

C • LEGENDA

REVISTA ELETRÔNICA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE



ANIMAÇÃO: LINGUAGEM, HIBRIDISMOS E NOVAS TECNOLOGIAS • N° 37, 2019 • ISSN 1519-0617

C.

C•LEGENDA

**ANIMAÇÃO: LINGUAGEM, HIBRIDISMOS
E NOVAS TECNOLOGIAS**

EQUIPE EDITORIAL

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Reinaldo Cardenuto

EDITOR GRÁFICO

Marcelo Prioste

PROJETO GRÁFICO

Luiz Garcia

CONSELHO EDITORIAL

Cezar Migliorin

Elianne Ivo

Eliany Salvatierra

Fabián Núñez

Fernando Morais

Hadija Chalupe

João Luiz Vieira

Luiz Augusto Rezende Filho

Mariana Baltar

Marina Tedesco

Maurício de Bragança

Rafael de Luna Freire

Talitha Ferraz

Tunico Amancio

CONSELHO CIENTÍFICO

Alberto Efendy Maldonado Gómez de la Torre

Ana Paulat Goulart Ribeiro

Eduardo Vizer

Héctor Sepúlveda

Luiz Signates

Milton Campos

Raul Fuentes Navarro

Regina Andrade

Roger de la Garde

IMAGEM DE CAPA

Ilustração produzida

por Marcelus Gaio Silveira de Senna

C • LEGENDA - ISSN 1519-0617

Nº37 - 2019, 146 págs.

Publicação eletrônica semestral
do Programa de Pós-graduação
em Cinema e Audiovisual - PPGCine,
da Universidade Federal Fluminense.

SUMÁRIO

- 07 **Editorial**
Reinaldo Cardenuto
- 09 **DOSSIÊ ANIMAÇÃO: LINGUAGEM, HIBRIDISMOS E NOVAS TECNOLOGIAS**
Apresentação
India Mara Martins
Marcelus Gaio Silveira de Senna
- 14 **Entrevista**
A pesquisa em animação de norte a sul: entrevista com seis pesquisadores brasileiros
India Mara Martins
Marcelus Gaio Silveira de Senna
- 40 ***O velho e o mar: a animação stop motion como corpo de uma imagem***
Eliane M. Gordeeff
- 57 **Afinal, o que é animação no cinema contemporâneo?**
Leonardo Freitas Ribeiro
- 74 **Espacialidades do Universo Disney Princess: espaços imaginados X espaços reais na construção das histórias**
Priscila Mana Vaz

- 97 **"Eu acho, assim, psicodélico, apocalíptico, não faz sentido...":
Hora de aventura e distância geracional na mediação parental**
Pedro Faria Sarmento
Nilton Gonçalves Gamba Junior
- 113 **Tradução de artigo**
Jogando no espectro da animação: esporte e visualização
Playing on the animation spectrum: sport and visualisation
Paul Wells
- 131 **ARTIGO DE TEMÁTICA LIVRE**
Enquadramentos familiares e (in)cômodos domésticos no filme
Para minha amada morta
Aline Vaz
Tarcis Prado Junior

EDITORIAL

Em sua nova edição, composta sob as turbulências de 2020, a revista *C-Legenda* prossegue em seu processo de retomada como espaço científico associado ao campo do cinema e do audiovisual. Com o compromisso de divulgar socialmente as pesquisas realizadas na área, evidenciando novos rumos sem esquecer as tradições do pensamento crítico, o periódico apresenta, no número 37, o dossiê “Animação: linguagem, hibridismos e novas tecnologias”. Coordenado pelos professores India Mara Martins (UFF) e Marcelus Gaio Silveira de Senna (UFRJ), parceria a demarcar aproximações entre duas universidades públicas, o dossiê oferece ao leitor um panorama acerca dos estudos em Animação realizados por pesquisadores brasileiros. Por meio de duas seções organizadas por Martins e Gaio, a incluir entrevistas e artigos inéditos, desvela-se um cenário intelectual múltiplo e complexo. Dos depoimentos recolhidos com pesquisadores atuantes em diversas universidades do Brasil, realizados à distancia devido ao problema do coronavírus, advêm inquietações, limites e avanços referentes ao atual estágio dos estudos de Animação no país, incluindo tentativas de mapeamento histórico do percurso da área nas últimas décadas. Já os artigos, redigidos por pesquisadores novos e experientes, demonstram as perspectivas de um setor intelectual que vive um processo evidente de crescimento, seja em relação ao número cada vez maior de acadêmicos nele interessados ou devido à expansão do que tradicionalmente foi considerado seu objeto de investigação. Coroando o dossiê, como uma espécie de resposta à carência de bibliografias em português para estudiosos da área, Martins e Gaio apresentam a tradução de um artigo escrito por Paul Wells, professor e pesquisador inglês que se tornou uma das principais referências dentro dos estudos contemporâneos de Animação. Tal conjunto de textos evidencia desafios

que esse campo tem diante de si como espaço acadêmico que busca maior afirmação em território brasileiro.

Para além de dossiês, a revista *C-Legenda* também possui o compromisso de divulgar artigos e ensaios redigidos de modo independente. A partir do sistema de “fluxo contínuo”, sempre aberto à comunidade científica, o periódico recebe continuamente contribuições de autores que estabeleçam aproximações e diálogos com questões referentes ao cinema e ao audiovisual. Na edição de número 37, Aline Vaz e Tarcis Prado Junior apresentam o texto “Enquadramentos familiares e (in)cômodos domésticos no filme *Para minha amada morta*”, em que investigam dimensões espaciais, políticas e morais presentes no longa-metragem dirigido por Aly Muritiba em 2015. Por meio da análise formal como metodologia de investigação, os autores discorrem sobre um dos tensionamentos centrais que atravessa este filme brasileiro, no qual a ordem disciplinar e hierárquica de uma família tradicional, ordem a encobrir violências, vê-se constrangida diante da presença de um outro que lhe é estranho. Com a publicação deste artigo, a revista *C-Legenda* reafirma seu desejo de ampliar a acolhida de novas pesquisas e análises que vêm sendo desenvolvidas no campo acadêmico.

A despeito de todos os problemas recentes, da pandemia às perseguições políticas contra a universidade, do sucateamento do ensino à ausência de verbas para pesquisas, da tristeza por um Brasil que se perde na deformação autoritária, cá estamos! Que o leitor possa usufruir de nossas páginas, feitas com a dedicação de quem ainda não desistiu.

Reinaldo Cardenuto

ANIMAÇÃO: LINGUAGEM, HIBRIDISMOS E NOVAS TECNOLOGIAS

India Mara Martins¹

Marcelus Gaio Silveira de Senna²

APRESENTAÇÃO

A proposta de realizar um dossiê sobre o cinema de animação no Brasil - homenagem ao professor Antônio Moreno, que se aposentou em 2018 após 40 anos frente à disciplina de animação do Curso de Cinema e Vídeo, da Universidade Federal Fluminense, e é o autor do primeiro livro sobre animação no Brasil, em 1978 - foi o ponto de partida para um trabalho que envolveu, além da convencional chamada de artigos, o início de um levantamento de autores brasileiros que estavam desenvolvendo estudos no campo da Animação³ e um processo de reflexão sobre o estado da arte da pesquisa em Animação no Brasil. Algumas informações apresentadas por Marcos Buccini, em sua entrevista sobre a teoria no mundo, talvez nos ajudem a entender os caminhos percorridos pela pesquisa sobre animação no Brasil.

De acordo com Buccini, a pesquisadora Maureen Furniss, uma das mais importante do campo da Animação, afirma que a falta de estudos sobre animação na academia, em décadas passadas, foi devido a uma desvalorização da animação como forma de arte, por ela ser muito popular, comercial e estar associada a um público infantil. A mesma autora indica que esta realidade vem mudando a partir do pensamento pós-modernista dos Estudos de Mídia, que ajudaram a legitimar formas populares de entretenimento, como os quadrinhos, filmes de gênero etc. Contudo,

1 Autora da tese *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design* pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Atualmente é professora do Departamento de Cinema e Vídeo da Universidade Federal Fluminense e do Programa de Pós Graduação em Cinema e Audiovisual.

2 Autor da dissertação *Concept Art: Design e Narrativa em Animação* e da tese *Animação e Expressionismo: uma questão de linguagem, gênero e estilo* pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Atualmente é professor da Escola de Belas Artes - EBA, da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

3 Estamos usando a palavra animação com a primeira letra em caixa alta quando tratamos do campo de Animação, no que se refere à pesquisa e estudos acadêmicos, e em caixa baixa, quando se trata de animação enquanto técnica e/ou linguagem.

para Marina Estela Graça, o que exclui a animação da teoria cinematográfica não é simplesmente a ausência de afinidades com algumas correntes. Mas sim a valorização das imagens de natureza fotográfica que apresentam uma potência indicial. Para Graça, este modelo hegemônico não considera a animação e nenhuma criação fílmica não-fotográfica. “Trata-se de um (...) modelo que se apoia no pressuposto obrigatório e (...) inquestionável da ‘naturalidade’ da imagem cinematográfica” (GRAÇA, 2006). Esta imagem seria a impressão direta da realidade tanto no nível das engrenagens técnicas que a produzem, quanto no nível da própria codificação gráfica. Como consequência, temos a exclusão da teoria cinematográfica de todas as criações fílmicas não-fotográficas de representação do real deste modelo (GRAÇA, 2006).

Buccini também apresenta a perspectiva de Suzanne Buchan, para quem: “Em mais de 100 anos de animação, enquanto artistas rapidamente abraçaram essa forma artística, acadêmicos estão apenas começando a se engajar de forma mais profunda” (2013). Ainda segundo Buchan, a animação começou a ser considerada na academia a partir dos anos 1990 - quando algumas antologias e artigos sobre animações foram publicadas em periódicos, em especial o *FIAF Index to Film Periodicals*. Nos anos 2000 temos uma realidade um pouco mais otimista. O desenvolvimento da tecnologia digital e a presença de animação nos mais diversos meios audiovisuais levou a um crescimento também na criação de cursos de animação que visam atender a uma demanda crescente de profissionais qualificados. A criação de cursos tecnológicos e de graduação gerou um espaço acadêmico que colocou a animação em perspectiva e a partir desse interesse renovado das novas gerações tivemos um crescimento dos cursos de pós-graduação como design, artes plásticas, comunicação etc., com linhas de pesquisa que abrem espaço para a pesquisa em Animação.

A presença da Animação em eventos acadêmicos como Socine, Compós, Intercom, P&D, SBDI, apesar de ainda ser pequena, também indica que há interesse pelo campo e este vem crescendo. Na contracorrente do desmonte do setor cultural e educacional, que se iniciou em 2018, tivemos dois eventos acadêmicos que colocaram a pesquisa em Animação como protagonista. O SeAnima - Seminário Brasileiro em Estudos em Animação, que já teve duas edições (2018 e 2019) e deve ter a terceira ainda em 2020, em formato on-line devido à atual crise sanitária; e o 1o. Seminário de Pesquisas em Animação, Cinema & Poéticas Tecnológicas, organizado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da UFMG. O seminário resultou em uma das poucas publicações brasileiras sobre pesquisa em Animação⁴. Um dos autores, Maurício Silva Gino, é nosso entrevistado no dossiê.

A ausência de informações atualizadas sobre a produção no campo acadêmico

4 Trata-se de *Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas* (2019), livro organizado por Mariana Tavares e Maurício Silva Gino.

motivou a realização das entrevistas com pesquisadores brasileiros que, de algum modo, já estão nos auxiliando na redação desse editorial. Além de Marcos Buccini da UFPE e Maurício Silva Gino da UFMG, já citados, também convidamos para participar deste dossiê os professores e pesquisadores: Carla Schneider da UFPel, Marcos Magalhães da Puc-Rio, Sérgio Nesteriuk da Anhembi Morumbi e Roberto Tietzmann da PUCRS. Explicitando um pouco da sua trajetória acadêmica, eles nos apresentam os autores com os quais dialogam, as metodologias do campo e as perspectivas para o futuro da pesquisa em Animação no Brasil.

A animação nasce sob o signo da arte e da técnica. Ou seja, é indissociável da técnica, mas enquanto arte envolve uma forma de expressão com regras artísticas próprias, que a converte em uma linguagem. Diferente de outras artes, a animação não tem pudor de seu vínculo com a técnica, ele é expresso em cada filme realizado e sua sutil exploração da técnica passa a ser também uma virtude. Resultado da união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema, a animação pode fazer uso ilimitado das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme (LUCENA JÚNIOR, 2005). A materialidade que está na base de certos processos de animação ganha destaque no artigo *O velho e o mar: a animação stop motion como corpo de uma imagem*, de Eliane M. Gordeeff, que foi aluna do professor Antônio Moreno, no Programa de Pós Graduação Ciência da Arte, da Universidade Federal Fluminense. Destacar essa relação é importante para tornarmos perceptíveis os caminhos que estão sendo trilhados pelos pesquisadores no campo da Animação.

Um dos caminhos relevantes para a pesquisa contemporânea é apresentado por Leonardo Freitas Ribeiro em seu artigo *Afinal, o que é animação no cinema contemporâneo?*. O autor parte da afirmação de que a animação é precursora e base do cinema, mas destaca que no momento atual para entender o que é a animação precisamos relacionar o Campo da Animação com as novas teorias de mídia e produção digital, que consideram a desmaterialização e permeabilidade dos suportes de produção e a hibridação das linguagens cinematográfica, fotográfica e animação. Contudo, o autor ressalta a necessidade de recuperar alguns aspectos da história da animação para entender como se dão os atravessamentos contemporâneos de técnicas, mídias e processos.

A heterogeneidade de abordagens na pesquisa em Animação está presente no artigo *Espacialidades do Universo Disney Princess: espaços imaginados X espaços reais na construção das histórias*, de Priscila Vaz, que a partir do universo dos fandoms⁵

⁵ Fandom é um termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs, caracterizada pela empatia e camaradagem por outros membros da comunidade que compartilham gostos em comum. Apesar de sua vasta aplicação atual, o termo foi cunhado especificamente em relação à apreciação entusiástica por esportes. A palavra, inglesa, é composta pela palavra fan mais o sufixo -dom. O dicionário americano Merriam-Webster registra o

realiza um mapeamento das espacialidades do *Universo Disney Princess*. A partir de material criado pelos fãs localiza em espaços reais as histórias contadas pelos filmes da Disney, ajudando a criar uma relação entre as narrativas e colocando-as como parte de um mesmo universo. A partir dos espaços apresentados no mapa criado pelos fãs, a autora desenvolve uma análise fílmica das paisagens apresentadas nas narrativas, buscando apontar os elementos que possibilitam a criação da relação entre mundo real e mundo imaginado.

No quarto artigo dessa edição, “*Eu acho, assim, psicodélico, apocalíptico, não faz sentido...*”: *Hora de aventura e distância geracional na mediação parental*, de Pedro Faria Sarmiento e Nilton Gonçalves Gamba Junior, temos uma pesquisa de campo baseada no desenho *Hora de aventura*, que traz elementos para discutir como a distância geracional e a dificuldade de se estabelecer repertórios ou interesses comuns entre adultos e crianças prejudicam ou até inviabilizam os processos de mediação entre pais e filhos.

Para concluir esse dossiê, apresentamos a tradução do artigo *Playing on the Animation Spectrum: Sport and Visualisation* (2017), do professor e pesquisador Paul Wells, da Animation Academy, School of Arts, English & Drama, Loughborough University. Wells é um dos mais representativos pesquisadores do campo da Animação contemporânea e autor de livros emblemáticos como *Understanding Animation* (1998) e *Animation, Genre and Authorship* (2001) entre outros. Em seu artigo ele busca estabelecer uma relação entre a animação e o esporte através das suas tecnologias associadas. Para Wells, “a presença da tecnologia na animação está amplamente ligada à sua criação, execução e distribuição, enquanto, no esporte, a tecnologia desempenha um papel fundamental não apenas em sua execução, mas em sua gravação, avaliação e julgamento, e em suas formas evidentes como uma prática altamente mediada” (2017). Neste contexto, Wells afirma que “essas tecnologias estão intrinsecamente ligadas à definição da modernidade dessas formas e, nessa qualidade, não apenas aprimoram o conjunto de habilidades necessárias para produzir animação ou praticar esportes, como também os resultados estéticos produzidos”.

Esperamos que este dossiê possa contribuir para estimular os estudos no campo da Animação e apontar alguns caminhos nessa extensa, intensa e animada trajetória que nos aguarda.

Boa leitura!

primeiro uso conhecido da palavra para 1903. Eles se ajudam entre si e chegam a marcar encontros para se conhecerem pessoalmente. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fandom>. Acesso em 4 de agosto de 2020.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

BARBOSA Jr, Alberto L. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BUCHAN, Suzanne. *Pervasive animation*. Londres: Routledge, 2013.

FURNISS, Maureen. *Art in animation: animation aesthetics*. New Barnet: John Libbey, 2009.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Artenova, 1978.

TAVARES, Mariana R.; GINO, Maurício S. (org.). *Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London/New York: Routledge, 1998.

_____. *Animation: genre and authorship*. London: Wallflower Press, 2001.

_____. *Playing on the animation spectrum: sport and visualisation*. Animation Academy, School of Arts, English & Drama, Loughborough University, 2017.

ENTREVISTA

A PESQUISA EM ANIMAÇÃO DE NORTE A SUL: ENTREVISTA COM SEIS PESQUISADORES BRASILEIROS

*THE RESEARCH IN ANIMATION FROM NORTH TO SOUTH:
INTERVIEW WITH SIX BRAZILIAN RESEARCHERS*

India Mara Martins

Marcelus Gaio Silveira de Senna

14

RESUMO Qual é a situação da pesquisa em animação no Brasil hoje? Essa foi a questão que nos mobilizou a entrevistar seis pesquisadores de Animação, de diferentes instituições universitárias e com as mais diversas relações com o campo da Animação. As entrevistas foram concedidas por e-mail - em função da pandemia de corona vírus - e também por causa da localização geográfica de cada um, que não permitiria a entrevista presencial. Nessa entrevista, eles fazem um panorama da situação da pesquisa em Animação no Brasil hoje; falam sobre os autores com os quais dialogam; apresentam as principais linhas de pesquisa no Brasil e no mundo; mostram como a tecnologia digital ampliou a presença da Animação em outras áreas como o cinema *live-action*, as artes visuais e a publicidade; e apontam algumas perspectivas para o campo da Animação nos próximos anos.

