

Rooty Toot Toot: análise semiótica de um curta-metragem noir¹Louise Fernanda Silva Nunes Farias²Vallecyane Mickevellyn Gomes da Silva³Marcelo Machado Martins⁴

Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, PE

RESUMO

O audiovisual, além de entreter, demonstra uma vasta interdisciplinaridade que permite compreender diversos campos sociais. Neste estudo, utilizamos o curta-metragem em animação estilo *noir* *Rooty Toot Toot* (1951), de John Hubley, para o desenvolvimento de uma análise a partir de aspectos do percurso gerativo de sentido, da semiótica discursiva. Os autores presentes na base teórica do estudo são Fiorin (1989, 1999) e Barros (2003, 2005). Com efeito, busca-se o desenvolvimento de uma análise que possa fomentar os estudos deste campo audiovisual, pelo viés da semiótica.

PALAVRAS-CHAVE: audiovisual; semiótica; percurso gerativo; animação; *noir*.

INTRODUÇÃO

O cinema pode ser tomado como forma de expressão artística, histórica e política, participando da expansão de percepções do indivíduo. Os filmes se dividem em diferentes categorias de gênero, tratando de temas diversos e refletindo em suas produções as características de seu tempo de produção, sendo, portanto, um objeto valioso de estudo. Neste trabalho, utilizaremos o curta-metragem em animação musical *Rooty Toot Toot* (1951), produzido pelo diretor John Hubley e pela *United Productions*

¹ Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho “Cinema e Audiovisual e Interdisciplinaridade”, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025, na Universidade Federal de Fortaleza (UFC).

² Graduanda em Bacharelado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste (UFPE/CAA). E-mail: louise.fernanda@ufpe.br.

³ Graduanda em Bacharelado em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste (UFPE/CAA). E-mail: vallecyane.silva@ufpe.br.

⁴ Orientador do trabalho. Professor titular do Curso de Comunicação Social da UFPE-CAA. E-mail: marcelo.machadomartins@ufpe.br.

of America (UPA), que foi um estúdio criado na década de 1940, durante a Segunda Guerra Mundial pioneiro em animação modernista (Beck, 1998).

Com 7 minutos de duração, o curta *Rooty Toot Toot* foi baseado em uma canção popular dos EUA, regravada por nomes como Johnny Cash e Anika Noni Rose⁵. A trama gira em torno de um assassinato passionai: Frankie mata Johnny por ciúmes. *Rooty Toot Toot* destacou-se na UPA, foi indicado ao Oscar de curta de animação em 1952 e ficou em 41º lugar no livro *The 50 Greatest Cartoons* (1998), de Jerry Beck.

Devido a elementos narrativos e imagéticos presentes em *Rooty Toot Toot*, dentro do campo das produções cinematográficas é possível classificá-lo como *film noir*, que, apesar de não haver um consenso entre estudiosos de cinema quanto à sua definição como gênero, estilo ou movimento, reflete grande relevância em produtos culturais desde o auge de suas produções (1940 a 1950), exercendo ainda uma forte influência para inúmeros filmes posteriores, inclusive de diferentes gêneros. O *film noir* tem como principal característica o tema do crime, fazendo uma crítica às condições sociais da América durante a Segunda Guerra. Em suas obras, é possível perceber atmosferas sombrias, usos de *flashbacks*, presença da mulher fatal, ambiguidades morais daquele que investiga, do suposto suspeito e da própria vítima, e são geralmente realizadas em preto e branco.

Visto que não é necessário haver todos os elementos tradicionais do *noir* para enquadrar um filme como tal, a animação de John Hubley atende às especificidades de narrativa criminal, com recursos de *flashbacks* para contar a perspectiva dos personagens e a presença da mulher sedutora, a *femme fatale*, numa atmosfera de mistério e busca pela verdade dos fatos. Do ponto de vista do percurso gerativo de sentido, centrado num modelo de previsibilidade de organização de conteúdos, tem-se uma abstração de elementos (semânticos) que, na passagem de um nível para outro, vão se tornando mais concretos, sempre ancorados numa relação sintática entre eles. Assim, no nível discursivo, o último do percurso, apreende-se um dos aspectos de caracterização do *noir*, quer pelas figuras e pelos temas, como pelos modos de a história ser “contada” (Martins, 2005). No processo de textualização da animação, são

⁵ Como tema, tem como referência a música *Frankie and Johnny*; como melodia, tem como base *Dat Hätz vun d'r Welt*, da banda alemã De Hohner. A música/melodia, portanto, estabelece uma intertextualidade com textos musicais diversos, a partir do sincretismo (conteúdo de um com expressão sonora de outro).

observados elementos da sonoridade (diálogos, sonoplastia e música) relacionados ao conteúdo e aos elementos da imagem (animada) em movimento, o que vai a caracterizar um texto sincrético.

