceito, tivesse um só sentido (significado). Como tal não ocorre em nenhuma língua, as palavras são, por natureza, enganosas, porque polissêmicas<sup>11</sup> e plurivalentes (Garcia, 2010, p. 176).

Hall (2003, p. 228) reforça essa ideia ao afirmar que “[...] os significados culturais — flutuam. Eles não podem ser fixados. No entanto, na tentativa de fixá-los, trabalham as práticas representacionais, as quais intervêm nos potenciais significados de uma imagem com um esforço para privilegiar um deles”. Para o autor, os significados não possuem uma essência imutável e podem variar conforme os contextos culturais e sociais. No entanto, para que a comunicação seja possível, é necessário algum grau de estabilização desses sentidos dentro de

---

<sup>11</sup> “A polissemia é o fenômeno semântico segundo o qual um só significante se encontra unido a vários significados relacionados entre si – uma só palavra com mais de um significado” (Silva, 1996, p. 4).

um grupo, a fim de possibilitar a compreensão e a identificação coletiva. Assim, práticas discursivas e representacionais atuam na construção de significados compartilhados, delimitando o campo de possibilidades interpretativas.

Sob uma perspectiva sociocultural, a indeterminação dos significados na comunicação digital está ligada à pluralidade de experiências, culturas e contextos de uso dos signos. *Emojis*, memes e imagens circulam entre diferentes comunidades interpretativas, sendo apropriados conforme valores, expectativas e repertórios próprios. A linguagem visual, como observa Hall (2003), opera numa constante tensão entre significados fixos e flutuantes.

A análise da cena do filme evidencia uma característica particular da comunicação digital contemporânea e dos *emojis* como elementos simbólicos nesse processo. Embora tenham sido concebidos para facilitar a expressão de emoções e intenções, os *emojis* herdaram a ambiguidade própria da linguagem. Ao representarem visualmente estados emocionais, ainda permanecem abertos a múltiplas leituras, dependendo do contexto em que são utilizados. Conforme Pinheiro (2018, p. 17), “[...] ou seja, uma imagem, vários significados”, o que evidencia que, mesmo em formatos visuais, os signos continuam sujeitos à polissêmica.

Contudo, é necessário considerar que a pluralidade de sentidos atribuída aos *emojis* não constitui uma limitação comunicacional, mas integra uma continuidade histórica na construção de significados por meio da imagem. Desde as inscrições rupestres até os sistemas pictográficos antigos, a linguagem visual sempre apresentou um caráter simbólico que permitia interpretações múltiplas, condicionadas por contextos culturais e históricos específicos. Os *emojis*, nesse sentido, não rompem com essa tradição, mas reatualizam práticas visuais de comunicação inseridas em um padrão discursivo reconhecível historicamente.

Conforme Foucault (2008), as regularidades discursivas definem as condições sob as quais determinados enunciados são produzidos, compreendidos e aceitos em distintas épocas, possibilitando que formas específicas de linguagem — como os *emojis* — sejam socialmente inteligíveis. Assim, os *emojis* não substituem a linguagem verbal, mas a complementam e tensionam em contextos mediados pelas tecnologias digitais. Pinheiro (2018) observa que o fato de uma imagem comportar múltiplos significados não indica fragilidade, mas potencial comunicativo. Nesse sentido, “[...] uma imagem, vários significados” (Pinheiro, 2018, p. 17) não remete a uma ambiguidade aleatória, mas a uma lógica própria da linguagem visual, que requer competências interpretativas específicas por parte dos sujeitos.

Criticamente, essa representação aponta para a necessidade de rever os parâmetros tradicionais de avaliação da linguagem e da comunicação, especialmente no contexto digital. A polissemia dos *emojis*, longe de ser um ruído na troca de mensagens, configura-se como um

elemento estruturante da experiência comunicacional contemporânea. Ao exigir do interlocutor um esforço interpretativo ampliado, essa ambiguidade convoca práticas de leitura mais sensíveis ao contexto, à cultura e à subjetividade dos usuários. A cena analisada explicita, assim, a emergência de uma competência simbólica multimodal, na qual a interpretação de signos visuais passa a demandar novas formas de letramento — visual, emocional e tecnológico — que desafiam os modelos lineares e unívocos de comunicação herdados da tradição escrita. O filme, portanto, contribui para desestabilizar concepções normativas da linguagem, evidenciando a riqueza e a complexidade dos processos de significação em rede.

Mantendo o percurso analítico traçado até aqui, e sem a pretensão de esgotar as possibilidades interpretativas do filme, avança-se agora para o exame do último aspecto social selecionado neste estudo. A partir da trajetória do personagem Gene, analisa-se a articulação entre poder, liberdade e resistência, com foco em como essas noções são representadas e tensionadas nas dinâmicas simbólicas do ambiente digital.

## 5.8 PODER, LIBERDADE E RESISTÊNCIA

Nesta etapa descritiva, a trajetória de Gene, ao deslocar-se de Textópolis para outros espaços do sistema, pode ser analisada à luz dos conceitos foucaultianos de poder, liberdade e resistência. Gene diferencia-se dos demais *emojis* por apresentar uma característica incomum, decorrente de um erro de programação, que lhe permite expressar múltiplos sentimentos, enquanto os demais são restritos a uma única expressão facial. Essa singularidade, inicialmente interpretada como uma anomalia, insere-o em um campo ampliado de possibilidades, conforme Foucault (1995), que argumenta que o poder incide sobre sujeitos livres, ou seja, aqueles que operam dentro de um conjunto de possibilidades e comportamentos diversos.

Formalmente, observa-se que a busca de Gene por adequar-se às normas vigentes, por meio da reprogramação, e sua aliança com Bate Aqui podem ser compreendidas como formas de resistência frente às normas reguladoras de Textópolis. Foucault (1995) afirma que onde há exercício de poder, há, necessariamente, a possibilidade de resistência, pois o poder só se exerce sobre sujeitos que têm a capacidade de agir de forma diversa em relação às imposições estabelecidas.

