

TEXTURAS DO OLHAR DIGITAL: UM ESTUDO SEMIÓTICO SOBRE A PADRONIZAÇÃO VISUAL EM SÉRIES DE STREAMING

Textures of the digital gaze: a semiotic study on visual standardization in streaming series.

Texturas de la mirada digital: un estudio semiótico sobre la estandarización visual en series en streaming.

Vinicius Cabral Ribeiro¹
Juliana Rocha Franco²

DOI: 10.31501/esf.v1i32.15574

Resumo: Nas artes visuais, o termo textura é historicamente associado às características materiais e táteis de uma imagem. Este estudo tem como objetivo compreender como a produção audiovisual de filmes e séries, entre os anos 2018-2024, manifesta uma homogeneização da percepção visual por meio da textura. Para analisar essa questão, recorreremos à teoria semiótica de Charles Sanders Peirce. Utilizando essas bases teóricas, o estudo apresenta uma análise de frames de séries disponíveis na Netflix.

Palavras-chave: Textura. Semiótica. Audiovisual. Artes Visuais.

Abstract: In visual arts, the term texture is historically associated with the material and tactile characteristics of an image. This study aims to understand how audiovisual production in films and series, between 2018 and 2024, manifests a homogenization of visual perception through texture. To analyze this question, we draw on the semiotic theory of Charles Sanders Peirce. Using this theoretical framework, the study presents an analysis of frames from series available on Netflix.

Keywords: Texture. Semiotics. Audiovisual. Visual Arts.

Resumen: En las artes visuales, el término textura está históricamente asociado a las características materiales y táctiles de una imagen. Este estudio tiene como objetivo comprender cómo la producción audiovisual de películas y series, entre los años 2018 y 2024, manifiesta una homogeneización de la percepción visual a través de la textura. Para analizar esta cuestión, recurrimos a la teoría semiótica de Charles Sanders Peirce. Utilizando estas bases teóricas, el estudio presenta un análisis de fotogramas de series disponibles en Netflix.

Palabras-clave: Textura. Semiótica. Audiovisual. Artes Visuales.

¹ Mestre, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte - MG, Brasil. viniciuscabralribeiro@gmail.com | <https://orcid.org/0009-0001-1774-2655>.

² Doutora,, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte - MG, Brasil. julianarochafranco@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0001-7021-3341>

Introdução

Este estudo propõe uma análise semiótica da textura no contexto da produção audiovisual contemporânea, com foco em séries de streaming produzidas entre 2018 e 2024. A partir da teoria de Charles Sanders Peirce, especialmente dos conceitos de Qualisigno e Sinsigno, busca-se compreender como a textura visual — entendida a partir de elementos como cor, nitidez e profundidade de campo — contribui para um processo de homogeneização estética nas produções audiovisuais.

A partir da teoria semiótica de Charles Sanders Peirce, o trabalho analisa frames de diferentes séries disponíveis na Netflix (*Sex Education*, *Workin' Moms*, *Orange is the New Black*, entre outras), evidenciando profundas similaridades entre elas, especificamente no que diz respeito à textura. Observou-se como a repetição de certas qualidades visuais cria um padrão estético dominante. A análise concentrou-se nas propriedades visuais das imagens, sem considerar aspectos dramáticos ou narrativos, com o intuito de destacar a importância da textura como elemento fundamental na construção de significados no audiovisual contemporâneo.

Dessa forma, ao analisar a textura visual em séries como *Sex Education*, *Workin' Moms* e *Orange is the New Black*, este estudo busca não apenas identificar os padrões estéticos que permeiam as produções audiovisuais contemporâneas, mas também refletir sobre como a repetição de certas qualidades visuais — como cores frias, alta nitidez e profundidade de campo controlada — contribui para a sensação de uniformidade e padronização. A partir da semiótica peirceana, espera-se demonstrar como a textura, enquanto conjunto de qualidades sensoriais, atua como um signo que

influencia a experiência do espectador e a construção de significados, revelando, assim, as implicações estéticas e culturais da hegemonia da imagem digital nas plataformas de streaming.

A textura

A palavra "textura" carrega uma riqueza de significados que atravessam diferentes áreas do conhecimento, desde sua origem etimológica no latim até seu uso em disciplinas como as ciências naturais, a arte e a linguagem (ver nota 2). Etimologicamente, a palavra textura se associa ao sufixo *texo* (ou *textum*), comumente designado a significar "construção", ou "entrelaçamento", segundo dicionário de Latim-Português³. É de *texo*, também, a origem de palavras como *text* (do inglês) ou *texte* (do francês). Existe, ainda, uma palavra específica originária do latim, *textura*, *æ*, que significa "tecido, encadeamento, ligação". Em todos esses sentidos, "textura" parece remeter a processos essencialmente táteis ou à constituição das superfícies.