PALAVRAS-CHAVE cinema de animação, pesquisa, hibridismo, tecnologia

ABSTRACT *What is the state of animation research in Brazil today? This was the question that mobilized us to interview six Animation researchers, from different university institutions and with the most diverse relations with the field of Animation. The interviews were conducted by e-mail - due to the corona virus pandemic - and also because of the geographical location of each one, which would not allow the face-to-face interview. In this interview, they present an overview of the situation of research in Animation in Brazil today; talk about the authors with whom they dialogue; present the main lines of research in Brazil and in the world; show how*

digital technology has expanded the presence of Animation in other areas such as live-action cinema, visual arts and advertising; and point out some perspectives for the field of animation in the coming years.

KEYWORDS *animation cinema, research, hybridism, technology*

INTRODUÇÃO

A animação é frequentemente definida como uma técnica ou como um gênero do cinema, porém suas potencialidades de manipulação do tempo e da forma a tornam significativamente diversa tanto do cinema como do vídeo, pois é a animação capaz de produzir discursos únicos, dificilmente realizáveis em outras linguagens. Contemporaneamente, a animação é cada vez mais híbrida, tendo se tornado campo aberto para a resignificação, para a mistura de técnicas, para a confirmação ou subversão de gêneros.

Neste contexto, as novas tecnologias apresentam possibilidades inéditas tanto no campo da construção da imagem animada quanto no desenvolvimento de estruturas narrativas. A tecnologia também é responsável por um interesse renovado das novas gerações e tem gerado impacto importante na arte da animação tanto em suas perspectivas comerciais como na sua linguagem. Esses aspectos tratados acima vêm instigando muitos jovens a desenvolver suas pesquisas na graduação (TCC, Pibic) e na pós-graduação, onde houve um significativo crescimento de projetos de mestrado e doutorado, que têm a animação como tema central.

Depois do grande desenvolvimento da produção de animação observado nos últimos anos e do interesse das novas gerações em temas ligados à animação, nos perguntamos se haveria um desenvolvimento na mesma medida da pesquisa em animação. Essas constatações empíricas nos motivaram a convidar alguns professores e pesquisadores de animação, de universidades de Norte a Sul do Brasil, para compartilhar conosco suas impressões sobre a pesquisa acadêmica de animação no Brasil. O objetivo inicial das entrevistas foi buscar entender como estaria o campo da pesquisa acadêmica em animação no Brasil, mas os desdobramentos geraram um bate-papo que elucida e promove o campo da animação.

Assim, buscamos abordar nas entrevistas aspectos importantes para sabermos se haveria um “Estado da Arte” da pesquisa em Animação no Brasil. Nesse caso, se haveria uma articulação do pensamento sobre animação no Brasil hoje e quais seriam os teóricos e suas respectivas linhas de pensamento com os quais nossos pesquisadores estão dialogando. Também suscitou curiosidade saber quais são as articulações que

sobressaem na pesquisa brasileira nesse momento em relação a diferentes dimensões da animação (linguagens, técnicas, tecnologias, materialidades).

O crescimento da produção e da presença da animação brasileira em festivais nacionais e internacionais também influenciou a pesquisa no sentido de podermos falar numa relação entre a pesquisa teórica/aplicada e a produção comercial ou autoral? E, para concluir, nos interessou saber quais são as perspectivas para o desenvolvimento do campo de pesquisa teórica/aplicada em Animação no Brasil. Para esclarecer todas essas questões convidamos os professores Marcos Buccini, da UFPE; Marcos Magalhães, da PUC-Rio; Maurício Silva Gino, da UFMG; Carla Schneider da UFPEL; Sergio Nesteriuk, da Universidade Anhembi Morumbi (UAM); e Roberto Tietzmann, da PUCRS.

1. Em sua percepção podemos falar em um “Estado da Arte” da pesquisa em Animação no Brasil?

Marcos Buccini (UFPE) - Antes de responder diretamente sua pergunta, acho fundamental discutirmos sobre a pesquisa em Animação no mundo. De uma forma geral, na produção literária sobre animação, existe uma predominância de livros mais técnicos, com conteúdos voltados para o processo de “como fazer animação”, programas de computador, como desenhar personagens, etc. Em segundo lugar, podemos encontrar muitos livros sobre a “história da animação”, que em sua grande maioria focam nas experiências americanas, europeias e asiáticas (mais especificamente na japonesa). Ainda são raros os livros que tentam trazer um viés mais teórico sobre a animação, especialmente se compararmos com a literatura sobre linguagem e teoria do cinema *live action*, que vem sendo desenvolvida em ambientes acadêmicos desde os anos 1960 (valendo notar que a arte da animação teve pouquíssima ênfase na teoria do cinema como um todo).

Uma das pesquisadoras mais importante do campo da animação, Maureen Furniss (2009), afirma que a falta de estudos sobre animação na academia, em décadas passadas, foi devido a uma desvalorização da animação como forma de arte, por ela ser muito popular, muito comercial e estar bastante associada a um público infantil. A mesma autora indica que esta realidade vem mudando a partir do pensamento pós-modernista dos Estudos de Mídia, que ajudaram a legitimar formas populares de entretenimento, como os quadrinhos, filmes de gênero etc.

Em mais de 100 anos de animação, Suzanne Buchan (2013) afirma que “enquanto artistas rapidamente abraçaram essa forma artística, acadêmicos estão apenas começando a se engajar de forma mais profunda”. Ainda segundo Buchan, a animação começou a ser levada em conta na academia a partir dos anos 1990 - quando algumas

antologias e artigos sobre animações foram publicadas em periódicos, em especial o *FIAF Index to Fila Periodicals*. Os poucos escritos que existiam eram concebidos no campo prático, sem preocupações teóricas. Alguns raros textos podem ser achados em publicações sobre teoria do Cinema Experimental ou das artes plásticas - visto que estas áreas já possuíam uma tradição crítica e teórica muito forte.

Ainda, é importante notar que no mundo inteiro temos apenas três revistas dedicadas à animação, até onde eu saiba. São elas: *Animation: an Interdisciplinary Journal*, da editora americana SAGE; *Animation Studies*, revista da SAS (*Society of Animation Studies*), também dos EUA; e *Animation - Practice, Process & Production*, organizada pelo pesquisador britânico Paul Wells. O único evento acadêmico anual regular é o organizado pela SAS. Isso é muito pouco, se comparado com outras áreas de estudo.

Mas, a partir do aumento da importância da animação em diversas áreas, como cinema, design, realidade virtual, etc. é notável o crescimento do interesse na pesquisa em animação. Se a década de 1990, com a popularização da tecnologia digital, pode ser o início concreto dos estudos sobre animação, podemos dizer que temos 30 anos de evolução constante e profícua da animação dentro da academia. O que é um intervalo pequeno, lembrando que conhecimento científico não se faz do dia para a noite. Assim, uma teoria da animação enquanto arte, linguagem, etc. ainda está sendo moldada.

Isto posto, podemos dizer que a realidade da pesquisa acadêmica sobre animação no Brasil reflete o que acontece no mundo, obviamente com um pouco de atraso. Podemos dizer que a pesquisa no Brasil existe, mas é muito recente. Então, se pensarmos em “Estado da Arte” como uma contribuição importante na constituição do campo teórico de uma área de conhecimento, acho que, talvez, isto esteja ocorrendo em lugares como Estados Unidos, Canadá, Inglaterra ou França, que são lugares que já possuem um escopo mais fortificado dentro do estudo da animação. Nestes lugares já existe há algum tempo vários bacharelados e pós-graduações voltados exclusivamente para a animação, o que significa uma quantidade maior de pesquisas e um desenvolvimento maior na área.

No Brasil, por exemplo, não temos revistas acadêmicas exclusivas sobre animação. Não temos pós-graduações *Strictu sensu* na área (existem algumas *Lato sensu*). Ou seja, quem estuda e pesquisa animação no Brasil em nível acadêmico faz em programas de pós-Graduação em áreas relacionadas, como Comunicação, Design, Artes Plásticas, por exemplo. Programas que muitas vezes não contam com professores especificamente orientados para pesquisas em animação. Nas disciplinas, provavelmente não irão ter contato com textos específicos da área etc. Mas esse é o caminho natural. Estamos na etapa de formação de pesquisadores. Se olharmos os currículos lattes dos autores de

artigos científicos que publicam sobre animação podemos ver que uma boa parte não tem ainda doutorado e os que possuem conseguiram o título recentemente.

O número de trabalhos publicados é baixo também. Atualizando a pesquisa de Gustavo França, que contabilizou o número de artigos sobre animação publicados nos Anais do Intercom Brasil desde 2009, encontramos 29 artigos, em 11 anos, menos de três artigos por ano. Uma rápida pesquisa em outros congressos mostra que na SOCINE, o evento acadêmico mais importante da área do cinema no país, de 1997 até 2019, tivemos 61 trabalhos que envolviam animação, cerca de três por ano. Na Compós, em 19 anos tivemos quatro artigos publicados. E na Revista REBECA, publicação da SOCINE, com foco em cinema, tivemos quatro desde 2012. Lembrando que vários destes trabalhos destinam-se a resolver prioritariamente problemas de outras áreas do conhecimento, não necessariamente se aprofundando em aspectos próprios da arte da animação. Sobre eventos acadêmicos específicos, com exceção de algumas iniciativas esporádicas que não tiveram continuidade, temos apenas o SeAnima – Seminário Brasileiro em Estudos em Animação, que já teve duas edições e a terceira deve acontecer ainda em 2020 em formato on-line, devido a atual crise sanitária. Ou seja, não sei se podemos falar de “Estado da Arte” da pesquisa acadêmica sobre animação no Brasil ainda. Mas o crescimento das iniciativas e dos trabalhos é notável, ou seja, estamos no caminho certo.

Marcos Magalhães (PUC-Rio) - Ainda não, infelizmente. Antes de podermos contar com uma importante base de referência para estudos acadêmicos foi necessário implantar, através da prática e da experimentação, os próprios conteúdos de animação em quantidade e qualidade que possibilitassem uma visão distanciada e abrangente. Isso levou quase um século, desde o *Kaiser*, de Álvaro Marins, em 1917. Mas hoje seguimos avançando de maneira muito positiva na construção de um corpo teórico amplo, diverso e consistente sobre a animação no Brasil. Estudos e pesquisas têm sido feitos, publicados e compartilhados de maneira ao mesmo tempo dedicada e entusiasmada, por pesquisadores e profissionais não só da área da animação mas também de áreas paralelas, o que enriquece muito o pensamento e as estratégias de ensino e desenvolvimento deste campo de conhecimento tão essencial.

Carla Schneider (UFPel) - Está em franco desenvolvimento, nos últimos dez ou quinze anos, a meu ver. A resposta é imprecisa porque nos falta ter uma melhor organização desses dados, de maneira estruturada e integrada, para que enfim possamos facilitar o acesso de todos os interessados e fazer uma revolução conjunta do “Estado da Arte” da pesquisa no Brasil. Neste sentido, temos um grupo de pesquisa envolvendo as professoras Índia Martins (UFF), Carla Schneider (UFPel) e os professores Maurício

Gino (UFMG) e Marcos Buccini (UFPe) no mapeamento de pesquisas e pesquisadores em animação no Brasil, bem como sobre instituições de ensino superior nas quais a animação é trabalhada através de seus aspectos teóricos, históricos e técnicos.

Maurício Silva Gino (UFMG) - Embora relativamente recentes no Brasil e mesmo em outros países, acho que podemos falar sim em um “Estado da Arte” das pesquisas no campo da Animação. Antes porém, tomo emprestado algumas proposições de Lucia Pimentel (2015) sobre metodologias de pesquisa em Artes, trazendo-as para o campo específico da Animação. Assim, é preciso diferenciar pesquisas em Animação e pesquisas sobre Animação.

A pesquisa em Animação tem como objeto uma ação em que o próprio pesquisador/animador está atuando artisticamente, sendo que os registros das observações se torna essencial para um posterior e adequado levantamento de dados. Já na pesquisa sobre Animação, o objeto artístico já está posto, e é sobre ele que o pesquisador se debruçará. Em ambos os casos, a pesquisa se dá a partir de metodologias próprias e embasamentos teóricos prévios, que possibilitam o surgimento de novas argumentações. Deve-se ressaltar ainda que o campo da Animação possui suas especificidades, mas também grandes possibilidades de interseção com outros campos das áreas de Artes e Tecnologias, o que faz com que esteja em constante evolução.

Paralelamente a isso, retomo a fala do saudoso professor Marcello Tassara¹ no prefácio que fez para o livro do Alberto Lucena Jr., em 2002. Para Tassara, a maioria das obras bibliográficas disponíveis limitava-se naquele momento em descrever processos e metodologias de produção sob a forma de manuais, não indo muito além disso, enquanto que do ponto de vista da análise, da crítica, da estética, da epistemologia ou da sociologia da Animação, o que se verificava era “uma pobreza verdadeiramente franciscana”. Deve-se considerar que esse texto foi escrito já há quase duas décadas, e talvez isso não seja uma verdade absoluta nos dias atuais. Mas a partir dessa constatação pode-se supor que num primeiro momento privilegiou-se a pesquisa em Animação, o que se refletia no tipo de produção bibliográfica produzida até então, em contraponto às publicações que hoje já podemos encontrar, sendo apontadas por Tassara como emergentes naquele momento.

Não se trata de contrapor pesquisa em e sobre Animação, mas de constatar que hoje já temos uma maior diversificação nas publicações, o que fica ainda mais evidente se considerarmos também as pesquisas em articulação com outros campos do conhecimento, como a Tecnologia, a Educação e a Divulgação Científica, onde a

¹ Marcello Giovanni Tassara, cineasta e professor da ECA-USP, personagem fundamental para animação brasileira, morreu em 17 de maio, aos 86 anos. <http://www.iea.usp.br/pessoas/pasta-pessoam/marcello-giovanni-tassara>

Animação tem entrado com bastante força. Desenha-se assim um panorama bastante amplo da Animação como campo de investigação, com grande vitalidade e em franca expansão no meio acadêmico.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Bem, meu lugar de fala com relação a esse assunto é definido por um olhar a partir da comunicação com um viés de estudos sobre cinema e audiovisual. Tanto em meu mestrado quanto no doutorado estudei áreas afins à Animação. No primeiro, foram os créditos de abertura e, depois efeitos visuais. Isto me aproximou de pesquisadores que observavam a Animação como seu objeto principal, e também mostrou a relativa raridade dos estudos de pós-graduação sobre este campo no Brasil.

Acredito que o “Estado da Arte” atual da pesquisa sobre esse campo seja representado principalmente por teses e dissertações com algumas temáticas amplas, como: a) investigar aspectos de como obras e profissionais se constituíram e construíram suas obras, recuperando lacunas históricas do campo; b) estudos mais próximos da área de indústria criativa em que vai ser observada uma discussão da animação como um modelo de negócios baseado na produção de propriedades intelectuais e franquias nacionais que buscam uma sustentabilidade para continuar produzindo seus conteúdos; c) um esforço por uma reflexão teórica sobre as práticas e estéticas do meio e suas transformações; d) reflexões sobre o fazer a partir de um ponto de vista autoral. Essas categorias, no entanto, não devem ser tomadas como algo que esgote o tema. Seguramente há muito mais o que estudar sobre o campo da animação no Brasil.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Sim, sem dúvida podemos falar de um “Estado da Arte” da pesquisa em Animação – ainda que alguém de onde poderia e deveria estar. Se compararmos com uma “área irmã”, as pesquisas em games (que, em última análise, não deixam de ser um tipo de animação) surgem muito depois das pesquisas em Animação e hoje estão mais consolidadas no país.

Aliás, seria extremamente relevante realizar uma pesquisa envolvendo o levantamento e análise das pesquisas e publicações em Animação no Brasil. Entre 2011 e 2016, a Eliane Gordeeff fez um trabalho incrível com muito material levantado – não sei como anda, na época acabei não podendo ajudá-la na continuidade desta tarefa hercúlea. Mas, me lembro de que havia muita coisa, e muita coisa relevante, de boa qualidade. O que deu para perceber é que as pesquisas nacionais acompanharam o crescimento, quantitativo e qualitativo, das produções animadas brasileiras a partir do início do século XXI. Também foi possível perceber que muitos pesquisadores, com trabalhos extremamente interessantes e promissores, realizaram apenas uma única

pesquisa. Isto é, acabaram não dando prosseguimento às suas pesquisas no campo dos estudos em Animação – em alguns casos passando para uma atuação no mercado, em outros mudando de área de pesquisa. Por causa disso (ou talvez em função disso), o que falta ainda são mais ações, eventos, publicações e espaços que propiciem maior proximidade e intercâmbio entre os pesquisadores da área no Brasil. Aos poucos, algumas iniciativas começam a surgir neste sentido – como o Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SeAnima). Cabe a nós, todos os pesquisadores, estudantes e docentes em Animação assumir este papel: a Animação é e será aquilo que fizermos dela.

2) Existe a possibilidade de uma articulação do pensamento sobre animação no Brasil hoje? Quais seriam os teóricos e suas respectivas linhas de pensamento com os quais você está dialogando?

21

Marcos Buccini (UFPE) - Como dito anteriormente, o estudo da animação é muito recente, ainda estamos esculpindo uma teoria para entender a animação em suas especificidades técnicas, estéticas, culturais etc. Ainda, a Animação é um objeto essencialmente interdisciplinar e multidisciplinar. Ela é, de forma geral, muito associada ao cinema. Mas o diálogo da animação com o cinema se dá em apenas algumas esferas, não só porque a animação encontra-se em diversos outros suportes e meios, mas também porque a natureza, a essência da animação é diferente do cinema. Assim, usar apenas a teoria cinematográfica para entender a animação é dar conta de apenas uma parte do problema. Deste modo, faz-se necessário extrapolar um campo do conhecimento específico para se falar de animação.

Lembrando novamente que, como não existem programas de Mestrado e Doutorado específicos em Animação, os pesquisadores brasileiros acabam precisando procurar formação em áreas afins. Isso gera formações bastante diversas e dificuldades para uma articulação mais uniforme. Por exemplo, quem estudou em programas de Comunicação irá ter um arcabouço teórico bem diferente de quem estudou em um programa de Design ou Artes. Isso é natural, e a tendência é que, com o passar do tempo e com o fortalecimento das pesquisas, tenhamos uma teoria da Animação independente.

Minhas pesquisas recentes em Animação tiveram como objeto de estudo uma produção muito específica – a saber: animações pernambucanas – que levanta problemáticas ligadas a linhas de pensamento que tratam dos cinemas periféricos e das culturas populares. Assim, dialoguei principalmente com teóricos dos estudos culturais e da teoria do cinema. Alguns deles são Durval Muniz de Albuquerque

Júnior, Néstor García Canclini, Michael Featherstone, Stuart Hall, Guy Hennebelle, Ella Shohat e Robert Stam. Essa base teórica foi conectada a um sistema classificatório proposto por Paul Wells (1998) como ferramenta para entender a relação entre animação experimental e o que o autor classifica como “animação ortodoxa”.