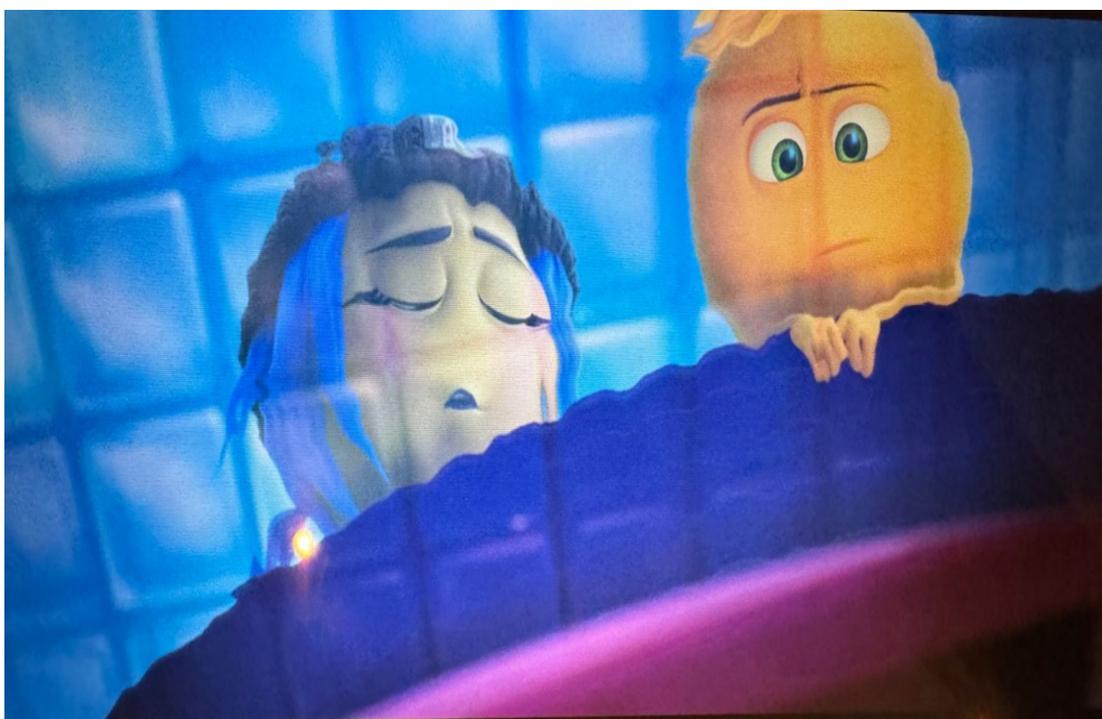
Sob uma perspectiva sociocultural, a trajetória de Gene configura-se como uma prática de liberdade, conceito definido por Foucault (1984) como a relação ética que o sujeito

estabelece consigo mesmo, na qual, ao invés de simplesmente submeter-se às normas, ele as interroga e busca criar novas formas de existência. Ao não se conformar à função determinada de representar uma única emoção, Gene resiste às estruturas de poder que operam pela normalização e padronização das condutas. Essa resistência não se manifesta por meio da negação direta, mas pela constituição de si como outro, rompendo com os padrões impostos e reconfigurando as expectativas normativas.

A transformação na visão de mundo de Gene ganha força quando Rebelde, ao longo de sua jornada juntos, expõe Gene a uma série de experiências que ele jamais teria, dentro das limitações de seu cubo, desempenhando uma função fixa como os demais *emojis*, como se percebe na F17 e se confirma na Figura 46.

- *Você não vê essas coisas lá no cubo.*
- *Engraçado, você quer sair do cubo e eu quero entrar.*
- *Gene, se você não pode ser você mesmo, o que adianta?*
- *Olha, eu acho você legal do jeitinho que você é! (F17) (51:04h).*

**Figura 46:** Rebelde e Geny atravessam de barco pelo *app Spotify*, tendo experiências como ver seus reflexos na água



**Fonte:** Leondis (2017, 51:10h).

Assim, ao interagir com Rebelde, Gene manifesta sua decisão de aceitar a própria condição, reconhecendo o valor de sua capacidade de expressar múltiplas emoções. Essa aceitação representa uma ruptura com o ideal de conformidade buscado anteriormente, levando-o a afirmar sua singularidade e a rejeitar as restrições normativas impostas por Textópolis, conforme evidenciado na F18:

*- Rebelde, olha só, eu tenho que te falar que a emoji mais legal que eu conheci e mais interessante é você. E depois de tudo que a gente viveu, eu não quero mudar o meu jeito de ser, porque o que estou sentindo agora é muito legal. Eu acho que eu quero ficar exatamente do jeito que eu sou (F18) (1:04:07h).*

O Filme retrata, no momento em que Gene afirma “*acho que quero ficar exatamente do jeito que eu sou*” (F18), uma virada ética na constituição de sua subjetividade. Até então, Gene vinha sendo moldado pelas relações de poder de Textópolis, que exigiam dele uma identidade fixa — o “meh” inexpressivo —, submetendo-o a uma norma de verdade sobre quem ele deveria ser. Esse funcionamento ilustra o que Michel Foucault (1995) descreve como o poder que “[...] categoriza o indivíduo, marca-o [...] liga-o à sua própria identidade, impõe-lhe uma lei de verdade [...] É uma forma de poder que faz dos indivíduos sujeitos”.

Ao rejeitar a expectativa normativa e afirmar sua multiplicidade, Gene realiza o que Foucault (2004) chamaria de prática de liberdade, ou seja, a possibilidade de o sujeito se constituir eticamente a partir de relações consigo mesmo, recusando-se a ser governado exclusivamente por normas exteriores. Trata-se de uma liberdade exercida no interior dos jogos de poder-saber, por meio de atos que desafiam as formas tradicionais de subjetivação.

Sob a perspectiva de Judith Butler (2003), essa mudança revela o caráter performativo da identidade de Gene: em vez de refletir uma essência imutável, sua “personalidade” é efeito de expectativas reiteradas e da repetição de atos dentro de um campo normativo. A performatividade, ao ser deslocada, permite a subversão. Gene, ao resistir ao papel esperado de emoji “meh”, reconfigura a norma pela maneira como a estiliza em sua conduta, criando para si um lugar singular de enunciação — uma nova prática de si, que desafia as regras sem abandoná-las.