A partir de uma pesquisa histórica sobre o termo na língua inglesa⁴, observa-se que, na era moderna, especialmente no século XIX, as menções à "textura" são predominantemente encontradas em publicações de áreas como geologia, biologia, anatomia e ciências exatas em geral. Nesses contextos, o termo é frequentemente utilizado para descrever a qualidade material de composições orgânicas, como minerais, solos e órgãos animais. Não é possível determinar com precisão quando "textura" passou a ser um conceito mais recorrente em publicações sobre artes visuais, mas há registros, ainda no final do século XIX, que sugerem essa transição. Exemplos disso podem ser

³ Editora Porto, 2ª Edição, 2001.

⁴ Foi realizada pesquisa com o termo "texture" na plataforma Google NGram Viewer. <https://books.google.com/ngrams/>. Acesso em 20 de janeiro de 2025.

encontrados em obras como *The Fine Arts*, de Gerard Baldwin Brown (1891), e *Lectures on Art*, de John Ruskin (1892).

Ao longo do tempo, o campo semântico do conceito de "textura" ampliou-se, tornando-se mais imaterial. Essa ampliação reflete uma tendência mais ampla na cultura e na linguagem do século XIX e início do século XX, onde a busca por expressar nuances e complexidades levou ao uso mais metafórico de termos sensoriais.

Além de seu significado literal relacionado à materialidade, a palavra passou a ser utilizada para descrever aspectos subjetivos, como a "textura" de uma emoção, de uma experiência ou de uma ideia. Essa ampliação do sentido da palavra "textura" reflete a crescente complexidade da linguagem e a busca por novas formas de expressar nuances e experiências cada vez mais sutis.

No século XX, o termo "textura" foi utilizado para designar a superfície ou o "corpo" que serve de base para a inscrição de palavras e grafismos relacionados à linguagem. Na literatura moderna, diversas menções à textura evocam a ideia de tactilidade e superfície. Barthes (1982), por exemplo, recorre a termos como "corpo" e "grão" para se referir à inscrição de textos em superfícies, chegando a afirmar que "o acontecimento gráfico é o que permite à folha existir, significar, fruir" (Barthes, 1982). Campos (1992) e Eisenstein (2001) convergem com essa perspectiva ao associar a inscrição de textos e grafismos em superfícies como fundamento para outros processos sógnicos. No caso de Campos (1992), essa associação se estende inclusive à análise literária. Assim, permanece a ideia de textura vinculada à produção textual, que, desde a antiguidade até a criação da imprensa no Ocidente (século XVIII), foi o principal motivador da inscrição de caracteres em superfícies.

Na tipografia e no design gráfico, a textura é entendida como um dos elementos constitutivos do "suporte visual" (conforme descrito por Munari, 2006). Trata-se do primeiro desses elementos a

proporcionar facilidade e conforto no contato do leitor com o conteúdo diagramado em uma página. Além disso, estudos sobre a grafia (Silva et al., 2022; Campos, 1977; Ribeiro et al., 2023) compreendem a produção ancestral de hieróglifos e ideogramas como um processo de criação de visualidade para a linguagem verbal, garantindo a difusão, leitura e assimilação de uma versão escrita da língua em determinada cultura. Essa difusão, inicialmente revolucionada pela invenção da imprensa, tornou-se ainda mais complexa na era moderna, especialmente a partir do século XIX, com o advento da fotografia e do cinema⁵. Tais invenções, longe de serem acidentais, representaram marcos significativos na evolução da comunicação visual.

Dessa forma, a textura revela-se como um conceito que transcende a mera materialidade das superfícies. Ela está intrinsecamente ligada à experiência sensorial e à comunicação, atuando como ponte entre o tátil e o visual, entre o suporte e a mensagem. Sua importância ressalta a necessidade de compreender não apenas o conteúdo, mas também o meio que o sustenta, evidenciando que a materialidade e a visualidade são indissociáveis no processo de significação.

A textura e seus elementos no universo audiovisual: uma abordagem semiótica

A textura no universo audiovisual pode ser compreendida a partir de três elementos: cor, nitidez e profundidade de campo. Esses aspectos visuais desempenham um papel essencial na condução do olhar do espectador, influenciando sua percepção da imagem. Ao focar exclusivamente nesses

⁵ Mais contemporaneamente, é possível também lembrar dos Emoticons, Emojis e demais diagramas de leitura universal, como explorado por Ribeiro et al., 2023.

elementos, sem considerar fatores dramatúrgicos ou sonoros, propõe-se uma metodologia de análise amparada pela Semiótica de Charles S. Peirce.

Essa perspectiva aproxima a análise do frame audiovisual da análise das artes visuais estáticas, como sugerido por Ostrower (1998). Ao desmembrar a imagem em suas qualidades essenciais, pode-se traçar paralelos com a pintura e a fotografia tradicional, evidenciando como os princípios visuais clássicos continuam a influenciar a construção estética no audiovisual contemporâneo.