Marcos Magalhães (PUC-RIO) - Sim, creio que esta articulação já está acontecendo nos hoje numerosos congressos acadêmicos abertos ao assunto, em encontros nos diversos festivais de animação e cinema brasileiros e principalmente em eventos dedicados a estudos e pesquisas de Animação, como o “SeAnima”, já com duas edições realizadas.

Eu me interesso por estudos que vão além dos aspectos da produção comercial ou artística, do mercado ou das técnicas e tecnologias de animação. Interessa-me mais, atualmente, estudar os efeitos do desfrute das mensagens visuais em movimento na percepção cognitiva, tanto de quem as assiste como de quem as produz. Creio que nos dois casos acontece um condicionamento (ou uma libertação?) que afeta o modo de compreensão do mundo real e uma intensa troca entre sensações internas e externas. Neste sentido me agradam os trabalhos de Marina Estela Graça (2006) e José Manuel Xavier (2018), não por acaso ambos portugueses, que citam a importância de uma “poética” já nos títulos e subtítulos de seus livros. Também me estimulam os escritos de Len Lye (2001), em sua busca das “figuras de movimento”. É neste caminho que acredito que mais pesquisadores brasileiros deveriam seguir.

Carla Schneider (UFPel) - Acredito que essa articulação será possível quando tivermos o mapeamento das pesquisas e pesquisadores pronto e divulgado, num espaço específico na internet, de fácil acesso. Havia uma iniciativa neste sentido, em meados de 2012, um blog conhecido como *Acadêmicos da Animação* elaborado pelas professoras Elaine Gordeeff (UVA), Carla Schneider (UFPel) e com a colaboração de Claudia Bolshaw (PUC-Rio) e Sergio Nesteriuk (UAM). Entretanto, tivemos problemas com o servidor de hospedagem e esse trabalho precisou ser descontinuado na época. A intenção de migrar para novo espaço e seguir esse trabalho se manteve e é neste caminho que estamos seguindo agora em 2020, através do trabalho colaborativo entre os professores pesquisadores que mencionei na resposta da pergunta anterior. Quanto aos teóricos, meu foco de estudo desenvolvido no doutorado teve seus fundamentos em estudiosos que me auxiliaram a incorporar a arqueologia como abordagem metodológica (Michael Foucault) para pensar os modos de produção das imagens técnicas (Vilém Flusser, Lev Manovich, Laurent Manonni, Lucia Santaella, Arlindo Machado e Richard Sennett) no contexto da animação. A versão em livro, deste estudo, está disponível on-line (<http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/4244>).

Maurício Silva Gino (UFMG) - As possibilidades de articulação do pensamento sobre Animação são inúmeras. Em 2018 promovemos o I Seminário Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas, na Escola de Belas Artes da UFMG, cujo objetivo era exatamente colocar alguns pesquisadores em contato a fim de sondar as pesquisas que estavam em desenvolvimento no Brasil naquele momento. E essa experiência gerou um livro (TAVARES; GINO: 2019), lançado no final de 2019 a partir dos trabalhos apresentados no seminário. Os capítulos desse livro foram organizados em três partes, que de certa forma conectam as pesquisas apresentadas no seminário: Histórias da Animação; Processos e Técnicas; e Poéticas Tecnológicas. Mas essas são apenas três propostas de articulação percebidas naquele evento, sendo que as possibilidades de diálogo são realmente muito amplas. Mas penso que as pesquisas são especialmente ricas se estabelecidas em articulação também com teóricos de outros campos de estudo. Neste sentido, desde minha pesquisa de mestrado tenho me interessado pela fenomenologia sartreana, que de certa forma me norteou nos estudos das metáforas na animação cinematográfica e me conduziu para o campo das Ciências Cognitivas, que temos utilizado como base teórica em pesquisas que desenvolvemos atualmente no Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Eu não estou seguro se o pensamento acadêmico a respeito de animação no Brasil ou em termos de pesquisa já chegou nesse nível de consolidação de modo que possamos afirmar que tem linhas teóricas claramente definidas. Posso estar enganado ou desatualizado, no entanto! Acredito que ainda é um campo emergente, em que a investigação se desenvolveu a partir da tese do pesquisador A ou da pesquisadora B, uma temática que recentemente começou a articular uma rede de conexões através de eventos como o SeAnima em 2018 ou a SOCINE, entre outros espaços acadêmicos.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Temos hoje uma diversidade muito grande de temáticas, abordagens e propostas de pensamento sobre animação no país. Contudo, muitos dos pesquisadores com atuação acadêmica acabam se deparando com uma série de outras demandas e dificuldades, como a falta de apoio e de financiamentos, que impedem a manutenção de uma produção regular e de resultados mais sistemáticos – o que é um desafio adicional em um campo extremamente amplo, plural e metamórfico como o da Animação. Essa tendência também pode ser observada, guardadas as devidas diferenças, no cenário internacional. Isso faz com que deixemos de nos basear apenas nas referências mais consolidadas ou hegemônicas – o que, por si só, pode ser considerado um aspecto positivo. Referências não são e nem

devem ser cânones, muito menos paideumas. Isso também faz com que muitas destas pesquisas acabem por se especializar/aprofundar em temas ou subtemas específicos da animação, como a delimitação em determinadas técnicas, análises e modelos de produção, por exemplo, ou ainda no diálogo com outras áreas e campos do saber, como a educação, a psicologia e a tecnologia, entre outras.

Neste sentido, tenho lido alguns trabalhos e pesquisas relevantes para o campo no país. É sempre difícil fazer qualquer tipo de lista sob o risco de esquecer ou deixar alguém de fora. Por isso, assumo aqui minhas diversas limitações para criar uma relação parcial (baseada na minha experiência pessoal e em meu próprio olhar) e casual (limitada ao que tive acesso e ao tempo presente).

A Eliane Gordeeff (2018), que já citei, além do trabalho mencionado, defendeu recentemente seu doutorado sobre a representação do imaginário diegético pela animação no cinema *live action*. O Antonio Fialho é formado em cinema de animação, possui experiência prática profissional e fez pesquisas de mestrado e doutorado de altíssima qualidade na área, tratando já há um bom tempo de temas como produção, personagens e experimentação. A Marta Machado, que tem uma grande experiência em produção de animação, fez um belo trabalho sobre gestão de pessoas em estúdios de animação. A Marina Kerber, defendeu uma pesquisa de doutorado bastante ampla e elaborada sobre *pixillation*. A Malu Dias Marques pesquisou a transição do modelo analógico para o digital no mercado de animação e tem um trabalho muito interessante sobre a presença e o papel da animação em filmes científicos. A Jennifer Serra (2011), fez uma pesquisa incrível sobre o documentário animado, atualizando uma pesquisa anterior feita pela Índia Mara Martins (2009). O Marcos Buccini (2016), que também já foi diretor de educação da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), fez um levantamento histórico e uma análise do perfil da produção em animação em Pernambuco – algo semelhante ao que a Carla Schneider fez no Rio Grande do Sul. O Marcos Magalhães (2015) é alguém fundamental e por quem é preciso ter o maior apreço, pois, além de sua experiência, estabelece diversas pontes entre os estudos, a produção e as políticas em Animação. Não devemos esquecer, nunca, de dois dos pioneiros que tiveram papel fundamental na formação de novos pesquisadores em Animação no Brasil: Antonio Moreno e Marcelo Tassara (recém-falecido) – a quem devemos sempre reverenciar.

Além destes nomes, e daqueles que, por minhas limitações, esqueci ou não soube mencionar, é preciso considerar todo o conhecimento construído por polos entorno dos cursos superiores, como na UFMG (coordenado pelo Simon Brethe, que possui ótimas pesquisas de mestrado e doutorado na área), UFPel (que conta, entre os docentes, com o Guilherme Carvalho da Rosa, importante membro do SeAnima), UFSC (coordenado pelo Flávio Andaló, que tem pesquisa e experiência em atuação prática

em animação). Destaco aqui a importância da UFMG por conta de sua tradição, pela possibilidade de uma formação continuada em animação, da graduação ao doutorado, e pela qualidade de seus docentes e das pesquisas por lá realizadas.

Também é preciso considerar outros tantos polos no entorno de Instituições que não oferecem uma formação específica em animação, mas que dedicam grande atenção a ela, como é o caso, por exemplo, do Zootropo com a coordenação do João Paulo Amaral Schlittler (2015) e da Milena Szafir, e do N.A.D.A. (Núcleo de Arte Digital e Animação), criado pela Claudia Bolshaw. Na Universidade Anhembi Morumbi, o curso de animação (que desenvolvi o projeto pedagógico e ajudei a implementar) completa, em 2020, 15 anos - os últimos quatro apenas na modalidade de bacharelado. A tendência é que tenhamos um número maior de docentes e egressos interessados em seguir seus estudos em animação. Três instituições na cidade de São Paulo (FAAP, Belas Artes e Méliès), além de outras tantas no país, abriram há pouco tempo seus cursos de animação – o que deve colaborar nesta perspectiva também!

Vale ressaltar ainda que existe uma grande quantidade de publicações, de dissertações de mestrado e teses de doutorado defendidas sobre Animação nos últimos cinco anos em Programas de Pós-Graduação, principalmente nas áreas de Artes, Comunicação, Design, Educação e Psicologia. Boa parte das pessoas que não foram citadas nominalmente aqui estão neste grupo de pesquisadores. Ainda teremos que aguardar um pouco mais de tempo para verificar a eventual permanência na área e poder melhor avaliar a maturidade e o impacto de suas pesquisas. Tenho certeza de que ouviremos falar de muitos destes pesquisadores nos próximos anos e que essa lista se tornará cada vez maior.

De toda forma, ainda existe um grande salto a ser dado, dentro do que já ocorre timidamente em algumas outras áreas no Brasil por meio de um pensamento decolonial, digamos assim. Para isso, é preciso que o pensamento sobre animação no Brasil deixe de apenas dialogar ou incorporar um pensamento hegemônico (“Norte”), e seja capaz de desenvolver toda uma epistemologia própria (“Sul”), tornando nossas pesquisas reconhecidas e valorizadas internacionalmente - não apenas pelas suas especificidades ou “exotismo”. Isso exige um movimento muito maior, mais complexo e que talvez só venha em um segundo momento, após a consolidação interna de nossa área de pesquisa – mas, que, mesmo assim, deve estar sempre em nosso horizonte.

3) Em relação a diferentes dimensões da animação (linguagens, técnicas, tecnologias, materialidades), quais são as articulações que sobressaem na pesquisa brasileira nesse momento?

Marcos Buccini (UFPE) - A animação é uma arte diversa, plural, metamórfica e complexa. Então é natural que a pesquisa que trata do objeto animado também seja multi-facetada, variada e dinâmica. Essa heterogeneidade está presente nas orientações de pesquisas no Brasil, ou seja, várias frentes tentam dar conta desta diversidade a partir de distintos campos teóricos e aplicados. Destaco a seguir algumas ações que me são familiares. Com certeza não conseguirei contemplar todas as abordagens.

Existe uma linha de pesquisa que procura entender a natureza e os limites da animação, como os trabalhos de João Paulo Amaral Schlittler (2015); a arqueologia na produção das imagens, abordada na tese de Carla Schneider (2014); ou o diálogo da animação com outros formatos do audiovisual, como as pesquisas de documentários animados de Jennifer Serra (2011) e India Martins (2009). Além da relação com outras formas de arte como as histórias em quadrinhos e as artes plásticas, por exemplo.

Outra linha trata de investigar a história e memória do cinema de animação, especialmente no contexto nacional e regional. Aqui posso citar, além da minha pesquisa de doutorado, que resultou no livro *A História do Cinema de Animação em Pernambuco* (2016), o trabalho de Sávio Leite (2018), que já editou três livros que abordam diversas facetas históricas da animação. Além, claro, da pesquisa do pioneiro Antonio Moreno (1978).

Em se tratando de pesquisas com foco nas diversas técnicas de animação, o 3D vem ganhando muita atenção em especial por conta dos efeitos visuais. Vários trabalhos discorrem sobre o hibridismo do CGI e das imagens filmadas em filmes *live-action*. Técnicas alternativas e experimentais, como *pixilation*, rotoscopia, pintura direto na película, etc. também ganham espaço em trabalhos acadêmicos.

Os estudos de gênero, que tanto vêm se destacando em outros campos da pesquisa acadêmica, também acham representantes no estudo da animação. Alguns trabalhos procuram dissertar sobre o papel das mulheres no mercado da animação, enquanto outros investigam os modos de representação do feminino na arte animada.

Outro tema muito comum, não só no Brasil, é o *anime*, a animação japonesa. As abordagens desse tema são muito diversas, indo desde os estudos culturais até a linguagem e estética própria do gênero, passando pela adaptação dos quadrinhos para o audiovisual etc. Quando o assunto é educação e animação, notamos uma predominância de duas abordagens. A primeira trata da animação como ferramenta pedagógica, já a segunda investiga metodologias de ensino da animação em cursos superiores que não são de animação, como Design, Artes etc. Muitos destes estudos costumam partir do campo do Design.

Ainda no Design, outros assuntos recorrentes são *Motion Design*, animações em jogos digitais e aplicações para dispositivos portáteis. Existem também vários estudos sobre o mercado da animação. Noto, dentro deste assunto, um crescente interesse no

formato de animação seriada para TV. Isso talvez se dê pelo fato de que este é hoje o principal foco da produção comercial no país.

Marcos Magalhães (PUC-RIO) - Acho que tem sido dedicado um enorme esforço inicial de levantamento e pesquisa histórica dos diversos aspectos da evolução das técnicas e linguagens presentes nas obras deste primeiro século da animação brasileira. Há também vários e importantes estudos de mercado e viabilização econômica, que flertam com as ciências exatas no intuito de obter maior legitimação de nosso setor perante a sociedade. Talvez estejamos chegando, neste tipo de estudo, a um ponto de estabilidade ou até de saturação, que nos liberte para podermos pensar mais em novos potenciais e possibilidades para o futuro de nosso campo de expressão. Poderemos nos aproximar mais das ciências humanas, em especial da filosofia e da literatura, de forma a investigar mais profundamente, enfim, todas as possibilidades multidisciplinares das imagens inventadas em movimento.

Maurício Silva Gino (UFMG) - Não sei se podemos destacar apenas algumas dessas dimensões nas atuais pesquisas realizadas no campo da Animação em nosso país. Assim como a própria animação produzida no Brasil, nossas pesquisas se caracterizam pela pluralidade de temas, de articulações e de abordagens. Isso pode ser verificado, por exemplo, no livro *Diversidade na Animação Brasileira*, organizado por Sávio Leite em 2018. Mais do que a ideia de diversidade de gênero que seu título pode sugerir a um olhar mais desatento, o livro na verdade reflete o amplo panorama das pesquisas que são conduzidas por aqui na atualidade. Além de entrevistas com profissionais da animação, o livro traz artigos sobre o papel da mulher no cinema de animação brasileiro; sobre telas urbanas como possibilidade de difusão de filmes animados; sobre reflexos culturais em uma obra de animação; sobre a relação entre o cinema de animação e o documentário; sobre o cinema experimental em animação direta feito no Brasil nos anos 1950 e 1960; e finalmente uma análise da obra de Lula Gonzaga como precursor da animação em Pernambuco. Verifica-se portanto o interesse dos pesquisadores brasileiros por uma grande diversidade de temas de pesquisa, todos dentro do campo da Animação. E essa diversidade se revela também nos locais onde as pesquisas se desenvolvem, estando espalhadas por vários Estados do Brasil. O livro *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais*, organizado pela ABRACCINE em comemoração ao centenário da animação brasileira ocorrido em 2018, traz não apenas análises de cem filmes exemplares da nossa filmografia, mas também textos de pesquisadores com temas diversos e em diferentes sotaques.

Carla Schneider (UFPel) - No meu entendimento, ainda desconhecemos como essas

dimensões vêm sendo trabalhadas pelos estudiosos no Brasil, justamente pela ausência de uma forma estruturada, e bem divulgada, do “Estado da Arte” da animação no Brasil. Um caminho tímido vem sendo trilhado por alguns pesquisadores em eventos acadêmicos como os encontros anuais da SOCINE ou da INTERCOM. Percebendo isso, em 2018 os professores Guilherme Carvalho da Rosa (UFPEl), João Paulo Schittler (USP), Carla Schneider (UFPEl), Sergio Nesteriuk (UAM) e Gabriel Cruz (UVA, UFF) fundaram o SeAnima (Seminário Brasileiro de Estudos em Animação - seanima.org), promovendo encontros anuais, objetivando aproximar pesquisadores e estabelecer vínculos para redes colaborativas de estudos.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Percebo um destaque significativo em estudos que refletem a respeito de transformações tecnológicas. Ou seja, como foi passar do suporte de acetato para suportes digitais, ou o que se transformou nos estúdios de animação nacionais ao longo de décadas de funcionamento e assim por diante. Nesse sentido, não deixa de ser interessante observar que desde a década de 70, pelo menos, muito das vanguardas de imagem são relacionadas à animação. Jogos digitais, como o Atari 2600, essencialmente eram máquinas que permitiam a televisões normais apresentar animações visualmente rudimentares, mas interativas. Os efeitos visuais se desenvolveram nessa mesma linha, utilizando animações como uma das técnicas disponíveis para criar ilusões. Tanto essas categorias de criação de imagens técnicas quanto tantas outras são tributárias da animação e passaram por rupturas e expansões nos últimos 40 anos, o que desperta a curiosidade investigativa de entender em profundidade que fenômenos foram esses.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Acredito já ter respondido, em partes, nas perguntas anteriores. Podemos identificar, hoje, todas estas e outras dimensões sem uma se sobressair em relação a outra. E, o mais importante, sem qualquer relação de juízo valorativo entre elas, pois estabelecem uma relação de mútua transformabilidade.

Apenas para ilustrar com um exemplo. Um ex-aluno fez um Trabalho de Conclusão de Curso muito bem avaliado em *stop motion* e chegou a trabalhar com isso por um tempo, desenvolvendo uma pesquisa bastante interessante em termos de materiais e procedimentos de baixo custo. Então, decidi fazer uma segunda graduação em engenharia elétrica. No seu segundo TCC desenvolveu um equipamento que permite controlar movimentos de câmera integrados com computador para uso em *stop motion* – com custo dez vezes menor que os existentes no mercado. Esse é apenas um exemplo, mas o ponto aqui é: se ele não tivesse se formado em Animação, não teria pensado na fabricação deste equipamento em seu segundo TCC em engenharia

elétrica – uma pesquisa aplicada.