Já Bauman (2004), ao discutir a identidade na modernidade líquida, observa que a constituição subjetiva contemporânea é fluida, instável e em constante reinvenção. Nesse sentido, Gene encarna o sujeito pós-moderno ao recusar uma identidade cristalizada, reconhecendo sua multiplicidade como força e não como falha. Em vez de desejar a correção (reprogramação), ele opta por permanecer em sua forma múltipla e imperfeita — afirmando

uma liberdade que é, ao mesmo tempo, resistência às formas disciplinares e aceitação da complexidade de ser.

Criticamente, as análises aqui desenvolvidas evidenciam que os *emojis*, ao ocuparem um lugar central nas práticas comunicacionais digitais, não são apenas formas reduzidas de expressão afetiva, mas sim signos visualmente complexos que participam da construção de identidades e da dinâmica do poder no ambiente virtual. A partir de “*Emoji – O Filme*”, foi possível compreender como esses signos, ao mesmo tempo em que reforçam padrões normativos, também carregam potencialidades para a resistência, abrindo espaço para formas alternativas de subjetivação.

A trajetória de Gene ilustra não apenas a recusa à padronização imposta por um sistema que busca estabilizar sentidos, mas também aponta para uma dimensão mais ampla: a de que, na cultura digital, as imagens e os signos visuais são territórios de disputa, negociação e reinvenção. O filme não encerra essas tensões, mas as traduz em linguagem acessível, permitindo pensar o modo como vivemos e nos comunicamos na contemporaneidade.

Dessa forma, este capítulo não se limita a uma leitura de um produto cultural, mas busca indicar como a linguagem visual, e especialmente os *emojis*, se tornam fundamentais para compreender os processos de mediação simbólica que operam hoje. Ao final, reforça-se que pensar os *emojis* é pensar também os limites e possibilidades da comunicação no mundo atual – um mundo em que as imagens não apenas representam, mas constituem o próprio modo de ser e estar em rede.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo compreender como as narrativas das temáticas sociais presentes em “*Emoji: O Filme*” (2017) dialogam com as interações sociais contemporâneas do sujeito conectado, considerando o uso dos *emojis* como linguagem na comunicação digital. Ao longo da pesquisa, observou-se que os *emojis*, como signos visuais característicos da cultura hipermidiática, não apenas ilustram emoções e intenções, mas funcionam como mediadores simbólicos das relações sociais. Sua função ultrapassa o adorno comunicacional, operando na organização de afetos, na constituição de subjetividades e na configuração de modos de ser no espaço digital.

A articulação entre as seções permitiu alcançar o objetivo proposto de maneira ampla e aprofundada. Na seção 2, a partir do cenário de Textópolis, a cidade dos *emojis*, recorreu-se ao conceito de cidade como palco dos acontecimentos, conforme Vázquez (2002), para situar o ambiente digital como espaço simbólico das manifestações contemporâneas. A abordagem da pós-modernidade, fundamentada em Jameson (1991), contribuiu para a compreensão deste tempo como marcado pela fragmentação cultural, pela efemeridade dos vínculos e pela intensificação do consumo de imagens.

O pastiche, nesse contexto, foi entendido como um processo de recirculação superficial de estilos, desvinculado de intencionalidade crítica, em que a lógica da aparência suplanta a da profundidade. As noções de sociedade do espetáculo (Debord, 1997) e de hiper-realidade (Baudrillard, 1981) evidenciaram que a vivência contemporânea é atravessada por representações que substituem o real, tornando a imagem o filtro dominante da experiência.

Já Castells (2000), ao discutir a sociedade em rede, complementou essas reflexões ao evidenciar o papel dos meios digitais na reorganização dos fluxos simbólicos. Nesse cenário, os *emojis* surgem como signos condensados, que valorizam a aparência, potencializam interações fugazes e contribuem para a construção de experiências comunicacionais breves e altamente visualizadas.

A seção 3, fundamentada em Gombrich (1999) e em Michel de Certeau (1994), revisitou momentos históricos em que a imagem foi empregada como forma de comunicação social. Desde as práticas pictográficas das cavernas até os cartazes políticos da ditadura militar brasileira (1964–1985), analisou-se como a linguagem visual serviu à organização simbólica do poder, ora legitimando ideologias de dominação, ora operando como instrumento de

resistência. Foucault (1999) foi importante para pensar o papel disciplinador da imagem na legitimação de discursos religiosos e imperiais.

As análises revelaram que a visualidade, em diferentes épocas, funcionou como ferramenta de mediação entre sujeitos, valores e estruturas de poder. Na contemporaneidade, tais práticas visuais foram reconfiguradas pelas dinâmicas da cultura digital, sem perder seu caráter central na construção dos sentidos coletivos.

Na seção 4, discutiu-se a linguagem visual na era digital, com ênfase na performatividade dos *emojis* e em seu papel na constituição das subjetividades. Articulando os conceitos de hiper-realidade (Baudrillard, 1981), pastiche (Jameson, 1991) e sociedade do espetáculo (Debord, 1997), refletiu-se sobre os limites entre representação e realidade nas interações tecnológicas.

A retomada dos pictogramas e *emoticons* permitiu compreender os *emojis* não como ruptura, mas como atualização de práticas simbólicas visuais. Com base em Flusser (1983), Hall (1997), Joly (2007) e Souza Junior (2022), foi possível reconhecer esses ícones como operadores de sentido, que condensam afetos e organizam interações no cotidiano digital. Ao serem utilizados em situações banais — como um coração, uma expressão facial ou um gesto de aplauso —, os *emojis* produzem significados compartilhados que ativam afetividades, relações e posicionamentos sociais. O capítulo revelou, assim, que a linguagem imagética contemporânea não apenas representa, mas também institui formas de estar, sentir e comunicar-se no mundo.

Na seção 5, os desdobramentos analíticos possibilitaram examinar como “*Emoji: O Filme*” dramatiza tensões fundamentais da cultura digital. A apresentação do universo narrativo e simbólico da obra serviu como base para a leitura crítica das formas pelas quais os discursos visuais organizam modos de pertencimento, visibilidade e controle.

A discussão sobre os *emojis* como elementos identitários, com apoio em Hall (1997) e Flusser (2007), demonstrou seu papel na mediação simbólica das interações sociais. Já a reconfiguração da linguagem, com base em Santaella (2003) e Silva (2022), destacou a imagem como eixo central das práticas comunicacionais. Por sua vez, a leitura das dinâmicas de padronização e controle, orientada por Foucault (1995; 2004), permitiu compreender como as tecnologias operam como dispositivos de regulação e normatização subjetiva.