A decomposição da textura audiovisual nestes elementos permite uma abordagem mais sistemática na compreensão da estética audiovisual. A cor estabelece atmosferas e emoções, a nitidez define o nível de detalhe e clareza da imagem, enquanto a profundidade de campo direciona a atenção para diferentes planos da cena. Juntos, esses fatores estruturam a experiência visual e orientam a interpretação do espectador sobre a narrativa e o espaço representado. A seguir será desenvolvido brevemente como cada elemento funciona como textura.

Cor:

Na fotografia colorida, a cor dominante de um filme não apenas define sua paleta visual, mas também influencia a percepção da textura da imagem. Um exemplo marcante é o filme *Gritos e Sussurros* (1972), do cineasta sueco Ingmar Bergman (Figura 1). Majoritariamente composto por tons avermelhados, o filme utiliza a saturação do vermelho para criar uma textura visual densa e opressiva, quase palpável. Essa escolha cromática é intensificada pelo contraste com as cores do figurino, que destacam ainda mais a predominância do vermelho nos cenários. Uma textura na qual o espectador é envolvido por uma atmosfera carregada, que evoca sensações de intensidade, paixão e até

desconforto. Assim, a cor como textura possibilita uma imagem cujo efeito é uma experiência sensorial qualitativa.

Mesmo que o leitor não faça inferências sobre o conteúdo do filme, é possível acessar um tipo de sentimento específico no contato com um cenário massivamente avermelhado, com tudo aquilo que a cor em questão suscita sensorialmente.



Figura 1 – Frame do filme “Gritos e Sussurros”, de Ingmar Bergman (montagem dos autores a partir de frame do filme).

Nitidez:

A nitidez, enquanto elemento da textura visual, refere-se à qualidade associada ao foco ou à sua ausência, desempenhando um papel crucial na definição da percepção tátil da imagem. Trata-se da qualidade associada ao foco, ou à falta dele. A nitidez inclui os “grãos”, que podem ser constituídos por “borrados” filmicos, comuns em áreas pouco iluminadas de filmes rodados em película cinematográfica,

ou pela pixelização como no caso de filmes gravados digitalmente. Quanto mais “borrada” a imagem, seja estilisticamente, ou por deficiências técnicas, menor a nitidez, e vice-versa.

Essa variação na nitidez não apenas afeta a clareza da imagem, mas também contribui para a construção de uma textura visual específica, que pode evocar sensações de realismo, abstração ou até mesmo nostalgia, dependendo do contexto em que é utilizada. A figura a seguir, retirada do filme *Amores Expressos* (1994), do cineasta taiwanês Wong Kar-Wai (Figura 2), exemplifica como o diretor manipula características ópticas da exposição da câmera, como o shutter, para reduzir intencionalmente a nitidez. Essa escolha estilística não apenas cria uma atmosfera onírica e fluida, mas também ressalta a importância da textura como elemento narrativo e sensorial. Ao borrar certas áreas da imagem, Kar-Wai convida o espectador a focar não apenas no que está nítido, mas também nas nuances e nas sensações táteis-visuais que a falta de nitidez provoca.

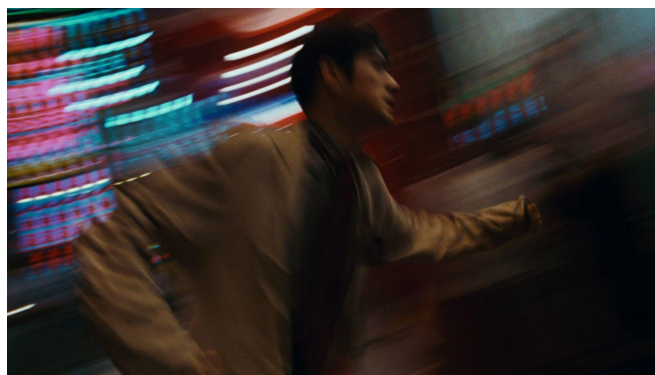


Figura 2 – Frame do filme “Amores Expressos”, de Wong Kar-Wai (montagem dos autores a partir de frame do filme).

Profundidade de campo:

A profundidade de campo é outro elemento geral da composição dos quadros, e representa a capacidade que um quadro apresenta de se “expandir” em um “ponto de fuga”. Este termo (“ponto de fuga”) é utilizado em manuais de artes visuais (como Ostrower, 1998), e refere-se ao ponto imaginário onde as linhas de perspectiva convergem, criando a ilusão de tridimensionalidade em uma superfície bidimensional. A profundidade de campo define a distância percebida entre os elementos em primeiro plano, que aparecem nítidos e destacados, e os elementos em segundo plano, que gradualmente se desfocam e se “esvaem” em direção ao ponto de fuga.