E, esperamos, esse equipamento possa ajudar os animadores, criando assim um ciclo. Muitos outros ciclos podem ser pensados nessas articulações e diálogos interdisciplinares. Projetos em nível de graduação, dentro do escopo de disciplinas, laboratórios, trabalhos integrados, iniciações científicas e Trabalhos de Conclusão de Curso têm apresentado resultados muito interessantes e gerado experiências e conhecimentos a respeito do ensino da animação. O processo de ensino da animação é o ponto central do que estamos falando aqui, pois além de formador é também multiplicador. E as ações, eventos e articulações entre os polos de construção de conhecimento em animação, mencionados anteriormente, formam um fator adicional capaz de potencializar este processo e seus desdobramentos.

4) O que você pensa sobre a relação entre a pesquisa teórica/aplicada e a produção comercial ou autoral?

Marcos Buccini (UFPE) - Eu vejo a pesquisa no Brasil bastante conectada com a prática. Talvez porque muitos pesquisadores tiveram uma formação técnica antes de entrar na academia. Inclusive, vários não abandonaram o exercício da animação e continuam realizando filmes. Outro ponto é que alguns pesquisadores trabalham como professores em cursos que tem um viés prático muito forte. No entanto, enquanto a produção de produtos animados já conseguiu se estabelecer no país, creio que a produção acadêmica ainda está galgando seu espaço. Eu vejo que existe uma certa tendência de trabalhos que tenham uma finalidade mais aplicada. Talvez isto se dê pelo fato de que animação é uma área com mais de 100 anos de prática em contraste com uma teoria recente, ainda em formação. Assim, devido a essa lacuna, creio que seria interessante se tivéssemos mais textos com viés teórico, que abordassem as especificidades e as características inerentes da animação, levando a animação para um patamar do conhecimento teórico onde já se encontram os estudos sobre cinema e artes plásticas, por exemplo.

Marcos Magalhães (PUC-Rio) - Acho esta uma relação importantíssima, no entanto ainda muito pouco explorada ou considerada, exceto talvez no campo econômico e estatístico, quando se procura embasar estratégias para viabilizar projetos estruturais ou de produção imediata. O campo das linguagens está sendo revolucionado, e a animação tem grande protagonismo neste fenômeno, por ser determinante e condutor de processos de formação cultural desde a infância e ao longo de toda a vida dos seres humanos de todo o planeta. Novos formatos podem ser previstos e

aperfeiçoados com base em trabalhos de pesquisas e desenvolvimento realizados no ambiente acadêmico. A inspiração para novas vertentes autorais também pode ser motivada por estes estudos e publicações, como já tem acontecido mesmo com o ainda incipiente corpo de trabalhos.

Maurício Silva Gino (UFMG) - Sinceramente, não vejo necessariamente uma relação de interdependência entre esses dois campos, pois pesquisa teórica/aplicada se refere a um determinado tipo de pesquisa, com metodologias próprias, enquanto que animação comercial ou autoral podem constituir-se em temas de pesquisa, com possibilidade de serem abordados por diferentes metodologias e tipos de pesquisa, e não apenas pela teórica/aplicada. Assim, sabe-se que historicamente a animação brasileira é caracterizada pela grande produção de filmes autorais, decorrentes de uma forte tradição experimental, que muitas vezes possibilita até mesmo a identificação de determinados autores pela recorrência de características gráficas em suas obras, como verificado por Simon Brethé (2019) em sua tese de doutorado. E essa identificação do “traço” do artista muitas vezes se revela inclusive em filmes comerciais, uma vez que não temos por aqui uma indústria da animação estabelecida e eventualmente os artistas/animadores/autores se envolvem em produções comerciais como uma possibilidade de trabalho!

Constatações como esta de Simon Brethé são possíveis por meio de uma pesquisa que há pouco optei por chamar de pesquisa sobre Animação, em que uma revisão teórica é associada a uma metodologia de análise de materiais que já estão postos, sem qualquer etapa prática de produção ou interferência direta no objeto de pesquisa. Portanto, questões ligadas à animação autoral e/ou produção comercial podem ser abordadas por diversas metodologias, o que faz com que constituam um interessante e inesgotável tema de pesquisa.

Carla Schneider (UFPEl) - Penso que estas perspectivas podem e devem estar interligadas. Os meus “problemas de pesquisa” partem do contexto brasileiro e em geral envolvem questões de natureza aplicada, sejam elas autorais ou comerciais. Assim, identifico os objetivos necessários para a investigação e então recorro às teorias que me permitem aprofundar o meu pensamento, num movimento arqueológico (Foucault), para além das superfícies (Flusser).

Roberto Tietzmann (PUCRS) - A relação entre pesquisa teórica, aplicada e a produção em seus diferentes perfis é um algo multifacetado. Acredito que nosso papel na universidade envolve tanto fomentar a construção de um cabedal teórico que permita entender animação e seus campos relacionados de uma forma que situe

suas especificidades e similaridades com outras áreas, como os estudos de cinema tradicionais, quanto também permita qualificar a formação dos criadores em pesquisas aplicadas que envolvam o fazer e o refletir sobre o que foi feito. Faz parte também desenvolver a ideia de que um projeto experimental feito por um de nossos alunos hoje pode se transformar em algo maior amanhã, e para isso é necessário conhecer os caminhos para organizar-se profissionalmente no campo.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Toda e qualquer pesquisa feita em animação tem o seu valor e colabora, de alguma forma, no estado da arte – sobretudo considerando as questões relativas à interdisciplinaridade e mútua transformabilidade abordadas anteriormente. Na pior das hipóteses, mesmo uma pesquisa que, por qualquer razão, seja considerada “ruim”, serve para sinalizar o que não fazer ou caminhos diferentes a seguir. O conhecimento não se constrói apenas com “acertos” – se é que algo possa ser definido como tal. Ademais, é preciso considerar que a “régua” que utilizamos para definir “acertos” e “erros” é limitada e sujeita a inferências diversas – muitas das quais não somos capazes de enxergar no intervalo de tempo de uma vida.

É preciso, contudo, sempre ter critérios e certo rigor metodológico nas pesquisas. Alguns trabalhos, principalmente entre aqueles dedicados a estudos de casos e análises de obras, infelizmente, acabam “se traindo” neste aspecto, pois refletem muito mais a cultura de fã (*fanboy* ou *fangirl* para usar um termo *nerd*) do que o trabalho de um(a) pesquisador(a).

A discussão entre teoria e prática é extremamente ampla, complexa e, considerada por muitos, ultrapassada. A animação é uma das áreas em que a indissociabilidade entre estas duas dimensões (se é que possa existir tal separação) se manifesta de forma mais evidente. Dessa forma, pesquisas teóricas e aplicadas em animação podem, portanto, se confundir: a pesquisa teórica se baseia em alguma pesquisa aplicada e vice-versa.

No Brasil, em relação às pesquisas aplicadas no campo da Animação, destacaria, além de outras mencionadas anteriormente, o trabalho do Design Lab da UFSC, coordenador pelo Milton Horn, que realiza projetos de pesquisa relacionando a animação com dimensões tecnológicas de ponta e de caráter cultural, econômico e social. Novas iniciativas deste tipo oriundas de outros campos tecnológicos, como os da computação e o das engenharias, seriam muito bem-vindas no Brasil.

Existe aqui ainda um grande espaço para a discussão sobre dois tipos de pesquisas difundidas a partir do Reino Unido e de alguns países do Commonwealth nos anos 1990 e desenvolvidas especialmente nos campos das artes, design e ciências humanas: *practice-led* e *practice based research*. Ambas giram em torno do desenvolvimento de uma estrutura conceitual que possibilita ao pesquisador incorporar sua prática

criativa ao processo de pesquisa, apresentando-a como resultado desta pesquisa. Partem da ideia de que o trabalho criativo é uma forma de pesquisa capaz de gerar resultados e de que o produto deste trabalho criativo colabora com as hipóteses e respostas para os problemas de pesquisa (problemática). A experiência adquirida por este “pesquisador-realizador” pode ser expressa e “materializada” na forma de escrita de uma tese (exegesis) e de um produto criativo que não seriam desenvolvidos, nem apresentariam os mesmos resultados, de outra forma. Isto é, uma investigação original que permite construir conhecimentos por meio dos processos e resultados de uma prática criativa. Três questões relevantes aqui são, portanto: a experiência do practioner (realizador/praticante), embodiment (incorporação do conhecimento/cognição) e a epistemologia – no sentido da construção de um conhecimento científico.

A diferença entre estas duas formas de pesquisa, grosso modo, é que na primeira a prática criativa conduz à reflexão teórica, enquanto na segunda ocorre o oposto: a reflexão teórica é que conduz ao desenvolvimento da prática criativa. Seria válido olharmos para pesquisas deste tipo realizadas em animação e pensarmos em formas mais apropriadas de desenvolvimento no contexto brasileiro das pesquisas nesta área.

Em relação ao dualismo entre produção comercial e autoral, vale observar que não existe, necessariamente, uma distinção entre estas duas formas. Apesar de ser um argumento um tanto quanto jocoso, podemos observar muitas produções tidas como autorais, mas que buscam copiar mais do que desenvolver estilos e técnicas próprias. Da mesma forma, uma produção tida como comercial pode se caracterizar muito mais pela experimentação e manifestações autorais, isto é, como um trabalho de um *auteur*, do que outra produção tida como autoral. Pensemos aqui, por exemplo, na produção em animação de Tim Burton, apenas para utilizarmos um “caso icônico”.

Ainda que se considere existir esta diferença entre produção autoral e comercial, é preciso entender que existe uma indissociabilidade entre estes universos. As animações tidas como mais autorais têm se mostrado essenciais para a existência das produções tidas como mais comerciais, seja como espaço técnico e criativo para a formação de novos animadores ou como “fonte de inspiração” para a criatividade, diversidade e inovação - cada vez mais presentes também nas animações tidas por mais comerciais.

Devemos lembrar que isso não é novidade, muito menos privilégio da animação. Aquilo que podemos identificar como arte em dado momento histórico é feita a partir dos recursos, meios, demandas, regimes de produção e modelos diversos de cada época. Por esse mesmo motivo, não se questiona a legitimidade e a qualidade dos grandes mestres do Renascimento, por exemplo.

Existe aqui um ponto importante, pensando no contexto brasileiro, que é fazer a pesquisa em animação presente e inerente em qualquer política do setor. Um

trabalho muito importante realizado a partir de um grupo de trabalho da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), em parceria com entidades públicas e privadas, resultou na Portaria Ministerial no 68, de 10/12/2008, que instituiu o ProAnimação - Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira. Infelizmente, por motivos que não vêm ao caso, o Programa não vingou. O que é importante registrar é que o ProAnimação foi elaborado a partir de três programas (formação; infraestrutura, pesquisa e desenvolvimento; e fomento) e três linhas auxiliares (diagnóstico, comunicação e preservação). Assim, a questão da pesquisa era inerente ao ProAnimação e estava intimamente ligada ao que estamos discutindo aqui – pois, a pesquisa em animação, de forma mais ou menos direta, se relaciona com todos os três programas e com todas as três linhas do Programa.

Seria importante retomar e, mais do que isso, colocar em prática políticas como essa. Da mesma forma, é possível expandir a questão dos polos de construção de conhecimento em animação também em nível do Ensino Médio Técnico e de pós-graduação, por meio de novas especializações (*Lato Sensu*) e da criação de Mestrados e Doutorados Profissionais (*Stricto Sensu*) – menos complicados de serem efetivamente implementadas do que as políticas para a área.

5) Em sua opinião, quais são as perspectivas para o desenvolvimento do campo de pesquisa teórica/aplicada em Animação no Brasil?

Marcos Buccini (UFPE) - Se analisarmos a pesquisa no Brasil desde o final da década de 1990, podemos observar um crescimento enorme em áreas como Design e Cinema, por exemplo. O número de cursos universitários, tanto de bacharelado quanto de pós-graduação, cresceu vertiginosamente. Consequentemente, o número de mestres e doutores também aumentou bastante. A animação dentro da academia vinha acompanhando esse rumo. Assistimos ao surgimento de vários cursos novos de graduação em animação, ou que incluem animação em seus currículos. Estamos formando um capital humano muito poderoso, a cada dia mais pesquisadores com pós-graduação estão pesquisando animação no país. Aos poucos, as iniciativas de realização de eventos e publicações vão surgindo. Ou seja, estamos ainda em um crescente.

Porém, desde 2016, o que estamos vendo é uma tentativa de desmonte da pesquisa científica no Brasil como um todo, e com uma perspectiva ainda mais hostil para a área de Humanas. Existe um ataque direto à academia e também à cultura, ou seja, um golpe duplo para os estudos em animação, cinema, artes etc.

Hoje, tanto no âmbito do mercado quanto no da academia, ainda vivemos um

resquício de estabilidade pelo o que conquistamos em 20 anos. Mas se não tomarmos cuidado, se não reagirmos às agressões que estamos sofrendo, em breve veremos ruir tudo o que construímos. Para nos reerguermos novamente, será necessário não só mudar a conjuntura atual, mas torcer para que a nova administração pública, que venha em seguida, esteja alinhada com a reconstrução de uma base sólida que precisamos para retomar o crescimento novamente.

Marcos Magalhães (PUC-Rio) - Creio e espero que o campo teórico da Animação continue florescendo no Brasil com o mesmo ritmo que vinha acontecendo nestas duas primeiras décadas do milênio. As escolas com cursos de graduação dedicados à Animação (como UFMG, FAAP e UFPel) se somam a diversas outras, de áreas afins mas com matérias e extensões de Animação (design, como na PUC-Rio, comunicação como na UFRJ, cinema e educação como na UFF etc.). Naturalmente, onde existem cursos de pós-graduação ligados a estas áreas constata-se o surgimento de teses e dissertações cada vez mais diversificadas e bem embasadas sobre diferentes aspectos da Animação. Oportunidades como congressos, seminários, eventos, bancas e publicações como a desta revista C-Legenda são fundamentais e estimulantes para que novos pesquisadores e novos objetos de pesquisa surjam em escalada espiral.

Maurício Silva Gino (UFMG) - É no âmbito da pesquisa teórico/aplicada que a animação se articula mais fortemente e de maneira transversal com outros campos do conhecimento. Na UFMG temos desenvolvido diversas pesquisas que integram o campo da Animação com o da Educação, onde produzimos, aplicamos e avaliamos a animação como objeto de aprendizagem para o ensino de diversas disciplinas, tais como Técnicas Cirúrgicas em Medicina Veterinária, Anatomia para o Movimento no curso de Dança, e até mesmo a própria animação, como disciplina optativa para alunos do curso de Design Gráfico.

Além disso, temos aproveitado o potencial lúdico da animação como um importante elemento capaz de contribuir significativamente com a divulgação científica, com aplicações práticas em espaços museológicos e outros projetos de caráter extensionista no âmbito da universidade. No entanto, acredito que a pesquisa aplicada e de caráter multidisciplinar envolvendo a Animação ainda é bastante incipiente no Brasil, oferecendo aos pesquisadores da área um vasto leque de possibilidades a serem exploradas, ao mesmo tempo em que abre também novas possibilidades de atuação para os animadores brasileiros.

Carla Schneider (UFPel) - O SeAnima nasceu muito nesse sentido de conectar, integrar pesquisadores brasileiros, fomentando trabalhos colaborativos (enquanto

ações conjuntas), mas também para potencializar o fluxo necessário para a vitalidade do estado da arte da pesquisa em Animação no Brasil. Acredito que esse é um ponto central para pensar no desenvolvimento desse campo por aqui, na medida que cada pesquisador possa incorporar e aprofundar seus pensamentos considerando os estudos de seus colegas, inserindo citações de outros brasileiros em seus textos. Embora essa pergunta destaque a pesquisa teórica/aplicada no Brasil, cabe destacar a necessidade e relevância de estudos que mapeiam a animação em nosso país, bem com os dados historiográficos que geram. Neste sentido, tenho pesquisado sobre as mulheres no mercado e na história da animação brasileira e, também, sobre a animação experimental em nosso país, enquanto conceito, realizadores e telas de exibição.

Roberto Tietzmann (PUCRS) - Tenho como opinião que o campo da pesquisa em Animação no Brasil tem muito o que crescer, tanto em questionar suas especificidades quanto em olhares interdisciplinares, dialogando com comunicação, negócios, tecnologia, artes etc. Os objetos de estudo estão ao nosso redor, em conteúdos audiovisuais e em dispositivos tecnológicos, esperando pela nossa curiosidade.

Sérgio Nesteriuk (Anhembi Morumbi-SP) - Otimista. Se olharmos em perspectiva, a quantidade, diversidade e qualidade de pesquisas em Animação no Brasil têm crescido sobremaneira – sobretudo nos últimos cinco anos. O aumento da produção, dos espaços de circulação e dos núcleos formadores em universidades, aliado a uma recente articulação dos pesquisadores da área são fatores que certamente reforçam essa projeção. Também acredito que as pesquisas em animação no Brasil estão preparadas para responder às novas demandas e desafios – como, por exemplo, as implicações da pandemia do coronavírus e outras tantas que irão surgir, sejam estas externas ou intrínsecas à nossa área. Se essa pergunta fosse feita há 20 anos atrás, provavelmente minha resposta seria de que ainda não teríamos atingido este nosso momento atual. Da mesma forma que muitas coisas significantes surgiram nestes últimos 20 anos, é bastante provável que nos próximos 20 surjam outras tantas – algumas das quais talvez nem consigamos vislumbrar hoje. Tenho convicção de que se esta pergunta for repetida daqui a vinte anos iremos verificar isso e, oxalá, ter a mesma resposta.

MINI-BIO DOS ENTREVISTADOS

Marcos Magalhães - Cineasta de animação, autor de *Meow!* (Prêmio Especial do Júri em Cannes), *Animando* (filmado no National Film Board of Canada) e criador do Ratinho de Massinha do programa de TV *Castelo Rá-tim-bum*, entre outros. Foi o Coordenador do Núcleo de Animação do CTA v e o responsável pela primeira formação oficial de animadores no Brasil, durante o acordo entre National Film Board e Embrafilme nos anos 1980. Artista visitante na USC (University of Southern California) em Los Angeles/USA, em 1998-99, onde realizou o curta *DoiS*. Bolsista da Fundação Guggenheim em 2004. Graduado em Arquitetura na UFRJ, é Professor Doutor de Animação na PUC-Rio.

Maurício Silva Gino - Graduado em Comunicação Visual pela Fundação Universidade Mineira de Arte (1989), e em Belas Artes, com habilitação em Cinema de Animação, pela Universidade Federal de Minas Gerais (1996). É Mestre em Tecnologia pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (2003) e Doutor em Ciência Animal pela Universidade Federal de Minas Gerais (2009). É professor do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da UFMG e atualmente coordena o Núcleo de Audiovisual do Espaço do Conhecimento UFMG. É docente do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG, onde orienta pesquisas no campo da Animação.