Adiante, a invisibilidade da velhice, analisada a partir de Bauman (2001) e Whitaker (2007; 2010), revelou os efeitos simbólicos da lógica de descarté; enquanto as vulnerabilidades associadas à segurança digital, discutidas com base em Batistela (2018) e Las Casas (2013), e a multiplicidade de sentidos atribuídos aos *emojis*, amparada em Garcia (2010) e Pinheiro

(2018), evidenciaram que esses signos não possuem significados estáveis, mas se abrem a interpretações diversas, conforme o contexto em que circulam.

A seção, em sua totalidade, contribuiu para mostrar que, na cultura digital, os discursos visuais produzem sentidos, instituem normas e modulam formas de ser e interagir em rede. Nas análises nele realizadas, foram aplicadas quatro etapas metodológicas: descrição, análise formal, interpretação sociocultural e julgamento crítico. Cada uma teve uma função específica no processo de leitura das cenas do filme: a descrição permitiu apresentar os elementos principais das imagens; a análise formal ajudou a identificar características visuais e estruturais; a interpretação sociocultural possibilitou relacionar esses elementos com o contexto da cultura digital; e o julgamento crítico contribuiu para refletir sobre os efeitos sociais e simbólicos dessas representações.

Ao retomar essas etapas aqui nas Considerações Finais, pretende-se mostrar de forma organizada como esse percurso metodológico auxiliou na compreensão do papel dos *emojis* como signos visuais que participam da construção de identidades, relações de poder e formas de comunicação na sociedade contemporânea.

Como principal resultado, constata-se que os *emojis* participam ativamente da constituição das interações sociais na contemporaneidade. Ao condensarem experiências, afetos e intenções em elementos gráficos mínimos, eles assumem um lugar central nas dinâmicas comunicacionais atuais; traduzem complexidades humanas em superfícies visuais; desestabilizam fronteiras entre realidade e representação; e constroem sentidos a partir da imagem.

A análise do filme permitiu compreender que esses signos, ao mesmo tempo que favorecem a comunicação, também evidenciam contradições próprias da vida digital: a padronização das expressões, a busca contínua por visibilidade, a instabilidade dos vínculos e a constante reformulação da identidade em ambientes mediados por tecnologias.

A pesquisa evidenciou, assim, que as narrativas do filme mantêm um diálogo direto com as práticas sociais do sujeito conectado, revelando como os *emojis* operam no entrecruzamento entre linguagem, poder e identidade. Por meio da visualidade, emergem questões cruciais da contemporaneidade: controle e resistência, inclusão e exclusão, presença e esquecimento. Os *emojis*, portanto, não são apenas ornamentos expressivos; são operadores simbólicos em disputas por reconhecimento, pertencimento e sentido, que refletem e moldam as formas de ser, sentir e existir no mundo digital.

Reconhece-se, no entanto, que esta investigação se desenvolveu dentro dos limites de um recorte teórico e metodológico específico, centrado na análise audiovisual de um único

filme e na abordagem qualitativa da linguagem imagética. Outras manifestações culturais, outros contextos sociais e novas tecnologias poderiam ampliar ainda mais o entendimento sobre o fenômeno, o que aponta para a relevância de pesquisas futuras.

Dessa forma, estudos futuros podem ampliar as reflexões iniciadas aqui, investigando como os *emojis* são apropriados por diferentes grupos sociais para afirmar identidades, disputar visibilidade ou resistir a normas discursivas nas plataformas digitais. Também são promissoras análises que examinem a circulação desses signos em contextos como publicidade, política ou movimentos sociais, observando como são usados para reforçar ou tensionar estereótipos, afetar percepções e sustentar performances simbólicas. Ao compreender os *emojis* como dispositivos comunicacionais atravessados por historicidade, afeto e relações de poder, esta pesquisa reafirma a importância de uma leitura crítica da cultura digital e convida a novos olhares sobre os modos como dizemos — e somos ditos — nos ambientes imagéticos que habitamos diariamente.

Nesse sentido, propõe-se que novos estudos explorem o uso dos *emojis* em diferentes plataformas e grupos sociais, bem como as relações entre visualidade e subjetividade em contextos emergentes, como os ambientes mediados por avatares, a realidade aumentada e a inteligência artificial. Também seria pertinente investigar as experiências de recepção dos *emojis*, considerando a pluralidade de leituras e os efeitos simbólicos que produzem nas diferentes esferas da vida social.

Conclui-se, portanto, que compreender os *emojis* é também compreender os modos como o humano é continuamente reconfigurado em meio às tecnologias que o atravessam. Nesses pequenos signos condensam-se os paradoxos da era digital: a velocidade da informação e a fragilidade dos vínculos; a intensidade das expressões e a superficialidade dos gestos; a conectividade e o isolamento.

Assim, este trabalho não apenas elucidou transformações da comunicação visual, mas também convocou à reflexão sobre o desenho do que significa ser, comunicar e existir em tempos cada vez mais mediados por imagens.