Enquanto os elementos em foco exibem detalhes nítidos e texturas perceptíveis, os planos desfocados assumem uma textura mais suave e difusa, criando um contraste que reforça a sensação de profundidade. Essa interação entre nitidez e desfoque contribui para a riqueza tátil da imagem, mesmo que apenas visualmente percebida. Há outros elementos que atuam na composição, como a disposição de atores e objetos no quadro, mas todos convergem em uma generalidade associada ao movimento, que culmina na definição de profundidade de campo. Um exemplo desse recurso pode ser observado no filme *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles (Figura 2).



Figura 3 – Frame do filme “Cidadão Kane”, de Orson Welles (montagem dos autores a partir de frame do filme).

Percebe-se que a textura é a generalidade condutora dos aspectos qualitativos mais singulares, mas ao mesmo tempo marcantes e definidores, de uma imagem audiovisual. Sob uma perspectiva realista, a textura poderia ser entendida como um universal ou geral. Os realistas defendem que os universais (como "textura") existem de forma independente das mentes humanas, e podem ser predicados a muitos particulares. Por exemplo, a textura "áspera" ou "suave" seria uma propriedade geral que pode ser aplicada a múltiplos objetos particulares (como diferentes pedras, tecidos ou superfícies). Nesse caso, a textura não se limita a uma instância específica, mas é uma característica que pode ser compartilhada por diversos particulares.

A textura, enquanto conceito geral, é uma propriedade que pode ser predicada a múltiplos objetos ou superfícies. Segundo Franco (2022), Peirce argumenta que os universais (como a lei da gravidade) não são meras representações mentais, mas têm realidade própria e influenciam o comportamento dos particulares. Da mesma forma, a textura como universal não é apenas uma convenção linguística, mas uma propriedade real que se manifesta em objetos concretos.

Dessa forma a textura audiovisual é um universal que se atualiza em particulares por meio de suas manifestações concretas em obras audiovisuais específicas. Essa ideia se alinha diretamente com a noção de Qualisigno em Peirce, que define o Qualisigno como "uma qualidade que é um signo" (Syllabus, 1903, p. 291). No contexto da textura audiovisual, as qualidades visuais e sonoras (como cor, nitidez, profundidade de campo e até mesmo a granulação ou suavidade de uma imagem) funcionam como Qualisignos, ou seja, signos que representam qualidades sensíveis. Essas qualidades, no entanto, só se tornam plenamente perceptíveis quando se corporificam em Sinsignos Icônicos (Peirce, 1903, p. 294), que são os objetos concretos de experiência (como os frames de um filme ou série).

Como o Sinsigno incorpora necessariamente qualisignos, é necessário olhar para os frames das séries, que são os sinsignos (os existentes que remetem aos conjuntos analisados), e decompor os qualisignos que os integram. Neste sentido, são as qualidades elementares dos frames, relacionadas a itens constitutivos básicos da imagem audiovisual, segundo autores como Ostrower (1998) e Eisenstein (2001), que servem de guias para a análise empreendida.

Assim, a textura audiovisual, enquanto conjunto de qualidades, só existe como signo quando se materializa em obras particulares, que são os sinsignos. A análise da textura audiovisual, portanto, pode ser realizada a partir da decomposição dos frames em seus elementos constitutivos (cor, nitidez,

profundidade de campo), que são os qualisignos. Esses elementos, ao se repetirem e se combinarem de maneira consistente ao longo de uma obra, criam padrões que podem ser interpretados como signos de uma linguagem visual específica.

O aspecto elementar da qualidade como predicado, ou abstração efêmera, constituirá nosso primeiro pilar metodológico de análise. O segundo, será baseado na observação dos sinsignos (frames) que representam extratos das séries analisadas (existentes), em busca de padrões produzidos pela repetição de qualidades similares. O terceiro pilar da análise são as interpretações que podem ser levantadas a partir da decomposição, ou decupagem, dos frames. O objetivo conjunto da análise (nestas três etapas) é tentar confirmar a hipótese de que a relação de similaridade entre diferentes frames se dá pela repetição dos mesmos recursos qualitativos.

Ao tomar um frame, é possível decompô-lo em suas propriedades constitutivas que apresentamos acima. Até este ponto, já nos referimos a tais propriedades como qualisignos, que compõem um conjunto específico. Os qualisignos analisados serão, portanto, os elementos previamente decompostos: cor, nitidez e composição/profundidade de campo. Visualmente, esses elementos (qualisignos) manifestam-se em corporificações acessíveis, ou seja, nos próprios frames.



Figura 4 – Frame da série da Netflix "Orange is The New Black" (montagem dos autores a partir de frame de "Orange is The New Black" (2019) na plataforma Netflix, 2024).