Marcos Buccini - Graduado em Design, Mestre em Design da Informação e Doutor em Comunicação pela UFPE. Atua como professor da mesma instituição desde 2008. Inicialmente ensinou disciplinas de animação no Curso de Design do Centro Acadêmico do Agreste, em Caruaru, onde fundou o Laboratório de animação Maquinário. Hoje atua como professor do Curso de Cinema da UFPE. Autor do livro *História do Cinema de Animação em Pernambuco*.

Carla Schneider - Professora e pesquisadora no curso Cinema de Animação na Universidade Federal de Pelotas (UFPEl), desde a sua criação em 2010. Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS, 2014), pesquisa os modos de produção das imagens do cinema de animação; o contexto brasileiro sobre escolas de ensino superior em animação; a animação experimental brasileira e, os aspectos históricos e contemporâneos envolvendo as mulheres na filmografia e mercado de animação no Brasil. Participa do comitê que fundou, organiza e realiza o SeAnima (Seminário Brasileiro de Estudos em Animação), desde 2018.

Roberto Tietzmann - Professor e pesquisador da PUCRS e membro dos programas de pós-graduação em comunicação e letras. Coordena o grupo de pesquisa ViDiCa

- Cultura Digital Audiovisual. Seus interesses de pesquisa são as conexões entre audiovisual e tecnologia.

Sérgio Nesteriuk - Pesquisa, desde 1996, o universo dos games e da animação. Foi produtor artístico e cultural do Memorial da América Latina e do MIS-SP. Consultor do ANIMATV. Autor do livro *Dramaturgia de Série de Animação* (ANIMATV, 2011). Sócio (e ex-diretor de Educação) da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), da DRS (Design Research Society) e da SAS (Society for Animation Studies). Júri de concursos, prêmios e editais, e consultor ad hoc Fapesp, Finep e Ancine. Professor dos Cursos de Design de Games e de Animação, e Coordenador do PPG Design (Mestrado e Doutorado) da Universidade Anhembi Morumbi.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA Jr, Alberto L. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BRETHÉ, Simon Pedro. *Matrizes autorais na animação brasileira: identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista animado*. Tese de Doutorado na Escola de Belas Artes, UFMG, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/LOMC-BDXHAD>

BUCHAN, Suzanne. *Pervasive animation*. Londres: Routledge, 2013.

CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo H. (org.). *Animação brasileira: 100 filmes essenciais*. Belo Horizonte: ABRACCINE/ABCA/Letramento, 2018.

FURNISS, Maureen. *Art in animation: animation aesthetics*. New Barnet: John Libbey, 2009.

GORDEEFF, Eliane Muniz. *A Representação do imaginarium diegético pela animação no cinema live-action*. Tese de Doutorado em Multimédia, Universidade de Lisboa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/36811>

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem*

animada. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HORROCKS, Roger. *Len Lye, a biography*. Auckland: Auckland University Press, 2001.

LEITE, Sávio (org.). *Diversidade na animação brasileira*. Goiânia: MMarte, 2018.

MAGALHÃES, Marcos Amarante de Almeida. *O tempo do animador*. Tese de Doutorado em Artes e Design, PUC-Rio, 2015. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1113335_2015_completo.pdf

MARTINS, India Mara. *Documentário animado: experimentação, tecnologia e design*. Tese de Doutorado em Artes e Design, PUC-Rio, 2009. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13765/13765_1.PDF

MORENO, Antonio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova S.A., 1978.

NESTERIUK, Sergio. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileira – ANIMATV, 2011.

PIMENTEL, Lucia G. “Processos artísticos como metodologia de pesquisa”. *Dossiê processos em arte: unidade, repetição e transformação*. *Ouvirouver*, Uberlândia, v. 11, n. 1, Uberlândia, 2015, p. 88-98. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/32707>

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. *Trajatória do cinema de animação em Pernambuco*. Tese de Doutorado em Comunicação, UFPE, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25104>

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. *Concept Art: Design e Narrativa em Animação*. Dissertação de Mestrado em Artes e Design, PUC-Rio, 2013.

_____. *Animação e Expressionismo: uma questão de linguagem, gênero e estilo*. Tese de Doutorado em Artes e Design, PUC-Rio, 2018. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/34867/34867.PDF>

SCHNEIDER, Carla. *Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas*. Tese de Doutorado em Comuni-

cação, UFRGRS, 2014. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/100163/000929196.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

SCHLITTLER, João Paulo Amaral. "Motion Graphics and Animation". *Animation Studies*, Valência (CA/USA), v. 10, nov. 2015. Disponível em: <https://journal.animationstudies.org/joao-paulo-amaral-schlittler-motion-graphics-and-animation/>

SERRA, Jennifer Jane. *O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação*. Dissertação de Mestrado em Multimeios, Unicamp, 2011. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284362>

TAVARES, Mariana R.; GINO, Maurício S. (org.). *Pesquisas em Animação: cinema e poéticas tecnológicas*. Belo Horizonte: Ramalhete, 2019.

39

TIETZMANN, Roberto. *Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong*. Tese de Doutorado em Comunicação Social, PUC-RS, 2010. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4419>

WELLS, Paul. *Understanding animation*. London/New York: Routledge, 1998.

XAVIER, José Manuel. *O movimento das coisas, talvez...* Lisboa: Sr. Passageiro, 2018.

XAVIER, José-Manuel. *Poética da Ilusão de Movimento*. Lisboa: Edições da Monstra, 2007.

O VELHO E O MAR: A ANIMAÇÃO STOP MOTION COMO CORPO DE UMA IMAGEM¹

**THE OLD MAN AND THE SEA: STOP MOTION ANIMATION AS THE BODY OF AN
IMAGE**

Eliane M. Gordeeff²

40

RESUMO Este artigo tem por objetivo analisar o curta-metragem de animação canadense, *O velho e o mar* (Alexander Petrov, 1999), como um estudo de como a materialidade do *stop motion* pode ser utilizada para representar e fornecer informações não objetivas ao público. Para tanto, são considerados as características da pintura, enquanto técnica, o conceito de imagem-tempo, e a simulação inerente ao ato de animar. Como um texto original de 2010, este trabalho é apresentado como uma comemoração aos 20 anos de estreia da animação, além de também ser uma forma de reconhecimento ao ex-professor da UFF, Antônio Moreno, de quem a autora foi aluna, e que é homenageado na edição desta revista.

PALAVRAS-CHAVE *stop motion, estética animada, pintura sobre vidro, meta-corpus, coerência diegética*

ABSTRACT *This article aims to analyze the Canadian animated short film The old man and the sea (Alexander Petrov, 1999) as a study of how stop motion materiality can be used to represent and provide non-objective information to the audience. Therefore, the characteristics of painting as a technique, the concept of image-time, and the simulation inherent to the act of animating are considered. As an original text of 2010, this work is presented as a commemoration of the 20th anniversary of the premiere of the animation short, as well as being a way of recognition to former*

1 Esse artigo foi publicado em inglês no livro *Aesthetic Interferences, the stop motion technique in animation narrative* (Gordeeff, 2018).

2 Doutora em Multimédia (FBAUL/CNPq) e investigadora associada da “Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes (CIEBA), Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal”. Professora da Universidade Veiga de Almeida (RJ), é realizadora, animadora e pesquisadora de Animação.

professor of UFF, Antonio Moreno, of whom the author was student, and who is honored in this edition magazine.

KEYWORDS *stop motion, animated aesthetics, painting on glass, meta-corpus, diegetic coherence*

INTRODUÇÃO

A Arte da animação já legou obras de extrema irreverência e emoção. Filmes como *Vizinhos* (Norman McLaren, 1952) ou *O conto dos contos* (Yuri Norstein, 1978) fazem parte do museu imaginário (LEFEBVRE, 1997) de inúmeros amantes da Animação e do Cinema. O filme analisado neste artigo é um representante dessas obras arrebatadoras.

O velho e o mar é um curta-metragem de 1999, de Alexander Petrov, feito em pintura sobre vidro. Na época, recebeu as mais importantes premiações do gênero, inclusive o Oscar da *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Com o intuito de marcar os 20 anos de sua estréia, e por este utilizar uma técnica extremamente manual, este artigo é apresentado para esta edição comemorativa em reconhecimento a outro animador, o também professor, Antônio Moreno. Em uma época em que computador e virtualidade parecem ser o que mais importa, e tudo converge para esse foco, faz-se necessário lembrar o que fazemos. O que realmente importa e o que é possível criar, e sempre o foi, diretamente através das mãos humanas.

Outro detalhe importante, é que este texto foi originalmente escrito para a dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV), da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, em 2011. Ao cursar esta pós-graduação, a autora foi aluna externa da Universidade Federal Fluminense (na Pós-Graduação em Ciência das Artes), nas aulas de Antônio Moreno. Portanto, é um texto que de alguma forma teve a contribuição de Moreno enquanto professor.

Como parte de um trabalho maior (e representante deste), este texto reflete e analisa sobre as características da animação *stop motion*, que funcionam como veículo de informações e sensações não objetivas, absorvidas e sentidas emocionalmente pela audiência. Destaca-se que a autora define o *stop motion* como uma técnica animada autofágica, pois consome a si mesma, onde o quadro seguinte é resultado da alteração do quadro anterior. Restando ao final do processo de animação, na maioria dos casos, somente o último quadro, como ocorre na animação de areia, com bonecos, recortes, objetos, *strata-cut*, *pixilation*, tela de pinos e na pintura sobre vidro.

Com toda essa diversidade de elementos oferecida pela técnica, o objetivo é analisar o uso da sua materialidade, que transcende a sua condição material dentro do

processo produtivo, para representar emoções, sentimentos e pontos de vista – ou seja, elementos não objetivos e sem consistência material. Por conseguinte, para nomear essas características, a autora apresenta os conceitos de *meta-corpus*³ e de *coerência diegética*⁴ como denominações para esses casos específicos. Onde ao fazer uso da identidade da dimensão material do objeto, e ao projetá-lo na *diegese* da animação (através de metáforas e conotações), se agrega uma outra dimensão à sua narrativa. Para a autora, o conceito de *fabrication*, de Paul Wells (1998), não traduz plenamente estas situações, pois está inerentemente ligado à relação de “manufatura”, com a qual Wells desenvolve o seu conceito, considerando os trabalhos dos Irmãos Quay e de Jan Švankmajer.

42

O artigo se desenvolve considerando primeiramente questões da produção do curta-metragem e informações obtidas com o animador através de entrevista realizada pela autora em 2009, em Moscou. Outro aspecto abordado são as características da técnica e sua visualidade: a fluidez da pintura sobre vidro, a sua luminosidade, os movimentos resultantes da pintura quadro a quadro. Assim como, também, sobre a importância do tempo, da percepção e da sua vinculação com a memória, e da composição dos elementos de representação das cenas. Estes foram considerados tendo em vista os trabalhos de Andrei Tarkovski (2002), Henri Bergson (1999, 2007) e Gilles Deleuze (1990).

Ao final são apresentadas as “Conclusões”, de acordo com as observações obtidas durante todo o processo de análise da imagem desse *stop motion*. Neste momento é feito um cruzamento de suas características com as suas condições narrativas, estéticas e virtuais, baseadas principalmente nas obras de Jacques Aumont (1990) e de Christian Metz (1980) – aglutinadores entre os dois assuntos, cinema e narração –; e de Jean Baudrillard (1994) – com sua análise sobre a simulação, objetivo intrínseco ao ato de animar.

Um outro esclarecimento se faz necessário: todas as obras audiovisuais mencionadas e citações foram traduzidas para o português, a fim de propiciar a fluidez da leitura.

3 Onde *meta-corpus* (para além do corpo matéria) é o uso das características materiais reais (corpóreas) de um material ou objeto, quando inseridas em um cenário fictício e simulado, e fora do alcance da realidade da audiência – apesar de toda a informação conhecida por ela sobre este material, a partir do plano de realidade material.

4 Quando as características materiais são utilizadas em conjunto e em favor da narrativa, acentuando visualmente as informações, ambiência, emoções e sensações transmitidas pela história.

O velho e o mar é uma animação produzida na difícil técnica de pintura sobre vidro e baseada no romance original homônimo de Ernest Hemingway, de 1952. Obra do animador e diretor russo Alexander Petrov⁵, foi uma produção conjunta da então canadense Pascal Blais Productions⁶ e da japonesa Imagica Corporation (com o sistema IMAX). Como o livro, a animação conta a história de toda a luta de um velho pescador solitário, que em alto-mar pesca um peixe-espada com mais de cinco metros de comprimento⁷, e ainda precisa levá-lo à praia.

A preparação para a produção levou aproximadamente sete anos, até que Petrov conseguisse transformar as cenas descritas no livro em um roteiro para o curta-metragem. Não foi a primeira adaptação do romance⁸ e, a princípio, Petrov planejava uma narrativa de aproximadamente 12 minutos, com o foco na pescaria. Porém, a pedido dos produtores, o filme foi estendido (22 minutos), mostrando também a relação do menino com o pescador, além das suas memórias e sonhos – descritos no livro de Hemingway – “o que tornou o filme mais interessante” (PETROV, 2009).

A técnica de animação a ser utilizada já estava escolhida: seria pintura sobre vidro, a sua técnica preferida, e a mesma utilizada nas três produções anteriores⁹. “Não havia nenhum conflito interior entre essa história e sua execução através da pintura” (PETROV, 2009). Mas a dificuldade para o animador/roteirista era a de que havia um conflito entre a sua “naturalidade” em pintar e a “realidade” das cenas descritas por Hemingway, pois como explica Petrov, “fazer aquele mundo descrito por Hemingway mais real seria impossível, pois ele já tinha criado tudo até mim, e eu, como artista, não tinha praticamente nada a fazer” (2009) – é a conhecida dificuldade de se criar uma história a partir de outra obra pronta e acabada¹⁰. Petrov então elaborou “uma certa concepção que difere um pouco da história escrita por Hemingway: apesar

5 As informações contidas neste texto foram fornecidas pelo próprio Alexander Petrov, em entrevista realizada em 05 de novembro de 2009, em Moscou, e todos os textos escritos entre aspas não referenciados são comentários originais do animador.

6 Atualmente é a Tonic DNA.

7 É o conhecido eixo narrativo *o homem X a natureza*, tão comum nas obras de Hemingway (AGUIAR, 2009, p. 10).

8 A mais famosa é a produção americana de 1958, com o ator Spencer Tracy, direção de John Sturges.

9 *A vaca* (1989), *O sonho de um homem ridículo* (1989) e *A sereia* (1997).

10 Aliás, essa é a grande dificuldade dos roteiros adaptados pois cada meio narrativo possui uma característica própria, que nunca é reproduzida da mesma maneira (e nem poderia) por outro meio. É necessária a criação de uma versão da história para esse novo meio narrativo – cinema, HQ, games.

de tudo, é uma história sobre um velho e um peixe, um pouco diferente” (2009). Houve a valorização das lembranças do personagem Santiago, uma visão particular do animador em relação ao romance – porém, mantendo uma ligação direta com os pensamentos descritos na narrativa.

Mas justamente a matéria dos sonhos, aquilo que, propriamente dito, é o objeto do desenho animado, que enriquece o filme. Eu, obrigatoriamente, uso isso praticamente em todos os meus filmes. Na minha opinião, 30% desse filme são, apesar de tudo, lembranças, sonhos ou algumas ilusões do protagonista (PETROV, 2009).

A técnica de pintura sobre vidro consiste em pintar quadro a quadro, sobre uma placa de vidro, iluminada por trás. No caso da produção de Petrov, foram quatro placas sobrepostas, como prateleiras de uma estante (um sistema muito semelhante à câmera multiplano de Disney). Esse sistema era iluminado por baixo, além da possibilidade de iluminação pontual sobre cada prateleira, de acordo com a necessidade das cenas. As imagens então foram capturadas quadro a quadro, por uma câmera no topo do sistema. O resultado das imagens é o da sobreposição das cores das tintas, dispostas em cada uma das placas de vidro. É possível compreender a dificuldade e o enorme tempo necessário para a produção do curta¹¹.

O velho e o mar levou dois anos de trabalho, produzindo mais de 29.000 quadros de pintura (que foram destruídos). O trabalho da trilha sonora contou com a sensibilidade do experiente e premiado Normand Roger, um dos mais conceituados compositores para animação, do *National Film Board* do Canadá, que soube captar o ambiente solitário e dramático da animação. Com tanto talento envolvido na produção, o resultado não poderia ser outro: o curta-metragem recebeu mais de 20 prêmios internacionais, entre eles o *Oscar de Melhor Animação* e o *Grand Prix*, no *Festival de Annecy*, ambos em 2000.

A PINTURA, A NARRATIVA E O TEMPO

A animação se inicia com a imagem do jovem marinheiro Santiago, com cenas de pesca e de animais africanos, uma representação dos sonhos do velho Santiago,

¹¹ No caso de *O velho e o mar*, foi utilizada uma câmera do sistema IMAX, por exigência da empresa japonesa para participar da produção. O que acarretou um aumento considerável de trabalho para Petrov – acostumado a trabalhar com uma área de nove a 12 polegadas, para uma de 30 polegadas (alteração de um filme de 35mm para os 70mm do IMAX). O próprio sistema da câmera que utilizava também foi comprometido, pois a profundidade de campo que trabalhava até então era de apenas quatro centímetros. Informações de Bernard Lajoie, então vice-presidente da Pascal Blais Production (atual Tonic DNA), em entrevista para a *Animation World Magazine* (2000) (e confirmada por Petrov).

enquanto este dorme na rede de sua cabana. Isso já demonstra a importância que o onírico terá no filme.

Esta cena (um sonho) inclusive é narrada por Hemingway (2009, p. 26), assim como muitas outras lembranças que foram utilizadas por Petrov como momentos visuais poéticos, mas que narrativamente são eixos de ligação entre os acontecimentos mais importantes do romance, e que foram mantidos e representados na animação. Entre essas várias imagens mentais vale citar a da disputa da queda-de-braços num bar em Casablanca, e a representação visual de Santiago (jovem) nadando ao lado do marlin¹².

A pintura enquanto técnica de representação é sempre o resultado visual da sobreposição das tintas sobre uma superfície que, no caso, são as placas da mesa de vidro (especialmente projetada para a produção). O tipo de pincel utilizado, a pressão da pincelada e o gestual do pintor resultarão numa imagem individual, imprimindo na tela a sua personalidade enquanto artista. Assim, pelas possibilidades e características técnicas e visuais da pintura em si, e pela maneira como Petrov pinta (principalmente com o uso direto dos dedos), a sua pintura se adequa perfeitamente à reprodução visual das águas do mar. A imagem obtida na pintura do animador é uma imagem um tanto difusa, sem contornos definidos – os seus traços de tinta lembram Claude Monet. A mancha é valorizada: no todo temos a compreensão da imagem e não nos detalhes. Mas é uma imagem ligada à plástica de uma imagem real. Petrov reproduz as imagens realisticamente. Assim, a possibilidade que a pintura oferece – mistura de tons e cores da tinta a óleo, as suas sobreposições de camadas – à criação de uma imagem muito semelhante à imagem do mar e do céu (principais componentes do cenário da animação). As pinturas e os artistas russos também foram referências visuais que influenciaram e inspiraram Petrov em seu trabalho¹³ – Ivan Aivazovsky, por exemplo, deixou mais de cem representações de cenas marítimas.