## REFERÊNCIAS

- ABDALLA, Gabriela Cassiano. **Pictogramas emojis: marcas digitais da cultura contemporânea**. Florianópolis: UFSC, 2021.
- AKASHDEEP Bhardwaj; SAPRA, Varun; KUMAR, Aman; KUMAR, Naman; ARTHI, S. *Why is phishing still successful?* **Computer Fraud & Security**, 2020(9):15–19, 2020. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7508510/>. Acesso em: 06 abr. 2024.
- ALVES, Henrique. **Urbanização contemporânea: uma contribuição para os estudos das cidades**. Uberlândia, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/16177>. Acesso em: 14 maio 2025.
- AMORIM, José de Campos; VEIGA, Fábio da Silva; AZEVEDO, Patrícia Anjos (Coord.). **Desafios do LegalTech**. Porto, 2020. Disponível em: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/67894369/RODRIGUES\\_Lucas\\_Gabriel\\_Troyan\\_STA\\_NSKY\\_Maria\\_Claudia\\_Analise\\_do\\_Spam\\_a\\_Luz\\_da\\_Protecao\\_de\\_Dados\\_Pessoais.pdf?1625579207=&response-content](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/67894369/RODRIGUES_Lucas_Gabriel_Troyan_STA_NSKY_Maria_Claudia_Analise_do_Spam_a_Luz_da_Protecao_de_Dados_Pessoais.pdf?1625579207=&response-content). Acesso em: 6 abr. 2024.
- ANDREAZZA, Luciana; CAMATTI, Tassiara Baldissera. Análise Semiótica da Linguagem dos Meios Digitais via Twitter. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, PR, 4 a 7 de setembro de 2009.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **Filosofando: introdução à filosofia**. 2 ed. São Paulo: Moderna, 1993.
- ARAÚJO, Gustavo Cunha; OLIVEIRA, Ana Arlinda. Sobre métodos de leitura de imagem no ensino da Arte contemporânea. **Imagens da Educação**, v. 3, n. 2, p. 70- 76, 2013.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 2009.
- AUROX, Sylvain. **Filosofia da linguagem**. São Paulo: Parábola, 2009.
- BAGNO, Marcos. **Nada na língua é por acaso: por uma pedagogia da variação linguística**. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.
- BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é, como se faz**. 56 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2012.
- BATISTELA, Cristiane Mileo. **Modelo dinâmico de propagação de vírus em redes de computadores**. 2018. Tese (Doutorado em Engenharia de Sistemas) - Escola Politécnica. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018. DOI:10.11606/T.3.2018.tde-28082018-081239. Acesso em: 04 mar. 2024.

BAUDRILLARD, Jean. **A troca simbólica e a morte**. São Paulo: Edição Loyola, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1981.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Santa Maria de Feira: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

BAXANDALL, Michael. **O Olhar renascente: pinturas e experiências sociais na Itália da Renascença**. Tradução de Maria Cecília Preto da Rocha de Almeida. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991. (Oficina das Artes, v. 6).

BEIGUELMAN, Giselle. As Verdades dos *Deepfakes*. **Revista Zum**, 2023 Disponível em: <https://revistazum.com.br/revista-zum-18/online/> Acesso em: 10 jun. 2023.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. 1936. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/benjamin/1936/obra.htm>. Acesso em: 14 maio 2025.

BERMAN, Marshall. Introdução: Modernidade – ontem, hoje e amanhã; Tudo o que é sólido desmancha no ar: Marx, Modernismo e Modernização; Baudelaire: o modernismo nas ruas. In: BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. Tradução de Carlos Felipe Moisés, Ana Maria L. Ioratti. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

BRASIL. **Lei n. 10.741, de 1º de setembro de 2003**. Dispõe sobre o Estatuto do Idoso e dá outras providências. São Paulo, 2003.

BRÍGIDO, Edimar Inocêncio. Michel Foucault: uma análise do poder. **Revista de Direito Econômico e Socioambiental**, Curitiba, v. 4, n. 1, p. 56-75, jan./jun. 2013.

CALAZANS, Danilo. **Crítica de “Emoji: O Filme”**. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://www.cineplayers.com/d-calazans/criticas/emoji-o-filme>. Acesso em: 02 abr. 2024.

CAMARGOS JÚNIOR, A. P. de. Formação Docente e uso de Tecnologias TDICs na Educação Básica. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS E ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. 2020. São Carlos. **Anais...** São Carlos, [s.n.], 2018. p.1-7. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/29/23>. Acesso em: 11 abr. 2024.

CAMPOS, Haroldo de. (Org.). **Ideograma: lógica, poesia e linguagem**. São Paulo: Cultrix Edusp, 1994.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 9 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura**. Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. 23 ed. Petrópolis: Vozes, 2022.

CHOAY, Françoise. **O Urbanismo**. São Paulo: Perspectiva. Série estudos, 2010.

COSTA, Maria Isabel Sanches; IANNI, Aurea Maria Zollner. **Individualização, cidadania e inclusão na sociedade contemporânea**: uma análise teórica. São Bernardo do Campo, SP: EdUFABC, 2018. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/sysng/pdf/costa-9788568576953.pdf>. Acesso em: 02 abr. 2024.

COULANGES, Numa Denis Fustel de. **A cidade antiga**. Tradução: Roberto Leal Ferreira. Coleção: obra-prima de cada autor. São Paulo: Martin Claret, 2009.

COURTINE, Jean-Jacques. **Decifrar o corpo**: pensar com Foucault. Tradução de Francisco Morás. Petrópolis: Vozes, 2013.

DANTO, Arthur C. **O que é a arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

DANTO, Arthur C. *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Cambridge: Harvard University Press, 1981.

DEBORD, Guy. **Sociedade do espetáculo**. [S.l.]: Projeto Periferia, 2003.

DEFFAVERI, Maiko. **Cristo na era digital**: interface da comunicação digital com a cristologia de J. Moltmann. São Paulo: Universidade XYZ, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célio Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles. **O que é filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DEMO, Pedro. Os desafios da linguagem do século XXI para o aprendizado na escola. **Palestra**, Faculdade OPET, junho 2008. Disponível em: <http://www.nota10.com.br>. Acesso em: 07 mar. 2024.

DUBAR, Claude. **A socialização**: construção das identidades sociais e profissionais. 6 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

FELDMAN, E. B. **Metodologia de trabalho**. São Paulo: USP, 1993.

FERNANDES, Márcia. A história da escrita. **Toda Matéria**, 2015. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/historia-da-escrita>. Acesso em: 22 ago. 2023.

FERREIRA, Graça Regina Armond Matias; PEREIRA, Sandra Lucia Pita de Oliveira; PEIXOTO, Carine Alves dos Santos; MATIAS, Lorena de Andrade; SANTOS, Zenaida da Silva. **Abordagens híbridas multiculturais na educação: proposta do uso de emojis em narrativas transmídia na Educação Básica**. Lauro de Freitas/BA, maio de 2019.

FERREIRA, Simone; GUERRA, Ivan Marcus; SANTOS, Lidiane. Cultura digital e representações visuais: o papel dos emojis na comunicação contemporânea. **Revista Comunicação & Sociedade**, v. 41, n. 2, p. 123–140, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cs/a/4Gy5WVZLMLFGwzBgZmPyWft/>. Acesso em: 14 maio 2025.