Neste exemplo geral observamos que os três qualisignos de análise misturam-se, mas é possível distinguí-los a partir de generalizações metodológicas. Quanto à cor, por exemplo, existem no mínimo 9 cores distinguíveis. Mas, em um conjunto, o que definimos como cor (como propriedade elementar, qualisigno) se refere ao tom geral da imagem, neste caso um “amarronzado” dominante. A nitidez é a forma como os atores e objetos se apresentam visíveis. Ou seja, se estão focados ou borrados, consideradas suas posições no enquadramento. Neste caso, não é possível notar uma distinção muito acentuada de nitidez entre os personagens e objetos do primeiro plano e os personagens posicionados no “fundo” do quadro. Embora pareça existir um leve desfoque na personagem que marca o ponto de fuga (em pé tomando um sorvete ao lado dos quadros), tal desfoque não chega a representar um elemento estilístico relevante, por ser praticamente imperceptível. A posição dos atores e objetos de

cena no enquadramento diz respeito ao terceiro qualisigno: a composição/profundidade de campo. Neste caso o quadro apresenta os atores e objetos de cena distribuídos de maneira uniforme, com os atores enquadrados da cintura para cima. A profundidade de campo, reduzidíssima, representa o ponto de fuga (como definido por Ostrower, 1998), aqui proporcionado pela atriz ao fundo, levemente desfocada.

Esta análise preliminar serve de base para as análises do próximo tópico deste texto. Essa abordagem metodológica, baseada na semiótica peirceana, permite não apenas descrever as qualidades da textura, mas também interpretar seus efeitos qualitativos, indiciais e simbólicos.

Análise

O primeiro frame analisado é retirado da série "Sex Education", da Netflix. Ressalta-se que a escolha dos frames não leva em conta o universo narrativo das séries, mas busca, antes, apresentar séries gravadas em locais totalmente diferentes. Ao final da análise, apresenta-se um painel (montagem dos autores) com séries gravadas em países tão diversos quanto Brasil, África do Sul e Inglaterra. A série a seguir é rodada na Inglaterra, com cenas produzidas em Laos, capital da Nigéria.



Figura 5 – Frame da série da Netflix "Sex Education" (montagem dos autores a partir de frame de "Sex Education" (2019) na plataforma Netflix, 2024).

Em relação à cor, é predominante o esverdeado. Existe uma infinidade de cores, mas generalizadamente, predominam os tons "frios", associados ao verde e ao acinzentado. Quanto à nitidez, toda a cena parece bastante iluminada e nítida, tanto no primeiro plano (onde aparecem os dois atores), quanto no fundo, o que ajuda a produzir uma indistinção de profundidade. Neste sentido, passamos à composição/profundidade de campo, que valoriza a presença dos dois atores no primeiro plano, com uma ponte no meio. A ponte cria um ponto de fuga, mas que quase não se distingue sensorialmente do primeiro plano em função de uma alta nitidez. Há um desfoque leve, que não conduz uma sensação de profundidade propriamente acentuada, mas antes a um ponto de fuga “natural” do olhar, não chegando a atraí-lo pela presença de qualquer elemento de destaque ou ruptura neste ponto de fuga. Os atores na frente dominam a atenção sensorialmente pela sua posição, por estarem mais

próximos da câmera. Pelas cores e pela nitidez, eles não se destacam tanto em relação ao plano de fundo que, por sua vez, atua meramente como um plano de fundo, ou paisagem inerte. Neste aspecto é possível detectar uma sensação de uniformidade e de "lavado", que sugere um quadro "estéril", sem nuances consideráveis de cor, nitidez ou profundidade.

A aparente complexidade do quadro, com tantos qualisignos diferentes se sobrepondo em uma construção sónica relativamente elaborada, esvai-se quando se observa que, em todos os pontos da imagem, do primeiro plano às bordas e ao fundo, os mesmos tons de cores se repetem, e tudo parece altamente iluminado e, conseqüentemente, nítido e organizado espacialmente (de forma a não criar "espaços" vazios na imagem). São estas qualidades que produzem a sensação de "limpeza" e esterilidade na observação da imagem. As sensações, reforça-se, são suscitadas pelos elementos qualitativos decompostos.



Figura 6 - Frame da série da Netflix "Workin' Moms" (montagem dos autores a partir de frame de "Workin' Moms" (2017) na plataforma Netflix, 2024).

Novamente, o esverdeado é predominante na observação da cor. Sensação similar de esverdeado, ou de cores frias e "neutras" dominando o quadro. Em relação à nitidez, apesar das sombras no fundo, não se observa um contraste marcante. Todas as áreas supostamente não iluminadas (como o canto superior esquerdo) são nítidas, o que produz uma uniformidade tátil. Em relação à composição/profundidade de campo, as atrizes parecem estar no mesmo plano do fundo, em função da horizontalidade "lavada" produzida pelas cores pasteis e pela nitidez quase absoluta. Produz-se então, assim como na análise da figura 5, uma sensação de ocupação total, sem a produção de "espaços" vazios, ou pontos de fuga. Reforça-se que, nos dois frames (Figura 5 e Figura 6), até o que está desfocado, nas bordas, é bastante nítido.