Enquanto “morador do campo”¹⁴, foi um forte desafio o trabalho de representação do mar e seus animais. Petrov também se encantou com a história e a possibilidade de dar vida a um peixe tão fascinante quanto o descrito por Hemingway, peixe que ele mesmo “nunca” viu. É possível perceber a paixão do animador/pintor pela figura

12 “Eu por mim gostaria muito mais de ser aquele peixe lá embaixo na escuridão do mar” (HEMINGWAY, 2009, p. 71).

13 Questionado sobre seu interesse pela pintura, Petrov contou que quando criança costumava folhear revistas ilustradas nas quais tinham fotos coloridas da história da pintura – não só da pintura russa, mas também de muitos pintores dos séculos 18, 19 e do início do 20. A primeira lembrança é a de revistas de conteúdo popular, mas que tinham duas ou três fotos: um quadro de Surikov (ou Repin) e Levitan. E isso já foi o início de sua educação artística.

14 O comentário é do próprio animador. Alexander Petrov nasceu em um dos distritos de Yaroslavl – cidade do interior da Rússia, a 282 km de Moscou, onde ainda mora e trabalha.

deste peixe – na sequência que é um ponto de clímax do filme e da trilha sonora – quando este salta da água, e se mostra ao pescador. A cena também é descrita no romance, com destaque, já que o pescador sabia que havia fisdado um peixe grande, mas não fazia ideia de quanto grande era o peixe, até aquele momento.

Mas o aspecto que se destaca no filme é a visão particular de Petrov sobre a história de Hemingway – mais interiorizada ao personagem do pescador, nos seus pensamentos, sonhos e lembranças. Como ele mesmo explica:

Eu não tenho interesse em contar apenas a história externa, descrita pelo autor. Pra mim, é importante me infiltrar na segunda, terceira camada dessa ação externa. Por isso, aparecem temas de sonhos, temas de algumas lembranças que bem mais organicamente combinam com a animação. Eu gosto de fazer esse ambiente, meio que história irreal, ou seja, super-história, meio que história sub-real. É isso que eu queria fazer em *O velho e o mar*. Me parece que essas cenas embelezam o filme (2009).

Tarkovski afirma que “não podemos alcançar nada na arte, a menos que nos libertemos das ideias preconcebidas. É preciso que cada um desenvolva a sua própria concepção, o seu ponto de vista pessoal (...). Só na presença de sua visão pessoal, quando ele se torna uma espécie de filósofo, é que o diretor emerge como artista – e o cinema como arte” (2002, p. 67-68). As imagens criadas por Petrov, além de tornarem o drama da história mais poético, se combinam com o que o conhecimento comum¹⁵ entende como imagens oníricas, pensamentos e memórias – algo enevoado, imagens que se mesclam, que se metamorfoseiam umas nas outras.

Há também a valorização de momentos banais como o céu, as nuvens e o voo dos pássaros. Um desses momentos inclusive, quando um pássaro mergulha para pegar um peixe, Petrov conseguiu transformar em puro *processo de participação* do espectador, considerando este como

um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” (não nos entediamos nunca no cinema), conquista de imediato uma espécie de credibilidade – [que] não é total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto (METZ, 1972, p. 16).

Por conseguinte, essas sequências agregam ao filme uma forte carga contemplativa¹⁶, com uma valorização das descrições visuais e de situações de

15 Ou “opinião comum”, uma das condições para o verossímil (VERNET, 2008, p. 143).

16 De observação à mercê da imagem. Essa demanda se deve ao fato do acentuado hiato criado entre esses dois momentos: os de participação (ao se estar no olhar do personagem) e os de pura passividade diante do que se apresenta à frente – ao se olhar a ação como um *outsider*.

passividade (e não de ação), ou seja, situações/imagens *ótico-sonoras* segundo Deleuze (1990, p. 60-61), onde também é possível perceber a passagem do tempo na tela, uma impressão do tempo. Impressão esta que é reforçada devido ao resultado visual da técnica pintura sobre vidro, o que é abordado mais à frente. Os estudos de Deleuze são utilizados e pertinentes como guia para a explanação apresentada, porém sem ligações com o neorealismo¹⁷, o que não é o objetivo deste trabalho.

O tempo na própria narrativa original é um fator fundamental. Ela é um drama pessoal: é uma situação intimista, solitária, e mesmo narrada detalhadamente com um alto grau de veracidade das ações do pescador nos quatro dias de perseguição ao marlin. Também são descritos todos os pensamentos de Santiago, como um monólogo. Nessa solidão, o personagem fica à mercê da imensidão do mar (dos peixes que pesca para comer, e do marlin que o arrasta mar adentro) – consequentemente, fica à mercê do tempo que ali passa. Depois de ter pescado o peixe, ele o perde para o mar (os tubarões o devoram) também por causa do tempo, já que precisava de tempo para levar o barco até a praia. O próprio cerne da narrativa é a tentativa de um homem vencer o tempo. Ele precisa provar para si que ainda é capaz, e para isso precisa pegar esse peixe. Ele se identifica com ele, com a sua força, a sua liberdade, mas precisa matá-lo¹⁸ – ele luta com a inevitável passagem do tempo, e que ele mesmo representa inclusive para o peixe. A morte é inevitável.

A PERCEPÇÃO DA ANIMAÇÃO NA PINTURA SOBRE VIDRO

Tarkovski afirma que “a imagem cinematográfica é essencialmente a observação de um fenômeno que se desenvolve no tempo” (2002, p. 77); e que esta “torna-se verdadeiramente cinematográfica quando (entre outras coisas) não apenas vive no tempo, mas quando o tempo também está vivo em seu interior, dentro mesmo de cada um dos fotogramas” (2002, p. 78)¹⁹.

As imagens criadas com a técnica pintura sobre vidro já carregam um tempo embutido no seu corpo – nos traços de tinta, que não foram pintados todos ao mesmo tempo, mas um a um. A sucessão dessas imagens, durante a projeção, produzem o

17 Ou seja, não são abordados os questionamentos e análises feitas por Deleuze, entre o neorealismo e as imagens *ótico-sonoras*, e que são expressas no primeiro capítulo “Para Além da Imagem-Movimento”, de seu livro *Cinema 2: A imagem-tempo* (1990).

18 É inclusive uma fala de Santiago: “Mas tenho que matá-lo (...) vou mostrar-lhe o que um homem pode fazer” (HEMINGWAY, 2009, p. 67).

19 Observação muito semelhante a de McLaren: “A animação não é a arte dos desenhos que se mexem, mas a arte dos movimentos que são desenhados. O que acontece entre cada imagem é bem mais importante do que aquilo que existe sobre cada imagem” (apud AUMONT, 2012, p. 21).

efeito de movimento – uma passagem de um estado (ou posicionamento) a outro, num intervalo de tempo –, já que uma é sempre diferente da que lhe é anterior. Mas a visão desses pequenos movimentos – manchas, riscos, pinceladas que se movem – projetados na tela, propiciam um alargamento da percepção do espectador, uma possibilidade única para a sua observação. Tal fato se deve a alguns fatores:

- a pintura sobre vidro não é uma técnica popular nem muito utilizada, portanto, não há muita familiaridade do espectador com a sua imagem, o que lhe demanda uma atenção maior ao que vê – não há como identificá-la rapidamente com o seu repertório (imagens guardadas em sua memória);

- essa maior necessidade de atenção resulta num alargamento da sua percepção (BERGSON, 2007, p. 111 e 131), descobrindo na imagem mais detalhes, formas e cores – o que também contribui para tornar a sua experiência visual mais rica e prazerosa pois, a todo momento, o espectador é bombardeado com belas imagens, vivenciando um momento, quando “uma pessoa começa a ouvir em si própria aquele mesmo chamado de verdade que levou o artista a criá-la” (TARKOVSKI, 2002, p. 49);

- esta técnica propicia também a criação de um ritmo visual, com a movimentação decorrente dos traços de tinta. Ele contribui com o ritmo do tempo e da ação da narrativa – mais movimentação, mais traços em ação, acelerando o ritmo; menos ação, menos traços são pintados, ritmo mais lento: o ritmo “expressa o fluxo do tempo no interior do fotograma” (TARKOVSKI, 2002, p. 134);

- esse conjunto de impressões provocam no espectador um alargamento da sensação da passagem de tempo, como se este passasse mais lentamente – ele percebe muitos movimentos. Porém, sem tédio, pois as imagens são sedutoras e não repetitivas²⁰.

A maneira como o drama foi apresentado por Petrov, valoriza o tempo com as imagens mentais do personagem, e os momentos banais onde há a sensação de total passividade sobre as coisas que acontecem²¹. Efetivamente, dentro da história são momentos em que nada acontece, ou não há nada a fazer (como no caso do ataque dos tubarões), que resultam em imagens *ótico-sonoras*, ao invés de imagens de ação (imagens *sensório-motoras*), que segundo Deleuze são imagens das quais o espectador participa, mais ou menos, por identificação com os personagens (DELEUZE, 1990, p. 11).

Se nossos esquemas sensório-motores se bloqueiam ou quebram, então pode aparecer outro tipo de imagem: uma imagem ótico-sonora pura, a imagem inerte e sem metáfora, que faz surgir a coisa em si mesma, literalmente, em seu

20 Não são apenas um ciclo de caminhada que se repete.

21 “As situações banais ou cotidianas liberam ‘forças mortas’ acumuladas, iguais à força viva de uma situação limite” (DELEUZE, 1990, p. 16).

excesso de horror ou de beleza, em seu caráter radical ou injustificável, pois ela não tem mais de ser “justificada”, como bem ou como mal... (DELEUZE, 1990, p. 31)²².

Como ainda afirma Deleuze, nas imagens ótico-sonoras é comum se perder a distinção entre algo objetivo e subjetivo quando

não se sabe mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, e nem mesmo há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corressem um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade (1990, p. 16).

É o que ocorre, por exemplo, na primeira sequência da animação – pois não se identifica rapidamente o que é sonho, lembrança ou ação real do personagem²³. A mesma característica se apresenta na sequência anterior, no momento crucial em que o peixe é fogado. Em câmera alta, é dado a ver o peixe em movimento circular em torno do barco. A cena se funde com o céu que, também em forma circular, é projetado num *close* no olho do marlin, que se afasta sendo arrastado por Santiago. É uma bela sequência, e a última poética visual da animação. Não há uma lógica da ação em si, mas uma ligação entre as imagens, um reflexo de uma sobre/dentro da outra, numa indiscernibilidade.

Além dos aspectos conceituais e emocionais da animação, há a questão puramente plástica. Em todas as sequências do filme há uma vaporosidade, uma leveza visual e um colorido que realmente só pode ser obtido na presença de muita luz²⁴ e da transparência das cores – uma consequência direta da utilização da técnica pintura sobre vidro. A aparente aquosidade visual, apresentada na tela (de projeção), combina perfeitamente com o cenário do mar e do céu, dando-lhes veracidade. Petrov utiliza os rastros e texturas das pinceladas (e dedos) para realçar o movimento das ondas. É possível afirmar que é uma das mais perfeitas representações dos movimentos da água do mar, produzidas manualmente. Quando observamos os movimentos do mar no oceano, percebemos que este não se move apenas em blocos de água, mas como uma massa. Mas esse movimento acontece em função dos milhares de pequenos movimentos originados pelas marés, pelo movimento dos peixes e dos ventos. São como “camadas de movimentos” que se sobrepõem, formando o oceano como é

22 Essa afirmação se aplica perfeitamente à animação de Petrov.

23 Atitude do personagem dentro de sua diegese. E só se entende que é Santiago jovem depois, ao longo do filme.

24 Na fase da captura das imagens, mas é preciso uma projeção em película para que esse colorido e a textura possam ser apreciados completamente.

visto, se movimentando como um todo. Na pintura sobre vidro em *O velho e o mar* é exatamente assim que os movimentos são criados: há mais de uma camada para o mar (muitas vezes) e outra camada para o personagem/barco. Ou seja, ao empregar essa técnica, há uma similaridade real entre como acontece o movimento do mar e como é obtida a simulação do movimento do mar.

Enquanto no romance há uma constante narração dos pensamentos do personagem e a descrição detalhada de suas ações, e que carregam o leitor avidamente ao final do romance, na obra de Petrov, é a beleza das imagens e a riqueza dos movimentos que preenchem a tela e fascinam o público. Um fascínio obtido através de uma esmerada pintura sobre vidro.

CONCLUSÃO

Uma afirmação possível em relação à Animação é: não há animação sem simulação. O movimento na animação já é uma simulação, pois efetivamente não existe. É o resultado obtido pela visão de uma sucessão de imagens, como as de um personagem em posições diferentes. Que uma vez projetadas a certa velocidade, produz no cérebro a ilusão, por exemplo, do movimento do andar deste personagem. Mas não é somente em relação ao movimento que temos uma simulação: todo o cenário e materiais usados em uma animação são utilizados para simular um “ambiente real” para a *diegese*, a fim de convencer o público – e esse convencimento se dá a partir do reconhecimento das similaridades entre as formas, da situação geográfica, da utilização e do repertório do público. No desenho animado (como na pintura animada ou na areia) são as linhas e as áreas de cor que criam uma identificação formal, com as imagens pré-apreendidas pelo público, identificando na projeção os traços ou áreas coloridas, como sendo uma casa, uma flor. Assim, ele é “levado” por essa simulação e representação – como em *O velho e o mar*.

Neste ponto, vale observar que há uma diferença no caso da animação com objetos, pois o processo de simulação é mais complexo. Neste caso, todo o ambiente da ação precisa ser criado materialmente. E em muitas situações há uma quebra de vínculo entre o objeto e a sua função original. Nas imagens animadas, os elementos do mundo real ocupam funções diferentes das funções originais, o que normalmente ocorre por semelhança plástica ou por algum tipo de representatividade dentro da história. Além disso, estes objetos trabalham com informações e identidades já existentes na memória do público, que precisa “adaptá-las” às suas “novas” funções e papéis dentro da narrativa animada. Enquanto na pintura sobre vidro (ou no desenho animado) há um tipo de aceitação por parte do público em decodificar e entender as

representações visuais gráficas como sendo personagens e objetos em ação.

Diante do exposto, tomando como parâmetro as conclusões de Jean Baudrillard (1994, p. 6)²⁵, o universo animado pode ser dividido em três níveis, onde cada um apresenta o seu grau de simulação ou representação:

- no nível da ação: a criação do movimento é algo falso (na verdade não existe), uma simulação, algo que cria uma hiper-realidade, isto é, mais real do que o real, processo que é corroborado com a sedução estética, o “apelo” da animação (FRANK & JOHNSTON, 1981);

- no nível formal: na criação dos ambientes e personagens, normalmente mantêm uma relação de contiguidade com o modelo (um boneco representando uma pessoa, por exemplo), senão, procura guardar sempre um estado de representatividade, de simbologia com o personagem – como no caso de *Guerra Alimentar* (Stefan Nadelman, 2006), onde os hambúrgueres (comida americana) representam os EUA;

- no nível emocional (semiótico/representativo): na criação de uma narrativa metafórica temos o mesmo raciocínio de representatividade, de “espelho”, de analogia às situações no mundo real – no caso de animações com estilo narrativo. Então também é uma representação, e não uma simulação – como em *Vizinhos* (Norman McLaren, 1952).

Destaca-se neste ponto a necessidade de se comentar sobre as animações 3D (digitais). É possível concluir que estas são a simulação da simulação, pois a própria animação possui um grau de simulação (como comentado), e ao se recriar “o real” virtualmente, resulta em uma hiper-realidade tanto no sentido das Artes Plásticas quanto sob o ponto de vista de Baudrillard. “O digital” é o braço tecnológico, produtivo e re-produtivo no campo da representação imagética.

Na criação de uma animação virtual, entre o artista e o objeto, existe um intermediário, uma *interface* – observando que os objetos criados não existem materialmente. Tal situação é semelhante à delegação de “poder”: o poder da criação entregue à máquina, à matemática, em prol da economia, da limpeza, da rapidez (mas nem sempre garantia de). Essa falta de contato direto, animador-objeto, pode resultar em uma imagem um tanto quanto “fria”²⁶. A semelhança de suas imagens com o que é visto no mundo real resulta muitas vezes em algo sem *anima* (vida). A irregularidade dos movimentos de uma animação “real” tem a sua importância, criando um ritmo

25 Quando este enumera as diversas fases de uma imagem, entre simulação e representação.

26 No sentido de “pouca emoção”, muito calculada, numérica, frieza lógica. Lembrando que o uso de *plug-ins* e *scripts* é cada vez mais usual nas produções digitais. Com esses artifícios matemáticos, já que são programas de computador, é possível criar e movimentar personagens sem a necessidade de interferência da manipulação, mesmo que indireta, do animador. É possível citar produções animadas que refletem essa situação: *O Expresso Polar* (Robert Zemeckis, 2004) e *O Rei Leão* (Jon Favreau, 2019).

próprio, semelhante aos movimentos executados no ambiente da materialidade, pois são executados no mesmo ambiente. Tal comparação leva-nos a observar que o contato direto do animador talvez seja realmente “capaz de dar a vida” ao personagem. O que nos conduz à observação de Leslie Bishko:

Métodos de animação feita à mão tendem a promover qualidades de movimento que carregam sensações, enquanto uma abordagem mais mecanizada da animação reflete as qualidades da máquina que a fez. Os animadores intuem o comportamento físico das formas com base em sua experiência cinestésica no mundo. A familiaridade da expressão cinestésica fornece uma estrutura, ou referência, para as qualidades de movimento que nos comunicam sensações (apud GRAÇA, 2006, p. 96).

Como também observado por Graça (2006), a relação do animador com a sua obra é corporal, ele participa e interage com ela. No caso de *O velho e o mar*, é uma relação total a partir do fato de ser uma pintura, ou melhor, um conjunto de pinturas sucessivas, resultantes da relação dos dedos de Petrov (ele pinta com os dedos) com a tinta espalhada magistralmente na placa de vidro. Há uma emoção representada e impregnada na imagem. Assim como há uma emoção sentida ao se ouvir o tocar de um piano.