FILGUEIRAS, João Luis; ARAGÃO Silva, Sidney. **A resistência de John Locke e a Constituição Brasileira de 1988**. 2015. Disponível em: <https://e-legis.camara.leg.br/cefor/index.php/e-legis/article/view/209>. Acesso em: 29 mar. 2024.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2007. p. 32.

FLUSSER, Vilém. **Para uma filosofia da fotografia**. Campinas: Papirus, 1983.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michel. A ética do cuidado de si como prática da liberdade. In: FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos**. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. v. 4, p. 264–267. [Texto original de 1984]

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1971.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade: curso no Collège de France (1975-1976)**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 23 ed. São Paulo: Graal, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, Hubert L.; RABINOW, Paul. **Michel Foucault: uma trajetória filosófica – Para além do estruturalismo e da hermenêutica**. Tradução de Vera Porto Carrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2004.

GARCIA, Othon, Moacyr. **Comunicação em prosa moderna**. 27 ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

GOMBRICH, Ernst H. **História da arte**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1999.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. Tradução de Jussânia Costamilan, Cristina Pescador e Flávia Gisele Saretta. São Paulo: Editora Unesp, 2007.

GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. Disponível em: <https://mitpress.mit.edu/9780262572231/virtual-art/>. Acesso em: 14 maio 2025.

GROSSI, M. G. R.; FERNANDES L. C. B. E. Educação e tecnologia: o telefone celular como recurso de aprendizagem. **EccoS Revista Científica**, n. 35, p. 47-65, set./dez. São Paulo, 2014. Acesso em: <https://www.redalyc.org/pdf/715/71535318003.pdf>. Acesso em: 11 abr. 2024.

GROYS, Boris. **A totalidade estética: o advento da arte política**. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Annablume, 2014. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/totalidade-estetica-advento-arte-politica/dp/8574196825>. Acesso em: 13 maio 2025.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**. jul/dez. 1997.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

HALL, Stuart (Org.). *Representation – Cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications Ltda, 2003.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. Uma Pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 5 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

HENNIGEN, Inês. A contemporaneidade e as 3novas perspectivas para a produção de conhecimentos. **Cadernos de Educação**. FaE/PPGE/UFPel. Pelotas, 2007.

HONEY, Maureen. *Creating Rosie the Riveter: class, gender, and propaganda during World War II*. Amherst: University of Massachusetts Press, 1984. Disponível em: <https://archive.org/details/creatingrosieriv0000hone>. Acesso em: 13 maio 2025.

IANNI, Aurea Maria Zöllner. Mudanças Sociais Contemporâneas e Saúde: considerações sobre a Biomedicina e a Saúde Pública. **Idéias - Revista do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da UNICAMP**, v. 6, p. 41-58, 2013. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/ojs/index.php/ideias/article/view/1392/966>. Acesso em: 14 mar. 2024.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 22 ed. Tradução de Izidoro Blikstein; José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2010.

JAMESON, Fredric. **A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2001.

JAMESON, Fredric. Pós-modernidade e sociedade de consumo. São Paulo. **Novos Estudos CEBRAP**, n.12, p.16-26, jun., 1985. Disponível em: [http://dc129.4shared.com/download/59319246/c4f56909/Fredric\\_Jameson\\_-\\_PsModernida.doc](http://dc129.4shared.com/download/59319246/c4f56909/Fredric_Jameson_-_PsModernida.doc). Acesso em: 19 mar. 2024.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2 ed. São Paulo: Ed. Ática, 2007.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**, Lisboa: Ed. 70, 2007.

KENEZ, Peter. *The regime and the people: Soviet propaganda and popular opinion in the Second World War*. Cambridge: Cambridge University Press, 1985. Disponível em: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511523515>. Acesso em: 13 maio 2025.

KEMP, Martin. *Culture: Artists in the Lab*. **Nature**, v. 477, p. 278–279, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/477278a>. Acesso em: 14 maio 2025.

LAS CASAS, Pedro Henrique Bragioni. **Análise do tráfego de spam coletado ao redor do mundo**. 2013. (124 f.). Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ESBF-97CMDW/1/pedrohenriquelascasas.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2024.

LEONDIS, Tony. *Emoji - o filme*. Sony Pictures (EUA), 2017.

LEWIS, Rebecca Mary. *The planning, design and reception of British home front propaganda posters of the Second World War*. 2004. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – University of Southampton, Southampton, Reino Unido. Disponível em: [https://e-space.mmu.ac.uk/618883/1/LEWIS%20\\_X\\_%20Full%20Draft%20-%20Vol%201%202004%208%2015.pdf](https://e-space.mmu.ac.uk/618883/1/LEWIS%20_X_%20Full%20Draft%20-%20Vol%201%202004%208%2015.pdf). Acesso em: 13 maio 2025.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, E. H. M. **As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) na prática docente**, 2012. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1619961/mod\\_resource/content/1/ARQ](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1619961/mod_resource/content/1/ARQ). Acesso em: 11 abr. 2024.

LIMA, Grasielle Vieira. **Do símbolo ao símbolo: O que o uso de emojis e emoticons revelam acerca da sociedade**. Brasília, 2016. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO\\_EV127\\_MD1\\_S A16\\_ID2819\\_11062019160342.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_S A16_ID2819_11062019160342.pdf). Acesso em: 16 mar. 2024.

LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio**: ensaio sobre o individualismo contemporâneo. Tradução: Miguel Serras Pereira e Ana Luísa Faria. Barueri: Ed Manole, 2005.

LOES, João. O que o seu filho faz na internet. **Revista IstoÉ**. São Paulo, ano 34, n. 215, dez. 2010.

LYNCH, Kevin . **A boa forma da cidade**. Massachusetts Institute of Technology, 1981. Tradução: Jorge Manuel Costa Almeida e Pinho. Lisboa: Edições 70, 1999.

MACEDO, Aline. Cultura do LIKE: interpretação e percepção de conteúdos nas mídias sociais, 2017. **Revista Confilotec**. Disponível em: [https://www.fapcom.edu.br/wp-content/uploads/2017/05/Cultura\\_do\\_like\\_Aline\\_Macedo.pdf](https://www.fapcom.edu.br/wp-content/uploads/2017/05/Cultura_do_like_Aline_Macedo.pdf). / . Acesso em: 23 mar. 2024.