É notória a semelhança entre os dois frames (figuras 5 e 6). Mesmo carregados de elementos coloridos e objetos de cena, que poderiam ser analisados separadamente como propriedades específicas, não há, na superficialidade, ou seja, nas texturas, nenhum "ruído" visível. O que, até aqui, não pode ser identificado como um padrão, a partir da análise de apenas dois exemplos, mas caminha para a observação de uma regularidade. Antes da apresentação de um painel com frames retirados de 9 séries diferentes originais da Netflix, segue, como contraponto, a análise de frame de um filme autoral de Harmony Korine, cineasta independente estadunidense. Trata-se de um excerto da obra *Julien Donkey-Boy*, de 1999.



Figura 7 - Frame do filme "Julien Donkey-Boy", de Harmony Korine (montagem dos autores a partir de frame de "Julien Donkey-Boy" (1999) de arquivo pessoal, 2024).

A imagem se difere das anteriores em praticamente todas as suas propriedades. A primeira sensação é de uma hegemonia do amarelado, e da uniformização de um "borrado", que se manifesta a partir de pixelização (ou granulação, se levarmos em conta que o frame é retirado de um filme rodado em fita MiniDV). Em termos de nitidez, quase não se pode afirmar que há alguma; a atriz praticamente se mistura com o fundo, mas há pequenos pontos de contraste (como nas partes mais escuras de seu cabelo e numa espécie de galho desfocado que perpassa o primeiro plano) que "deslocam" a personagem do fundo. Ou, ainda, que posicionam a atriz com algum tipo de destaque em meio a pequenas nuances contrastadas. Notadamente: as partes escuras do cabelo e o "estourado" da parte de cima do cabelo produzem uma sensação de movimento, e de destacamento da imagem de um

plano a outro. A posição da atriz no quadro remete ao exercício pictórico da “regra de ouro” ou “proporção áurea” (como definido por Ostrower, 2001), que atrai o olhar para a atriz devido à sua posição em relação aos demais elementos do quadro, que estão extremamente borrados e indistintos.. Em termos de composição e profundidade de campo, o frame, mesmo representando um momento estático de um filme marcado pela instabilidade — com planos filmados com câmeras na mão e sem um rigor técnico aprofundado —, apresenta uma espécie de “movimento”, não observado nos frames retirados das séries da Netflix.

Neste ponto, é importante ressaltar que o "borrado" produzido na imagem é fruto das deficiências técnicas que os meios de captação digitais apresentavam à época. Filmado em 1999, o filme de Harmony Korine se filia ao movimento Dogma 95, lançado como um paradigma de ruptura proposto pelos cineastas Lars Von Trier e Thomas Vinterberg no Festival de Cannes de 1995. O movimento tinha como prerrogativas, dentre outras, o abandono de certos padrões técnicos, com o uso de câmeras digitais sem iluminações artificiais e grandes interferências tecnicistas. Os preceitos dogmáticos do movimento contribuem para que o filme de Harmony Korine, como observa-se a partir do frame apresentado, adote tons impressionistas, associando-se, via textura, às artes plásticas abstratas que dominaram a pintura a partir do século XIX, com artistas como Vincent Van Gogh.

Um dos aspectos que podem ser ressaltados na comparação da figura 7 em relação às demais, retiradas de séries da Netflix, é o fato de que as primeiras também são fruto do contexto de um "cinema digital". Em que pesem os avanços técnicos em direção à câmeras e softwares de edição e pós-produção cada vez mais adaptados à obtenção de imagens nítidas de altíssima resolução, ainda é possível conceber que as linguagens digitais podem contar, se for do interesse de seus realizadores,

com "ruídos" e propriedades qualitativas distintivas. Assim como havia, na "era filmica" do cinema, características atribuídas às imagens em função do tipo de filme utilizado, ou das técnicas de revelação, é possível hoje utilizar ferramentas digitais para a emulação de diversos efeitos diferentes. O que se observa, no entanto, é uma homogeneização.

Este estudo considerou, para além da análise dos 3 frames apresentados, a observação de frames de mais de 20 séries originais da Netflix. Segue abaixo um painel que conta com frames de 9 séries diferentes, incluindo séries gravadas no Brasil, África do Sul, Alemanha, Canadá, Inglaterra e Estados Unidos. Apesar de serem produções rodadas em países completamente diferentes, sua disposição lado a lado evidencia a regularidade.



Figura 8 - Painel de frames de séries da Netflix (montagem dos autores a partir de frames de 9 séries da Netflix, 2024).