A REPRESENTAÇÃO DA ANIMAÇÃO

De acordo com Vernet, para haver uma narrativa é necessária a presença de algum tipo de representação, pela qual “se possa perceber as relações de tempo, de sucessão, de causa ou de consequência entre os planos e os elementos” (2008, 94). Considerando tal afirmativa é possível concluir que toda animação será sempre uma narrativa, pois esta trabalha, basicamente, com representações e sucessão de movimentos, em que o tempo é o maestro e o censor contínuo do seu processo de construção²⁷. E no universo da animação tudo representa (e *simula*) algo – os desenhos, os bonecos, os objetos –, tudo representa algo além, ou diferente, do que é visto denotativamente na projeção.

A variedade de objetos e suas características físicas (material e plástica) emprestam aos personagens e cenários da animação *stop motion*, e à própria narrativa da animação, seus múltiplos significados – isolados ou resultantes do conjunto desses materiais. Ou seja, a informação denotada do material carrega um conjunto de significados conotativos próprios à translucidez da tinta a óleo, remete à vaporosidade

27 Tudo em animação acontece em função do tempo. É um determinado número de desenhos/fotos por segundo; o boneco precisa ser resistente o suficiente para resistir à manipulação por um determinado tempo; as variações dos movimentos são calculadas em função do tempo que devem ocorrer etc.

das nuvens e à aquosidade da água do mar. Conforme comentário de Metz,

a “linguagem cinematográfica” é primeiro a literalidade de um enredo; os efeitos artísticos, mesmo se forem substancialmente inseparáveis do ato cênico pelo qual o filme nos apresenta a estória [sic], não deixam por isso de constituir uma outra camada de significações que, do ponto de vista metodológico, vem depois (1972, p. 119).

Portanto, em uma narrativa animada, além dos três elementos dominantes (tema, personagem e intriga), a forma como se conta a história é influenciada pelo conteúdo físico (imagens e sons) – aliada aos códigos cinematográficos. Nesse caso, a materialidade e a visualidade são importantes componentes de carga simbólica e informativa, representando algo em sua plástica, em sua textura, na manipulação de sua substância física ou de sua estrutura. Ao utilizar objetos e outros materiais de forma a aproveitar as suas características intrínsecas, a animação *stop motion* trabalha com o que se pode nomear de *meta-corpus*: a utilização de um dado material originário do mundo real, como elemento representativo e/ou simbólico dentro de uma narrativa visual ficcional. Uma utilização que é principalmente metafórica, conotativa, que terá mais ou menos força imagética, representativa e emotiva quanto mais estreita for a sua *coerência diegética* com a história. No caso de *O velho e o mar*: a manipulação da tinta a óleo, em conjunto com a iluminação e a técnica animada, criaram inúmeros momentos em que o público não somente assiste às ondas, identifica o vento, o passar das nuvens, mas ele os sente. A vaporosidade da bruma, os sonhos e lembranças de Santiago, o mergulho no mar. A característica da tinta traduz e se adequa à liquidez das massas de água e à fluidez do pensamento. Como traduzir essa mesma intensidade visual e simbólica com um desenho, com papel ou com areia? Não seria possível. Haveria a necessidade de se criar algo diferente, completamente diverso que poderia apresentar também uma grande carga emotiva, mas seria um outro resultado, com um outro tipo de representatividade do *meta-corpus*, com outra forma de *coerência diegética*.

Para concluir, em relação à representação na animação, quando esta é baseada em um modelo (como em *O velho e o mar*), utilizando uma afirmação de Barthes observa-se que esta “não tem como finalidade representar o real, não é uma reprodução, ela não é *poiésis* ou *pseudophysis*; é uma simulação, um produto da *techné*. Resumindo: é o resultado de uma manipulação” (apud METZ, 1972, p. 51).

Esta é outra situação da animação. Ela é (e sempre será) a manipulação dos materiais (criando objetos e personagens), dos espaços, dos objetos, da própria visão humana (na simulação dos movimentos) e da emoção (quando simula ações para sensibilizar o público). É produto de um conjunto de técnicas: da técnica da pintura

(no caso da obra de Petrov), da técnica de animação e da técnica cinematográfica.

O esquema de produção independente, comum nos curtas-metragens de animação, também propicia a produção de narrativas mais simbólicas, onde a marca do autor/animador é mais presente, com as suas próprias problemáticas, questionamentos, considerando a sociedade em que vive como alimento para as suas criações.

Como define Aumont:

Mas a ilusão que decerto nos interessa é a que foi produzida deliberadamente em uma imagem. Ora, além das condições psicológicas e perceptivas, essa ilusão funcionará mais ou menos bem segundo as condições culturais e sociais nas quais ocorre. [...] Pouco importa, aliás, o objetivo exato da ilusão: em muitos casos, trata-se de tornar a imagem mais crível como reflexo da realidade [...]; em outros casos, a ilusão será buscada para induzir em estado imaginário particular, para provocar mais a admiração do que a crença, etc (2001, p. 98-99).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANIMATION WORLD MAGAZINE, em março de 2000. Disponível em: <<http://www.awn.com/mag/issue4.12/4.12pages/robinsonoldman2.php3>>. Acesso em: 10 out. 2010.

AGUIAR, Luiz Antônio. “A história de Santiago”. In. HEMINGWAY, Ernest. *O velho e o mar*. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil Ltda, 2009.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. 5ª ed. Campinas: Papirus Editora, 2001.

_____. *As Teorias dos Cineastas*. 3ª. ed. Campinas: Papirus Editora, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan, 1994.

BERGSON, Henri. “The perception of change”. In. _____. *The creative mind: An introduction to metaphysics*. Nova York: Dover Publications Inc., 2007, p. 107-132.

DELEUZE, Gilles. “Para além da imagem-movimento”. In. _____. *Cinema II: A imagem-tempo*. 1a. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990, p. 9-36.

FRANK, Thomas; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. New York: First Hyperior Edition, 1981.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o gesto: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

HEMINGWAY, Ernest. *O velho e o mar*. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil Ltda, 2009.

LEFEBVRE, Martin. *Psycho: De la figure au musée imaginaire - théorie et pratique de l'acte de spectature*. Montreal/Paris: L'Harmattan, 1997.

METZ, Christian. *A significação no cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2002.

VERNET, Marc. "Cinema e Narração". In. AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. 6a. ed., Campinas: Papirus Editora, 2008. pp. 89-155.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. Nova York: Routledge, 1998.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

FAVREAU, Jon. *O Rei Leão* (EUA, 2019, 118 minutos).

MCLAREN, Norman. *Vizinhos* (Canadá, 1952, 8 minutos). Disponível em: <https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins/>. Acesso em: 15 set. 2019.

NADELMAN, Stefan. *Guerra Alimentar* (EUA, 2006, 6 minutos). Disponível em: <<http://www.touristpictures.com/foodfight/index.htm>>. Acesso em: 15 set. 2019.

NORSTEIN, Yuri. *O Conto dos Contos* (Rússia/URSS, 1979, 28 minutos). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hN1zimADh6Q&feature=youtu.be>>. Acesso em: 15 set. 2019.

PETROV, Alexander. *O Velho e o Mar* (Canadá, 1999, 22 minutos).

ZEMECKIS, Robert. *O Expresso Polar* (EUA, 2004, 100 minutos).

ENTREVISTA

PETROV, Alexander. *Sobre a arte da animação e sua obra*. Moscou, nov. 2009. Entrevistadora: Eliane M. Gordeeff. Dois arquivos de som digitais. Entrevista concedida para a pesquisa de mestrado.

AFINAL, O QUE É ANIMAÇÃO NO CINEMA CONTEMPORÂNEO?¹

AFTER ALL, WHAT IS ANIMATION IN CONTEMPORARY CINEMA?

Leonardo Freitas Ribeiro²

RESUMO Como princípio, partimos da afirmação de que a animação é precursora e base do cinema. Pretendemos relacionar o Campo da Animação com as novas teorias de mídia e produção digital, que consideram a desmaterialização e permeabilidade dos suportes de produção e a hibridação das linguagens cinematográfica, fotográfica e animação. Assim, pretendemos definir os limites da animação em uma realidade de mudanças estruturais e tecnológicas de grande velocidade, onde os saberes e técnicas sedimentados ao longo de décadas parecem perder relevância ou se romper. Utilizamos neste estudo, como principais referenciais teóricos, os trabalhos de: Arlindo Machado, Giannalberto Bendazzi, Howard Becker, Raymond Bellour e Thomas Levin. Afinal, perguntamo-nos: o que é animação?

57

PALAVRAS-CHAVE Animação, técnica, gênero, hibridação

1 Artigo apresentado em: Simpósio “Cinema e animação: perspectivas, hibridizações e poéticas”, VI Seminário Nacional Cinema em Perspectiva da UNESPAR, 21 a 23 de novembro de 2017, Decom/PPGCom da UFPR, Curitiba-PR; e “Baixada Animada, I Fórum de pesquisa e ensino em animação da Baixada Fluminense”, 15 e 16 de setembro de 2017, Teatro Municipal Raul Cortez, Duque de Caxias – RJ. Constitui parte de nossa tese de doutorado em Design, *A jornada do boom da animação brasileira através das vozes dos profissionais integrados ao campo da animação e indústria de animação brasileira* (2018), localizado no Subcapítulo 2.1. “Afinal, o que é animação?”, páginas 41-66. Versão atualizada e modificada para publicação nesta revista.

2 Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Trabalha como animador independente e pesquisador de animação. Realizou curtas de animação premiados em festivais como: MUMIA, ANIMACINE, Mostra Curta Fantástico, entre outros. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. E-mail: leo.ribeiro.anima@gmail.com.

ABSTRACT *As a principle we start from the statement that animation is the precursor and basis of cinema. We intend to relate the Field of Animation with the new theories of media and digital production, which consider the dematerialization and permeability of production media and the hybridization of cinematographic, photographic and animation languages. We intend to define the limits of animation in a reality of structural and technological changes of great speed, where the knowledge and techniques settled over decades seem to lose relevance or to break. We used in this study, as main theoretical references, the works of: Arlindo Machado, Giannalberto Bendazzi, Howard Becker, Raymond Bellour and Thomas Levin. After all, we ask ourselves: what is animation?*

KEYWORDS *Animation, technique, genre, hybridization*

Pode ser que hoje a definição do que é a animação seja um assunto superado ou datado dentro do Campo de Estudos de Mídia, onde verificamos que, contemporaneamente, predomina a noção da hibridação e permeabilidade de linguagens e suportes de produção, com o computador atuando como um sintetizador das demais mídias. O interesse maior neste campo de estudos é destacar quais obras transitam entre as várias mídias, isto é, qualquer suporte de difusão da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens. Bellour afirma que hoje é impossível pensar nos meios de comunicação de forma estanque (apud. MACHADO, 2008, p. 66). Para estes estudiosos, o interessante seria descobrir o que existe de fotografia na animação, de animação no cinema e assim por diante.

No entanto, como descobrir a permeabilidade entre as mídias sem um esclarecimento do que elas são? Principalmente a animação, que normalmente passa à margem das principais teorias do cinema. Sendo assim, entendemos que para o Campo da Animação ainda é importante, necessária e legítima esta discussão em torno da definição do que é a animação.

OS PRIMÓDIOS DA ANIMAÇÃO

Muitos pesquisadores entendem a animação como uma prática milenar e a associam a primitivas tentativas de representação do movimento, como por exemplo as pinturas rupestres. Dubois considera como dispositivo técnico de base a imagem negativa de uma mão, gravada através de um sopro, por um canudo apinhado de

pigmento, por um homem primitivo, há pelo menos dez mil anos atrás (DUBOIS, 2004, p. 33). Para Walter Benjamin, existe uma forte oposição entre arte/magia, representada pela arte rupestre, e a arte/maquínica, representada pelo cinema. A primeira técnica utiliza o máximo do homem e a segunda técnica o mínimo possível (BENJAMIN, 2012, p. 41). Assim, acreditamos adequado, para a nossa análise, definir nosso ponto de partida nos dispositivos técnicos de base “maquínica”. Situando a animação como um dispositivo do tipo óptico-mecânico, junto à fotografia e ao cinema no campo das artes técnicas, digamos assim.

A animação precede o cinema, e é parte inerente do desenvolvimento dos dispositivos e espetáculos cinematográficos³. Na época que conhecemos como Primeiro Cinema, entre 1895 e 1910, o termo animação era aplicado para definir produtos de uma tecnologia que hoje poderíamos chamar de cinema de ação ao vivo. Naquela época, como ainda não havia um nome definido para essa prática social, o termo mais comum para definir todo um grupo de diferentes formas de projeção de imagens, utilizando variados modelos de dispositivos, era fotografia animada (*animated photography*). Um pouco mais tarde, surgiram termos como *moving picture* ou *motion picture*, que definiam também todo este conjunto de produtos tecnológicos que hoje chamamos animação e cinema (BENDAZZI, 2004, p. 01-02).

O cinema é um dispositivo entre outros dispositivos ou produto de uma tecnologia, uma instalação bem-sucedida, tal como afirma Bellour (2009, p. 95), capaz de levar milhões de pessoas às salas de cinema durante mais de cem anos. O que poderíamos dizer do Teatro Óptico? Criado por Emile Reynaud três anos antes do Cinematógrafo dos irmãos Lumière⁴. O Teatro Óptico, apesar de possuir características técnicas semelhantes ao Cinematógrafo, foi descontinuado como suporte para a criação de imagens em movimento. Considerado por animadores como o dispositivo fundador da animação, o Teatro Óptico tornou-se um fiasco comercial, ao ponto de seu criador, em desespero por não ser capaz de competir com as atrações do Cinematógrafo, jogar seu invento no rio Sena, contribuindo para o seu posterior esquecimento.

As projeções de Reynaud já tinham todos os elementos da instalação cinematográfica (exibição pública em sala escura de imagens animadas de conteúdo narrativo) e todas as características técnicas do invento dos Lumière (película flexível de celuloide, bobinas de filme, perfuração da fita ou rolo do filme, projeção luminosa de imagens em movimento em uma tela). A diferença significativa entre os dois

3 Fenaquitoscópio, Zootrópio, Praxinoscópio, Teatro Óptico, entre outros dispositivos animados que precederam o Cinematógrafo, já reproduziam imagens em movimento e contribuíram cada um a seu modo na constituição da ideia do que era cinema.

4 A ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) comemora o dia 28 de outubro, o Dia Internacional da Animação, marcando assim a data da primeira exibição do Teatro Óptico, no Museu Grévin, em Paris, em 1892.

dispositivos era que, no lugar de projetar fotografias quadro a quadro, o Teatro Óptico projetava desenhos feitos à mão, pintados diretamente na película, quadro a quadro. Com a invenção do Cinematógrafo, o apelo das imagens fotográficas animadas foi tão grande no público que o invento de Reynaud foi abandonado. Na verdade, a técnica utilizada por Reynaud, animação pintada direto na película, é muito semelhante à técnica também utilizada por Len Lye, em *A color box* (1935), e Norman MacLaren, em *Begone dull care* (1949), apesar destes últimos utilizarem como suporte o filme 35mm. De fato, o cinematógrafo foi mais bem-sucedido que o dispositivo de Reynaud como suporte para a produção de imagens em movimento em escala industrial, e se tornou padrão tanto nas produções de ação ao vivo quanto nas de animação. Portanto, a partir da vulgarização do Cinematógrafo, alguns dos pioneiros da animação, que eram originalmente cartunistas, como o francês Émile Cohl e o estadunidense Winsor McCay, utilizaram este dispositivo como suporte para a produção de animação. *Fantasmagories* (1908), realizado pelo primeiro, e *Little Nemo* (1911), pelo segundo. Ambos usaram o Cinematógrafo de maneira diversa ao cinema. Manipulando o intervalo de tempo entre os quadros, fotografando pose a pose seus desenhos.

Esse arranjo técnico se mostrou artística e economicamente eficiente. Assim, por consequência, também foi adotado pela nascente indústria da animação, tornando-se o dispositivo padrão da animação e do desenho animado. John Randolph Bray, ao assistir a *Little Nemo*, vislumbrou as possibilidades econômicas que poderiam vir do desenho animado. Em seguida, junto com Earl Hurd, fundaram o primeiro estúdio comercial de desenho animado dos Estados Unidos da América. Utilizavam cenários impressos, animação em celuloide transparente (patenteada em 1915), desenhos simplificados e produção de animação hierarquizada e segmentada em funções, tudo a fim de baratear os custos e acelerar o tempo de produção (DENIS, 2010, p. 116). Ao ver o nascimento da indústria, McCay, mesmo venerado por estes pioneiros da indústria, atacou o trabalho realizado por eles, considerando-os como artistas medíocres, que estavam transformando uma nova e grande arte em um meio fácil e barato para ganhar dinheiro (WILLIAMS, 2001, p. 17).

Nos anos 1920, começa-se a classificar certos tipos de obras como *animated cartoon*, ou desenho animado. Os filmes abstratos de pioneiros do cinema experimental como Ruttmann, Fischinger e Richter eram agrupados junto aos realizadores de cinema de filmagem ao vivo de vanguarda e não da animação experimental. Posteriormente, em 1949, o teórico Béla Balász separa definitivamente o cinema de animação do cinema de filmagem ao vivo (BENDAZZI, 2004, p. 02). Também é importante destacar que a animação foi cingida de forma quase absoluta pela indústria do entretenimento, tornando-se, para muitos, sinônimo de filmes para o público infantil (BENDAZZI, 2004, p. 03). Assim, criou-se a falsa impressão de que a animação seria uma derivação

do cinema. Talvez essa seja a causa da inversão de prestígio entre as práticas, que se perpetua até hoje, convertendo a animação em um subproduto do cinema, um gênero menor, uma arte ingênua, destinada somente a entreter crianças.

A ANIMAÇÃO NÃO É UM GÊNERO DO CINEMA

Como a história do cinema é normalmente contada do ponto de vista hegemônico, isto é, fundamentada no cinema de longa-metragem, fotográfico, comercial, de ficção e narrativo, concebe-se como marco inaugural do cinema a invenção do Cinematógrafo e se silencia toda uma variedade de dispositivos do pré-cinema e do Primeiro Cinema, que se hoje não seriam considerados como cinema de ação ao vivo, com certeza, como vimos, eram definidos como animação. Consequentemente, julgamos que pensar a animação como um gênero cinematográfico é um grande erro. Tal equívoco é recorrentemente difundido pelas mídias de massa e até mesmo entre profissionais do campo cinematográfico. Por exemplo, na cerimônia do Oscar 2015, um dos apresentadores dos filmes indicados ao Academy Awards, o ator Dwayne Johnson, demonstrou que a confusão em torno do que é animação persiste, ao tratar a animação como um gênero do cinema (CRUZ & VASQUES, 2015). No entanto, “se a animação é um gênero, então o cinema de ação ao vivo também é um gênero”, afirma a pesquisadora de animação Maureen Funiss (apud BENDAZZI, 2004, p. 02). Radicalizando o discurso em favor da animação, poderíamos dizer o contrário, que o cinema não passa de uma espécie de animação de fotografias, um subproduto da animação e o que definitivamente o é, ou seja, uma tecnologia que produz a ilusão de movimento de imagens fixas.