MACHADO, Irene. Digitalização. Linguagem. Discurso. As mediações dialógicas possíveis. **Lumina**, Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação da UFJF, v. 4, n. 2, p. 19-48, jul./dez. 2001; v. 5, n. 1, p. 2002. ISSN 1516-0785. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/facom//files/2013/03/R8-Irene-Machado-HP.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2024.

MACHADO, Leonardo da Costa. **A utilização das mídias sociais na educação**: Facebook, Instagram e WhatsApp. 2019. Disponível em: <http://dspace.nead.ufsj.edu.br/trabalhospublicos/bitstream/handle/123456789/338/Trabalho%20de%20Tcc%20Pós%20-%20Leonardo.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>. Acesso em: 19 mar. 2024.

MANDEL, Ernest. **O capitalismo tardio**. Tradução de Carlos Eduardo Silveira Matos, Regisde Castro Andrade e Dinah de Abreu Azevedo. Coleção Os Economistas. São Paulo: Abril Cultura, 1982.

MARCON, Lucia Carla Gomes; SANTOS, Mariane Vargas dos; PRANDI-GONÇALVES, Maria Beatriz R. A Construção de Simulacros na Imagem Contemporânea. **Unaerp**, 2017. Disponível em: <https://revistas.unaerp.br/inrevista/article/view/1368/1226>. Acesso em: 19 mar. 2024.

MARTIN, B. A. S. O poder visual da comunicação e a construção da imagem da marca. In: **Anais do Congresso de Inovação e Tecnologia (CIT) - Evento de Iniciação Científica e Tecnologia (EICT)**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), 2018. Disponível em: [https://eictutfpr.weebly.com/uploads/8/0/6/9/80691810/eict\\_2018\\_anais\\_completo](https://eictutfpr.weebly.com/uploads/8/0/6/9/80691810/eict_2018_anais_completo). Acesso em: 22 fev. 2024.

MATTOS, Claudia Regina. **História da escrita**. São Paulo: Contexto, 2007. Disponível em: <https://www.editoracontexto.com.br/historia-da-escrita>. Acesso em: 13 maio 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec; Rio de Janeiro: ABRASCO, 1992.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec; Rio de Janeiro: ABRASCO, 2001.

MIRZOEFF, Nicholas. *An introduction to visual culturee*. London: Routledge, 1999.

MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. 3rd ed. London: Routledge, 2023.

MORO, Gláucio Henrique Matsushita. **Pictograma e pictografia: objeto, representação e conceito**. 2016. (177 f.). Tese (Doutorado em Tecnologia) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2016. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1942>. Acesso em: 14 maio 2025.

MUCHNIK, Lev; YOM-TOV, Elad; LEVY, Nir; RUBIN, Amir; LOUZOUN, Yoram. *Initial growth rates of epidemics fail to predict their reach: A lesson from large scale malware spread analysis*. **Ar XIV e-prints, art**. August 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2008.00445>. Acesso em: 06 abr. 2024.

MUMFORD, Lewis. **A cidade na história: suas origens, transformações e perspectivas**. Título original: *The city in history*. Tradução de Neil R. d Silva. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NASCIMENTO, Leonardo Santoli Lena. **Histórias em Quadrinhos e Arte Contemporânea: um diálogo possível**. Criciúma: Sul Catarinense, 2012.

PAIVA, Vera Lúcia Meneses de Oliveira. A linguagem dos *emojis*. **Trabalhos em Linguística Aplicada**. Campinas, n. 55, v. 2, p.379-399, Maio-Agosto, 2016.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PAZERO, L. *Deepfake x IA: Comercial com imagem de Elis Regina abre discussão sobre perigos no futuro*. **CNN**. São Paulo. 5 de julho de 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/deepfake-x-ia-comercial-com-imagem-de-elis-regina-abre-discussao-sobre-perigos-no-futuro>. Acesso em: 14 mar. 2024.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. Petrópolis (RJ): Vozes, 2001. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2024.

PETTER, Margarida. Linguagem, língua, linguística. In: FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2003.

PILLAR, Analice Dutra. **Desenho e escrita como sistemas de representação**. Porto Alegre: Penso Editora, 2009.

PINHEIRO, Daíse Cristina de Sá. **O papel do plano de comunicação preventivo em momento de crise na organização**. Monografia. (58 f.). Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia. Goiânia, 2005. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/items/bc20973a-2e20-4ea3-9fe4-d0408e412a00>. Acesso em: 22 fev. 2024.

PINHEIRO, Nilma de Jesus Feio. **A polissemia na linguagem não verbal: no caso os emojis**. Pará, 2018. Disponível em: [https://bdm.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/1536/1/TCC\\_PolissemiaLinguagemVerbal.pdf](https://bdm.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/1536/1/TCC_PolissemiaLinguagemVerbal.pdf). Acesso em: 29 mar. 2024.

PINHEIRO, Olímpio. Imagem de síntese: paradigmas; paradoxos. **Revista Educação**, 2002. Disponível em: Imagem-de-sintese.pdf (educacaografica.inf.br). Acesso em: 29 mar. 2024.

PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo: Ed. Ática, 2010.

QUITANILHA, Daniela. Meta: nova empresa controladora do Facebook, Instagram e WhatsApp. **IstoÉ Dinheiro**, 2021. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/meta-nova-empresa-controladora-do-facebook-instagram-e-whatsapp/>. Acesso em: 22 fev. 2024.

RIBEIRO, Giovanna. Esta mulher apareceu em vários filmes famosos e poucos prestaram atenção - e sim, ela existe de verdade. **Terra**, 2023. Disponível em: [terra.com.br](http://terra.com.br). Acesso em: 06 mar. 2024.

ROCHA, Gabriel Gomes de Oliveira. **O poder do Twitter como ferramenta de comunicação**. Brasília: Centro Universitário de Brasília - UniCEUB, 2010.

RODRIGUES, Tereza. A utilização do aplicativo *WhatsApp* por professores em suas práticas pedagógicas. 2015. Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 6. **Anais...** Recife, 2015. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais>. Acesso em: 24 fev. 2024.