Decompostos a partir dos fundamentos metodológicos desta pesquisa, os frames revelam tons esverdeados, “frios” (ou pasteis, como no único caso que apresenta tons mais “quentes”, rosados, na terceira figura da segunda linha), profunda nitidez e indistinção entre “camadas” dentro da imagem, e uma distribuição altamente uniforme de atores e objetos no enquadramento. Em conjunto, os frames revelam uma profunda sensação de similaridade. Todos se apresentam à visão como “chapados”, sem grandes contrastes, “ruídos” ou imperfeições. Tudo é focado, altamente nítido e, fundamentalmente, claro. Como na análise da Figura 5, é possível destacar que, em todos os demais frames da montagem, mesmo nas áreas supostamente menos iluminadas (sombreadas), prevalece uma profunda nitidez. Todas as propriedades qualitativas elementares dos frames convergem, portanto, a uma homogeneização que é, fundamentalmente, uma padronização. Esta se manifesta nos padrões de catalogação, produção e venda de conteúdos da plataforma, mas se estende a uma proporcional padronização do olhar dos espectadores, já resistentes a produções que rompam os padrões dominantes revelados pela plataforma estudada, que é apenas uma das empresas do crescente contexto de “plataformização” de produções culturais.

Buscamos não engessar a compreensão semiótica da textura, evitando enquadrar o termo em uma espécie de “caixa” delimitadora. Apesar de acessarmos a definição de Qualisigno, como signo eminentemente relacionado à ideia de qualidade, não afirmamos que a textura é, propriamente, um Qualisigno mas, antes, que a textura é composta por talidades que podem ser definidas (ao menos efemeramente) como qualisignos. Conforme explicitado no fluxo descrito na metodologia semiótica, é importante ressaltar que, uma vez que se inicia a análise de um Qualisigno, este não existe mais. Compreendemos também que o audiovisual, respeitando-se sua história e suas características

constitutivas gerais (como desenvolvido por Eisenstein, 2001) é um fazer complexo, que envolve não apenas características visuais, mas sonoras e dramáticas.

Considerações Finais

Por incorporar os aspectos "táteis" superficiais de uma imagem audiovisual, a textura é profundamente fugidia em relação à categorização e conceituação. Este estudo buscou, por meio da semiótica pragmaticista, atingir uma definição geral de textura, demonstrando como as qualidades abstratas de uma imagem são atreladas ao signo (neste caso, cada frame, ou Sinsigno) por uma relação de mediação.

O desafio foi, portanto, o de retornar às sensações produzidas pelas qualidades das imagens na sensibilidade visual, para que o desmembramento das figuras analisadas permanecesse comprometido com a ideia de textura. Pela definição alcançada, tal ideia associa-se mais ao sensorio-perceptivo do que às categorizações, por exemplo, conceituais e dramáticas que uma análise diferente do mesmo objeto poderia suscitar. Foi necessário, portanto, partir das definições de Qualisigno Icônico e Sinsigno Icônico para atestar a evidência de que a textura se associa às semioses de primeiridade, uma vez que se trata da superfície das imagens, passível de suscitar nos intérpretes sensações ainda não descritas ou conceituadas. Não se pode confundir, por isso, a descrição das qualidades em seus aspectos mais elementares, com a interpretação e conceituação aprofundada de cada obra. Não seria possível, obviamente, fazer inferências conceituais sobre o conteúdo dramático ou contextual das séries a partir, apenas, da análise dos frames. A terceiridade aqui, que se manifesta no conjunto discursivo desta pesquisa, é obtida a partir da análise de uma coleção (isto é, de uma generalidade, ou conjunto) de

frames de séries originais da plataforma Netflix. O objetivo é demonstrar que as características superficiais que integram a textura de diferentes séries se aproximam enormemente. E que é esta, semioticamente, a explicação para a sensação suscitada pelo contato com o catálogo de séries e filmes originais da plataforma; a de que ela é constituída, basicamente, por um conjunto muito repetitivo de padrões, que representam um repertório visual altamente uniformizado. A sensação de similaridade entre diferentes produções se dá, principalmente, por meio da textura, não consideradas, neste estudo, similaridades de ordem dramática ou conceitual entre as obras.

A análise da textura audiovisual a partir dos Qualisignos e Sinsignos tem implicações importantes para a compreensão da padronização visual observada nas plataformas digitais contemporâneas. Como discutido anteriormente, a transição do analógico para o digital trouxe consigo uma homogeneização da textura, com a eliminação de imperfeições e a busca por uma nitidez absoluta. Essa padronização pode ser entendida como a repetição de Qualisignos específicos (como cores saturadas, alta definição e profundidade de campo controlada) que se corporificam em Sinsignos (os frames das produções digitais). A repetição desses Qualisignos cria um padrão visual que, embora tecnicamente perfeito, pode resultar em uma falta de diversidade sensorial.