Metodologicamente, são examinadas as relações semântica e sintática dos elementos constituintes do discurso por meio do percurso gerativo de sentido, que, por sua vez, prevê uma sucessão de patamares na produção de sentido do texto: estruturas fundamentais, estruturas narrativas e estruturas discursivas, sendo os dois primeiros os utilizados para o desenvolvimento desta análise, embora se recorra a alguns aspectos dos constituintes do nível discursivo para garantir a inteligibilidade da explanação.

ANÁLISE

Inicialmente, é necessário compreender o que se entende por “plano de conteúdo” e “percurso gerativo de sentido” em um texto, ou seja, o processo pelo qual o sentido é construído. A semiótica propõe ir além da identificação do sentido (plano de conteúdo), buscando compreender *como* o sentido é produzido e organizado no texto-objeto. De acordo com Fiorin (2002, p. 17), o percurso gerativo de sentido é definido como “uma sucessão de patamares (...), que mostra como se produz e interpreta o sentido” (fig. 1).



Figura 1: Representação visual do percurso gerativo do sentido. Fonte: As autoras.

De acordo com a semiótica, as análises são feitas em textos, que, por sua vez, podem ser tanto “linguístico, indiferentemente oral ou escrito, quanto visual, olfativo ou gestual, ou ainda, um texto que se sincretizam diferentes expressões como nos

quadrinhos, nos filmes ou nas canções populares.” (Barros, 2003, p. 188). Neste artigo, o objeto de análise é o “texto” curta-metragem *Rooty Toot Toot*, que, por sua natureza, é caracterizado pelo sincretismo de linguagens, conforme argumentos já apresentados.

Na análise semiótica, a semântica do nível fundamental ajuda a entender os elementos essenciais que compõem a base do discurso, sendo que eles são recuperados no nível superior, o narrativo, disseminados nos papéis dos personagens, na estrutura das histórias, nos objetos e nos valores que colocam os sujeitos em relação. Ao analisar esses aspectos, compreende-se como as dinâmicas dos acontecimentos se fundam nessas relações primeiras, apreendidas numa oposição entre termos de uma categoria semântica: /a/ vs. /b/; sendo que entre /a/ e /b/ tem-se um /não-a/, e entre o /b/ e o /a/, tem-se um /não-b/, que são os constituintes do quadrado semiótico e se relacionam em termos de contrariedade, de contraditoriedade e de implicação (Greimas e Courtés, 2008).

No caso da narrativa de *Rooty Toot Toot*, uma oposição que se destaca é a fidelidade vs. infidelidade, que, numa abstração maior, podem ser relidas com as categorias semânticas vida vs. morte, que vão estabelecer justamente, no curta, a passagem da vida para a morte, numa relação sintática, portanto. Essa oposição estrutura o conflito central do enredo: Frankie representa a expectativa de fidelidade, enquanto Johnny simboliza a prática da infidelidade ao traí-la com Nellie Bly. O sentimento de traição vivenciado por Frankie desencadeia as ações trágicas da história, evidenciando como os valores opostos se chocam e moldam o desenvolvimento narrativo. A análise dessa oposição semântica permite perceber como o curta não apenas conta uma história, mas também organiza, em nível profundo, as tensões entre lealdade e traição (expectativa e realidade, confiança e decepção) que mobilizam o sentido da narrativa.

Apreendidas as categorias semânticas de base no primeiro patamar do percurso, o nível fundamental, parte-se para o nível das estruturas narrativas. Nele, tem-se, de acordo com Fiorin (1989), uma narrativa mínima, desencadeada pela narratividade, que é a transformação de estados, que perpassa um estado inicial, de transformação, e um estado final. Em uma narrativa complexa, como *Rooty Toot Toot*, organizam-se diversas relações de estado e de fazer, que podem ser apreendidas numa sequência canônica de quatro fases, compreendendo manipulação (querer/dever), competência (saber/poder),

performance (ação) e sanção (cognitiva e/ou pragmática). Essas fases não precisam ser estruturadas no texto em uma ordem fixa, porque podem ser simplesmente pressupostas (mas deve haver sempre a transformação de estados).

Na animação musical de Hubley, a narrativa acontece em um tribunal, onde Frankie está sendo julgada pelo assassinado de Johnny. Os termos “tribunal” e “julgamento”, por exemplo, são figuras do nível discursivo e constituem o espaço em ocorre a história da transformação propriamente dita, e os personagens que integram os estados e as transformações da narrativa, num momento anterior ao julgamento. A animação, portanto, centra-se na fase da sanção e, nela, atenta-se à construção de uma “verdade” sobre um crime, a vítima, o suspeito e os homens da lei que representam a defesa, a acusação e o veredicto, retomando uma das características da narrativa policial clássica da qual também se originou o *noir* (Martins, 2000).