RUSSO, Filipe Albuquerque Ito; SANT'ANNA, Nanahira de Rabelo; IMAI, Rodrigo Hideki. **Avanços recentes em inteligências artificiais sintetizadoras de imagens: relato de experiência educacional com o uso de *dall-e* e *dream***, 2022. Disponível em: [https://repositorio.mcti.gov.br/bitstream/mctic/4980/1/2022\\_nanahira\\_santanna\\_artigo.pdf](https://repositorio.mcti.gov.br/bitstream/mctic/4980/1/2022_nanahira_santanna_artigo.pdf). Acesso em: 03 set. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2015.

SANTOS, Jamerson Guerra. **O Cooperativismo de Crédito no Município de Baixa Grande, Bahia, na Perspectiva da Economia Solidária**. Monografia (Graduação em Ciências Econômicas) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Ciências Econômicas, Salvador, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/9388/1/JAMERSON%20GUERRA%20SANTOS.pdf>. Acesso em: 16 mar. 2024.

SANTOS, Karoline de Macedo. **Como o uso de *deepfakes* pode impactar as relações sociais na cibersociedade**. 2021. (23 f.). Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Sociais) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/716151847/132368>. Acesso em: 14 maio 2025.

SANTOS, Leandro Sant'Anna; CARDOSO JUNIOR, Leonardo Fraga; PORTO, Cristiane de Magalhães. Ciência vista e ouvida: divulgação científica e o combate à infodemia em múltiplas plataformas online. In: CONCEIÇÃO, Verônica Alves dos Santos; PORTO, Cristiane de Magalhães; COUTO, Edvaldo Souza (Org.). **Educação e Divulgação Científica: democratização de saberes na Cibercultura**. Feira de Santana: UEFS Editora, 2023.

SANTOS, Milton. O tempo nas cidades. In: Grupo de Estudos sobre o Tempo do Instituto de Estudos Avançados da USP (Org.). **Estudos sobre o Tempo**, fascículo 2. São Paulo: Coleção Documentos, 2001. Conferência realizada em 29 de maio de 1989. Disponível em: [http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0009-67252002000200020](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252002000200020). Acesso em: 02 abr. 2024.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 10 ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.

SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **Uma nova era digital**. Traduzido por Ana Beatriz Rodrigues e Rogério Durst. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2013.

SECCHI, Bernardo. **Primeira lição de urbanismo**. São Paulo: Perspectiva, 2006. Coleção Debates.

SILVA, Marcelo João Alves da; ALVES, Maria da Conceição Amaral; COSTA, Ivoneide de França. **Imagem - uma abordagem histórica**. Curitiba, Paraná: Graphica, 2007.

SILVA, Maria Júlia Paes. **Comunicação tem remédio: a comunicação nas relações interpessoais em saúde**. São Paulo: Editora Gente, 1996.

SILVA, Renata Bueno Brandão de Castro e. **A influência da internet na escrita da língua portuguesa**. 2018. Disponível em: <https://www2.cjf.jus.br/pergamumweb/vinculos/000041/0000410f.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2024.

SILVA, Rodrigo da. Como a China usa as redes sociais para manipular o debate público. **Superinteressante**, 2022. Disponível em: [https://super.abril.com.br/sociedade/como-a-china-usa-as-redes-sociais-para-manipular-o-debate-publico/mobile#google\\_vignette](https://super.abril.com.br/sociedade/como-a-china-usa-as-redes-sociais-para-manipular-o-debate-publico/mobile#google_vignette). Acesso em: 29 mar. 2024.

SILVA, Vinícius Rocha da. O uso do emoji na significação e emoção da conversa digital. **Rev. Científica Eletrônica UNISEB**, Ribeirão Preto, v.7, n.7, p.154-172, jan/jun. 2016.

SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SOUZA, Dalva Soares Gomes de. **A Influência da Internet no domínio da escrita: análises e inferências**. Dissertação. Mestrado em Engenharia de Produção. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção. Florianópolis. UFSC, 2001.

SOUZA JUNIOR, João Carvalho de. A semiótica do desejo nos usos de emojis no Grindr. **Revista Espaço Acadêmico**, 2022. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/57501/751375153412>. Acesso em: 19 mar. 2024.

TABREZ, Ahmad. **Corona virus (covid-19) pandemic and work from home: Chal-lenges of cybercrimes and cybersecurity**. Available at: SSRN 3568830, 2020. Disponível em: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3568830](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3568830). Acesso em: 06 abr. 2024.

TAUBE, Jéssica Maria. **Análise fílmica**: a representação da mulher como personagem no cinema. Curitiba, 2020. Disponível em:  
[https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/26695/1/CT\\_CODEG\\_2020\\_1\\_06.pdf](https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/26695/1/CT_CODEG_2020_1_06.pdf).  
Acesso em: 04 abr. 2024.

TORI, Romero. A presença das tecnologias interativas na educação. **RECET**, v.2, 2010 .  
Disponível em:  
<http://www.revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/view/3850/2514>. Acesso em: 06 abr. 2024.

VÁZQUEZ, Carlos GARCÍA . Barcelona. *Ciudad hojaldre: visiones urbanas del siglo XXI*.  
Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2004.

VENTURELLI, Suzete. Arte computacional: interface, interatividade e complexidade.  
**Revista VIS**, v. 16, n. 2, p. 415–424, 2017. Disponível em:  
<https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/20763>. Acesso em: 14 maio 2025.

VYGOTSKY, L. S. **O Pensamento e a Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1934.

WHATSAPP. **Página Inicial**. 2023. Disponível em: <https://www.whatsapp.com/>. Acesso em:  
24 fev. 2024.

WINCH, Paula Gaida; NASCIMENTO, Silvana Schwab. A teoria da comunicação de Jakobson: suas marcas no ensino de Língua Portuguesa. **Estudos da Língua(gem)**. Vitória da Conquista, v. 10, n. 2, p. 219-236, 2012.

WHITAKER, Dulce Consuelo Andreatta. **Envelhecimento e poder**. Campinas: Alínea, 2007.

WHITAKER, Dulce Consuelo Andreatta. O idoso na contemporaneidade: a necessidade de se educar a sociedade para as exigências desse “novo” ator social, titular de direitos. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 30, n. 81, p. 179-188, maio-ago., 2010. Disponível em:  
<http://www.cedes.unicamp.br> . Acesso em: 26 mar. 2024.