A partir da perspectiva peirceana, essa padronização pode ser interpretada como uma domesticação do olhar do espectador, que é condicionado a reconhecer e valorizar certas qualidades visuais em detrimento de outras. Ao decompor os frames em seus Qualisignos constitutivos, é possível identificar como a repetição de certas qualidades (como a paleta de cores ou a nitidez) contribui para a criação de um padrão estético dominante. Essa análise não apenas confirma a hipótese de que a similaridade entre diferentes frames se dá pela repetição dos mesmos recursos qualitativos, mas

também revela como a textura audiovisual, enquanto signo, influencia a experiência do espectador e a construção de significados. Assim, a semiótica peirceana oferece uma ferramenta poderosa para compreender tanto a riqueza sensorial da textura quanto os efeitos de sua padronização no audiovisual contemporâneo.

A relação entre a textura audiovisual e a semiótica peirceana, especialmente por meio dos conceitos de Qualisigno e Sinsigno, permitiu uma análise profunda das qualidades visuais sensíveis que compõem as obras audiovisuais. Ao mesmo tempo, essa abordagem revelou como a padronização da textura nas plataformas digitais contemporâneas resulta da repetição de Qualisignos específicos, que, embora tecnicamente perfeitos, podem levar a uma homogeneização da experiência sensorial.

Essa reflexão abre caminho para uma crítica mais ampla das implicações estéticas e culturais da hegemonia da imagem digital, uma vez que as padronizações comerciais estéticas resultam em uma espécie de domesticação do olhar, e dos padrões comportamentais e de consumo dos espectadores. Os altos índices de audiência da plataforma estudada, com números estáveis de assinantes fiéis, demonstram o poder desta padronização⁶.

Referências

Barthes, R. (2009). O óbvio e o obtuso. (1ª Edição). Edições 70.

Brown, G. B. (1891). The Fine Arts. (1ª Edição). New York C. Scribner's Sons.

Campos, H. (1977). Ideograma — Lógica, Poesia, Linguagem. (1ª Edição). Editora Cultrix.

⁶ Apesar de não divulgar com transparência os dados de assinantes, as estimativas de mercado e de agregados de websites noticiosos estimam que a plataforma tenha, apenas no Brasil, cerca de 20 milhões de usuários mensais. Mundialmente, este número chegou, ao final de 2024, a mais de 300 milhões de assinantes.

Campos, H. (2020). Metalinguagem e outras metas. (4ª Edição). Editora Perspectiva.

Dados internos da empresa Netflix: <https://ir.netflix.net/ir-overview/profile/default.aspx>. Acesso em 31 de janeiro de 2025.

Dicionário de Latim-Português. (2ª Edição). Dicionários Editora, Porto Editora.

Dondis, D. A. (2000). Sintaxe da linguagem visual. (3ª Edição). Martins Fontes.

Eisenstein, S. (1990). O Sentido do Filme. (1ª Edição). Zahar.

Liszka, J.J. (1996). A General Introduction to the Semeiotic of Charles Sanders Peirce. (1ª Edição). Indiana University Press.

Nichols. (2019). The Repertory of Arts, Manufactures, and Agriculture. (14ª Edição). Hardpress Publishing.

Ostrower, F. (1998). A sensibilidade do intelecto. (1ª Edição). Editora Campus.

Peirce, C. S. Collected papers of Charles Sander Peirce, v. I-VIII. Harvard University Press, 1931-58.

Peirce, C.S. The Essential Peirce, I. Indiana University Press, 1992.

Peirce, C.S. The Essential Peirce, II. Indiana University Press, 1998.

Ribeiro, V. C.; Pinho, I. S. Rocha Franco, J. Grafias, sistemas de escrita e diagramas de leitura universal: Uma análise semiótica. In Iara Sousa Castro e Juliana Rocha Franco. (Org.). Pesquisa em design e reflexões contemporâneas 9. (1ª Edição, pp. 123-138). Editora Edgard Blücher Ltda.

Ruskin, J. (1892). Lectures On Art. G. Allen.

Santaella, L. et al. (2011). Por uma semiótica não tergiversante: Análise do site Conductor-MTA.me. Líbero, 28, 37-76.

Silva, S.A; Ribeiro, V.C.; Campos da Cunha Mello, A.C. (2023). Pesquisa ao pé da letra: Estudos da escrita no PPGD-UEMG. Belo Horizonte, Pensamentos em Design, 2, 174-186.

Sontag, S. (2004). Sobre fotografia. (1ª Edição). Companhia das letras.

Vilela, L. (2025, 22, janeiro). Netflix (NFLX) fecha 2024 com recorde de assinantes e receita acima do esperado. Exame.

<https://exame.com/invest/mercados/netflix-fecha-2024-com-recorde-de-assinantes-e-receita-acima-do-esperado-puxada-por-round-6/>. Acesso em 31 de janeiro de 2025.