As provas do crime e testemunhas, presentes em narrativas *noir*, são expostas pela acusação de Frankie. Em sua defesa, o advogado Jonathan Bailey é apresentado como “O pilantra”. Tanto a acusação como a defesa expõem versões distintas: enquanto a primeira recorre a testemunhas que apontam Frankie como assassina, a segunda defende a acusada como inocente e recatada; esse estado inicial da narrativa pode ser lido como uma manipulação, na qual “um sujeito age sobre outro para levá-lo a querer e/ou fazer alguma coisa” (Fiorin, 1989, p. 29), ou seja, os destinadores devem convencer o outro sujeito.

Na segunda fase da sequência, encontra-se a competência, onde o sujeito da ação carece de um saber e de poder para realizar a transformação prevista. Na animação, ela está presente nas falas da acusação e da defesa de Frankie, que possuem saberes e habilidades para persuadir o júri, além do poder necessário para agir diante dele. A acusação de Frankie utiliza as provas do crime e testemunhas como seu saber, já a defesa apresenta artimanhas de convencimento bem desenvolvidas, fazendo justiça ao apelido “O pilantra” concedido ele, comportamento que ressoa na letra/melodia do curta, que, no conjunto, evidencia um caráter ambíguo de personagens em enredos *noir*, onde parecer e ser, categorias com as quais se constroem “verdades”, têm conceitos “maleáveis”.

A terceira fase é a da *performance*, constitui a transformação por meio do qual um sujeito entra em conjunção ou em disjunção com o objeto-valor. Em *Rooty Toot*

Toot, há duas situações de transformação simultâneas, que reúnem a *performance* e a sanção, quarta e última fase. Na primeira, Frankie é anunciada inocente pelos jurados após o advogado de defesa anunciar que se casaria com ela caso fosse inocentada, ou seja, a *performance* dela como crime foi sancionada durante a *performance* de um julgamento, que era de fato o momento da própria sanção. A personagem é sancionada cognitivamente pelo júri e juiz, que reconhecem sua inocência e, portanto, devolvem a sua liberdade.

Entretanto, em seguida, Frankie vê seu advogado dançando com Nellie Bly, a mulher com quem Johnny a traiu, e pega a arma do crime para atirar nele. Essa ação conferiu à Frankie uma nova sanção cognitiva que culminou na constatação de culpa, e uma outra sanção pragmática, a prisão de Frankie e, ao mesmo tempo, o desfecho *noir* comumente trágico e envolto pelo desvelamento do herói-vilão, pela revelação do segredo e pelo desmascaramento de uma mentira, caracterizando um *plot twist*.

CONCLUSÃO

Como objeto de estudo de diversas áreas, o audiovisual é um instrumento para uma melhor compreensão das relações humanas e das relações que os seres têm com os objetos do mundo, como a perspectiva sobre estados e transformações de estados, construindo sua realidade fílmica. Na análise proposta, compreende-se que o sentido do curta pode ser apreendido a partir de etapas do percurso gerativo do sentido e suas relações sincréticas (sons e imagens em movimento), sendo possível as ações dos sujeitos serem interpretadas em fases de um esquema narrativo canônico, que, no nível discursivo, são os personagens demarcados espacial e temporalmente.

Concluimos, por fim, que, embora aparente ser simples, a animação de Hubley oferece grande complexidade, com elementos visuais, audíveis e narrativos, além do viés *noir*, que engrandece os processos de discursivização relacionados à dualidade moral dos personagens, à manipulação da verdade e aos modos de contar a história, que permitem explorar as inúmeras camadas de sentido que uma obra audiovisual pode proporcionar, evidenciando sua inestimável relevância para pesquisas teóricas no campo vasto da comunicação.

REFERÊNCIAS

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. 4ª ed. São Paulo: Ática, 2005.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. Estudos do discurso. In: FIORIN, José (org.) **Introdução à Linguística II: princípios de análise**. São Paulo: Contexto, 2003.

BECK, Jerry, organizador. **The 50 Greatest Cartoons**: as selected by 1000 animation professionals. JG Press, 1998.

FIORIN, J. Luiz. **Elementos de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 1989.

FIORIN, J. Luiz. Sendas e veredas da semiótica. **D.E.L.T.A**, vol.15, nº 1, 1999.

GREIMAS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. SP: Contexto, 2008.

MARTINS, M. M. Constituintes do gênero policial. In: LOPES, I. C.; HERNANDES, N. (Orgs.). **Semiótica: objetos e práticas**. São Paulo: Contexto, 2005.