Sabemos que na sociedade industrial a classificação por gênero cinematográfico tem uma função comercial. Outrora, gênero, estilo, tipo ou classe eram categorias taxinômicas empregadas para o juízo estético e havia uma discussão sobre qual dos gêneros artísticos seria o mais importante, chegando o cinema a ser chamado inclusive de sétima arte. Depois do final do século XVIII, a classificação em gêneros artísticos deixou de ser objetiva, isto é, a partir do exame dos objetos expostos, e hoje é de ordem subjetiva, mas quase sempre para atender interesses mercantis. Assim, muitos filmes podem ser classificados em diversos gêneros simultaneamente, conforme o interesse dos produtores e com o argumento de que essa classificação é inócua, pois o juízo estético é subjetivo, depende de quem o vê, mas que no fundo dirige o observador para a venda de um produto industrial específico, um gênero específico, dentro da geleia geral que se configura o mundo das mercadorias.

Tanto o cinema de animação como o cinema de filmagem ao vivo podem ser

realizados dentro de vários gêneros cinematográficos como o *western*, a comédia, o drama, o filme *noir*, o *thriller* etc. No entanto, como diz Bendazzi, isto não tornaria o cinema de filmagem ao vivo e o cinema de animação em macro gêneros cinematográficos, mas sim maneiras distintas de se fazer cinema (BENDAZZI, 2004, p. 05). Apesar disso, o descuido para classificar as obras animadas é recorrente. Assim, podemos citar Charlie Kaufman, roteirista de *Quero Ser John Malkovich* (1999) e *Adaptação* (2002), ambos indicados ao Oscar de melhor roteiro original. Ao debutar na direção de longas com o filme *Anomalisa* (2015), deparou-se com a segregação imposta ao seu primeiro filme como diretor em relação aos outros longas que trabalhou como roteirista, pela obra ser uma animação em *stop motion*. Kaufman reclamou por *Anomalisa* ser nomeado ao Oscar de animação e não indicado a premiações junto ao restante da produção de filmes de ação ao vivo de Hollywood.

Não me parece que a animação é levada a sério como uma forma. Eu quero dizer, é estranho para nós como o filme *Anomalisa* é classificado: animação. Nós fizemos um filme, acontece que ele é animado, mas é um filme. Não tem nada em comum com os outros filmes na categoria de animação dos prêmios da Academia. Eu quero dizer, tem certamente menos em comum com esses filmes que com filmes de ação ao vivo. É um preconceito estranho, eu acho (AMIDI, 2016).

De fato, os filmes vencedores do Oscar de melhor longa-metragem de animação são quase totalmente filmes de entretenimento familiar. De 2002 até 2019, o Oscar foi vencido duas vezes pela DreamWorks e doze vezes pela dupla Disney e Pixar. O prêmio não contempla toda a universalidade do meio expressivo da animação. Por outro lado, recentemente, pela primeira vez em 68 edições, o prestigioso Berlinale Film Festival escolheu um longa-metragem de animação, *Isle of dogs* (2018), de Wes Anderson, para abrir o festival (VOLLENBROEK, 2018). *Isle of dogs* competiu junto a outros longas de ação ao vivo, pelo prêmio do Festival de Berlim, um passo positivo no sentido de nos desvencilharmos dos preconceitos que envolvem os filmes animados. Mas como diz Vollenbroek, a consagração do filme de Anderson se dá mais pelo fato de ser um filme realizado por um prestigiado diretor de filmes de ação ao vivo e não porque seja um grande filme de animação. Aliás, o termo “animação”, isolado de “desenho”, começou a ser usado com a função de designar um tipo de produção cinematográfica nos anos 1950. Especialistas franceses pretendiam descolar a animação da noção de desenho animado de Walt Disney, ampliando o seu significado. Subsequentemente, nos anos 1960, se realizou o primeiro festival internacional de cinema de animação do mundo, o Festival Internacional du Film d’Animation, em Annecy. Este movimento abriu espaço para que, em 1962, surgisse a ASIFA, Associação Internacional do Filme de Animação. Podemos aqui fazer uma associação entre o surgimento do Anima

Mundi (Festival Internacional de animação do Brasil), em 1993, e a ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação), em 2003. O festival servindo como um catalisador dos profissionais de animação e, em seguida, possibilitando sua organização dentro de uma associação, criando instâncias de legitimação do campo da animação no Brasil. A ASIFA, em seu estatuto, define a animação da seguinte forma:

Enquanto o cinema de ação ao vivo prossegue no sentido de uma análise mecânica, através da fotografia, de acontecimentos semelhantes aos que serão apresentados na tela, o cinema de animação cria os acontecimentos utilizando procedimentos diferentes daqueles utilizados durante o registro automático. Em filmes de animação, os acontecimentos ocorrem pela primeira vez na tela (BEN-DAZZI, 2004, p. 03).

Essa forma de pensar a animação permite a ampliação da noção de animação como a criação de imagens em movimento, através da manipulação de todas as variadas técnicas, além dos métodos de ação ao vivo, incluídos os meios digitais e as técnicas de computação gráfica. Hoje, as grandes produções cinematográficas, os chamados filmes de ação ao vivo, cada vez mais aplicam em sua produção a animação digital. Seja a animação como um pano de fundo para a atuação dos atores: simples movimentos de câmera, construção de cenários virtuais, animação de efeitos especiais, retoques ou correções de fotogramas ou animação de figurantes. Mas também utilizam a animação em pé de igualdade às *performances* dos atores, personagens animados contracenam juntamente com atores. Como diz Arlindo Machado:

Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição, o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais (MACHADO, 2008, p. 69-70).

O FUTURO DA ANIMAÇÃO NÃO É ANIMAÇÃO

No passado, as técnicas analógicas eram rígidas em sua conformação, as possibilidades de misturar técnicas diferentes em uma mesma cena ou filme eram bem mais limitadas e apresentavam grandes desafios técnicos em sua realização. Elementos animados como os monstros em *stop motion* de Ray Harryhausen, *Jasão e os argonautas* (1963), ou o desenho animado em *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988), animado por Richard Williams, mesmo misturadas em um mesmo plano com imagens capturadas em ação ao vivo, ainda eram percebidas como imagens de naturezas distintas, isto é “animado” e aquilo é “real”.

Pensamos que, no cenário de hoje, com a onipresença da CGI (Computer Graphic Imagery), fazer distinções entre o cinema de filmagem ao vivo e o cinema de animação seja algo anacrônico. Para o campo da animação, isto talvez não chegue a ser um problema, pois a animação é definida, como vimos, com base no movimento, ou melhor, na construção do movimento quadro a quadro. Porém, para o cinema de filmagem ao vivo, que tem uma tradição mais ligada à questão do realismo fotográfico, à captura de movimentos na natureza, configura-se um problema. O “isto foi” de Barthes (1984) não é mais o suficiente para uma definição do cinema de filmagem ao vivo ou fotográfico como algo à parte da animação, pois todas as imagens são factíveis de manipulação quadro a quadro. O predomínio da animação na produção cinematográfica contemporânea, segundo alguns estudiosos como Lev Manovich, já está efetivada:

O cinema não pode mais ser claramente diferenciado da animação e cinema digital se torna definido como um caso particular de animação que usa filmagem de atuação real como um dos seus muito elementos (MANOVICH apud LEVIN, 2006, p. 206).

Assim, parece que a permeabilidade e hibridação entre os meios e suportes de produção possibilitados pela adoção das novas tecnologias digitais, a florada na última década do século XX e ainda em crescimento, trazem um relativo alento ao Campo da Animação, e nos parece corrigir uma injustiça histórica frente ao cinema de ação ao vivo, pelo menos teoricamente. “O cinema nasce da animação, renega-a e, finalmente, um século após seu nascimento como meio, se torna um subconjunto dela” (LEVIN, 2006, p. 206-07). De qualquer modo, cinema ou animação são artifício, isto é, fantasia e não realidade. Daí, a discussão não deveria ser pautada sobre quem é mais real ou verossímil, mas se é eficaz ou não na sua forma de representação das coisas do mundo. No entanto, pode ser que este seja um panorama momentâneo. Segundo John Whitney, animador experimental e pioneiro da computação gráfica: “O futuro da animação não é animação” (WHITNEY apud RUSSET e STARR, 1988, p. 30).

A rápida sucessão de mudanças estruturais e tecnológicas em curso confronta saberes e técnicas sedimentados ao longo desses últimos 100 anos no campo da animação. Hoje, nos parece que muitas convenções técnicas e formais tendem a perder relevância ou parecem se romper frente à permeabilidade dos meios. Se animação é a construção da ilusão de um movimento sem existência prévia, estabelecido na manipulação quadro a quadro, no qual o intervalo invisível entre os quadros, definido por duas imagens estáticas, é a raiz da ilusão do movimento, como poderemos definir trabalhos ditos animados, que usam movimentos capturados da natureza em tempo real, em sua gênese? O que essa hibridização entre o movimento construído quadro a

quadro e o capturado automaticamente pode causar à animação do século XXI? Será que poderíamos forjar um novo termo para explicar essas novas formas de produção, ou estamos assistindo ao fim das práticas específicas e das técnicas profissionais que definiam todas as mídias como as conhecíamos na era analógica ou há poucos anos atrás?

Recentemente, o seriado de animação para a televisão *Os Simpsons* (1994-) levou ao ar um episódio com trechos animados ao vivo. O personagem de Homer (dublado por Dan Castellaneta) respondia ao vivo perguntas dos telespectadores. Além da animação das bocas, a sincronia labial, o personagem movia o rosto, os braços, as mãos, os olhos, tudo em tempo real, interagindo com a pessoa que estivesse ao telefone. O trecho de três minutos foi realizado com a ajuda de um *software*, através da leitura dos movimentos labiais do dublador via *webcam* e de um teclado no qual animações pré-produzidas poderiam ser acionadas (FAILES, 2016). Assistindo ao trecho ao vivo do episódio não era possível distinguir o que foi animado previamente do que foi capturado ao vivo. Não podemos mais distinguir se temos animação ou temos uma manipulação de bonecos, em que a ação do títere é em tempo real. Podemos remontar a origem do processamento digital de movimentos registrados automaticamente e diretamente aplicados à animação a técnica de rotoscopia e por seguinte ao *motion capture* e aos controles usados em jogos eletrônicos (*gaming engines*) que permitiram a animação em tempo real de Homer.

A rotoscopia foi criada em 1914 nos Fleischer Studios. Disney também a usava com frequência, as princesas Branca de Neve e Bela Adormecida foram animadas com o uso da rotoscopia e são evidentes as diferenças de estilo de movimento entre a animação dos personagens rotoscopiados e os animados na técnica clássica nos mesmos filmes. A rotoscopia consiste no uso de imagens de filmagem de ação ao vivo como base para a animação quadro a quadro. O animador decalca o desenho do personagem usando o fotograma da ação ao vivo como base. Cada pose desenhada corresponde a um fotograma da filmagem. A rotoscopia não é propriamente a criação de um movimento, mas sim uma manipulação de um movimento previamente registrado, por isso essa técnica sempre foi controversa entre os profissionais de animação. O próprio Disney escondia do público o uso da rotoscopia em seus filmes:

Quero isso definitivamente fora, porque o público pode ter uma impressão errada, [...] A única coisa que poderíamos dizer é que usamos modelos ao vivo com propósito de estudar o movimento etc., mas não que fotografamos ação ao vivo e copiamos nossos desenhos dela (apud GABLER, 2009, p. 307).

No entanto, mesmo usando a base “real”⁵ da fotografia do movimento, se pode manipular os quadros, alterando sua velocidade, copiando os fotogramas de um em um, de dois em dois, ou de três em três. Também usando o movimento rotoscopiado como base, é possível transferir movimentos registrados nas fotografias para personagens bem diferentes dos modelos fotografados, como por exemplo: hipopótamos no lugar de bailarinas. Ou ainda adicionar texturas, formas e movimentos estranhos ao modelo fotografado, indo além de realidade. Recurso utilizado com frequência como uma maneira de representar sentimentos dos personagens, ou imagens mentais, ou de ordem sobrenatural. No filme *Waking life* (2001), dirigido por Richard Linklater, o diretor filmou todas as cenas e *performances* dos atores, posteriormente este material foi retrabalhado. Cada quadro da filmagem original foi refeito em diferentes estilos de desenho e pintura digital, conferindo ao filme um ar onírico, onde nunca se sabe se os personagens estão dentro ou fora da realidade.

Em *Valsa com Bashir*, o diretor Ari Folman empregou estratégia semelhante. Usou uma câmera de vídeo na gravação das entrevistas com os veteranos de guerra e na encenação de batalhas em estúdio. Os vídeos foram usados na confecção do animatic⁶, posteriormente o diretor de arte desenhou todos os quadros-chave da animação usando as imagens de vídeo como referência e então os animadores trabalharam baseados nos quadros-chave e não nos vídeos produzidos originalmente. O realismo alcançado no desenho e nas expressões dos rostos dos personagens foi conseguido com a divisão desses elementos em seções e subseções móveis.

Consideramos que a boa rotoscopia não é uma cópia fiel do movimento “real”, mas sua reconstrução condicionada arbitrariamente pelas convenções estilísticas comuns aos desenhos animados (Os doze princípios da animação⁷), como comprimir e esticar formas, movimentação de elementos secundários acompanhando o movimento principal etc. Assim, a simples cópia é tida pelos pares da animação como uma trapaça, uma maneira preguiçosa de se animar e com resultados mais “duros” do que a técnica

5 O termo real entre aspas está sendo empregado para ressaltar nossa preocupação em lembrar ao leitor que a fotografia não é igual à realidade, mas uma arbitrária forma de representação da mesma.

6 É o rascunho da edição do filme, constituído por um conjunto de ilustrações sincronizadas com o tempo do filme e a banda sonora. Cada ilustração representa uma cena ou plano cinematográfico.

7 Desenvolvidos pela Disney, os doze princípios da animação são conhecidos pela seguinte terminologia: 1. *Squash and stretch* (comprimir e esticar); 2. *Anticipation* (antecipação); 3. *Staging* (encenação); 4. *Straight ahead and pose to pose* (animação direta e posição chave); 5. *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação); 6. *Slow in and slow out* (aceleração e desaceleração); 7. *Arcs* (movimento em arco); 8. *Secondary action* (ação secundária); 9. *Timing* (temporização); 10. *Exaggeration* (exageração); 11. *Solid Drawing* (desenho volumétrico); 12. *Appeal* (apelo) (BARBOSA JÚNIOR, 2002, p. 115).

clássica de animação. Como podemos ver nas palavras de Yoni Godman, diretor de animação de *Valsa com Bashir*:

Quando você cria animação do nada, você inventa o movimento. Você usa a referência para conseguir o movimento certo, mas existe algo meio humilhante quando você faz uma animação e as pessoas lhe dizem: Oh, você usou roscopia! Nada de roscopia neste filme! Nada mesmo! (apud PARISH, 2009).

O uso ou não de roscopia na animação de *Valsa com Bashir* é questionável, isto é, é discutido entre os pares. No entanto, Godman não consegue se desvencilhar dos mesmos medos que acompanharam Disney no uso da roscopia, como se não fosse uma técnica legítima. Mas, o interessante aqui é perceber que, mesmo envolvido em uma produção baseada na imagem digital para ser realizada, o animador tenta desvincular sua técnica dos dispositivos tecnológicos que ele mesmo utilizou. A tecnologia é vista como uma ameaça à arte ou sua negação, a ideia de artificação é muito ligada à dimensão manual que marca, que assina, que imprime um estilo. Os dispositivos técnicos se inserem entre o homem (animador) e o mundo e a adoção sobreposta dessas máquinas de produção de imagens substituem a habilidade pessoal do artista (animador) de perceber o movimento e posteriormente construí-lo.

Métodos de animação feita à mão tendem a promover qualidades de movimento que carregam sensações, enquanto uma abordagem mais mecanizada da animação reflete as qualidades da máquina que a fez (GRAÇA, 2006, p. 96).

Outra técnica de captura automática de movimento que invade a prática de animação é o *motion capture* (captura de movimento). Tão controverso quanto a roscopia e desenvolvido com o mesmo objetivo, o *motion capture* pretende transportar movimentos reais de corpos (atores ou animais) para personagens animados digitalmente. A técnica consiste na aplicação de sensores na superfície dos corpos dos atores em pontos específicos. Esses sensores leem e registram sua posição no tempo e no espaço, depois estes dados são transportados para o esqueleto virtual de um personagem construído virtualmente em 3D, o *motion capture* seria uma versão tridimensionalizada da roscopia. Assim, o modelo gerado em 3D do Hulk, em *Incrível Hulk* (2008), pode ter as mesmas expressões do ator que interpreta David Banner, seu *alter ego*. Ou se mover conforme a atuação de dublês especializados em filmes de ação e lutas marciais.

O animador francês Bastien Dubois⁸ realizou um curta, uma espécie de road-

⁸ Bastien Dubois e Philippe Dubois, já citado nesse texto, possuem o mesmo sobrenome. Para não confundir suas citações no corpo do texto, o primeiro será identificado também com o prenome.

movie, sobre suas experiências como mochileiro em Madagascar. Madagascar, Diário de Viagens (2010) mistura técnicas digitais de animação em 2D e 3D, transformando seu caderno de viagens, repleto de desenhos, recortes de papel e aquarelas, em um curta-metragem de imagens deslumbrantes, com movimentos de câmera ousados e uma expressiva tridimensionalidade. O curta foi premiado nos festivais de Annecy e Ottawa e nomeado ao Oscar. O curta tem uma aparência bastante convincente de desenho à mão, fato que leva ao questionamento de se saber por qual razão fazê-lo em computador. Bastien Dubois não se mostra constrangido com o uso da tecnologia como seu colega Yoni Godman, de Valsa com Bashir, ou Walt Disney, e afirma ao ser questionado: “Você pode comer sua refeição sem um garfo e uma faca? Claro que pode, mas não seria tão bom quanto” (VOLLENBROEK, 2016). Para Bastien Dubois, o computador é apenas uma ferramenta que o capacitou a realizar tomadas cinematográficas ousadas, é muito pragmático nas escolhas das suas técnicas de trabalho e não reluta em sistematizá-las. Contudo, e aqui reside um problema importante, é claro que o sabor da refeição não muda. Caso isso ocorresse, não poderíamos comer sushi utilizando garfo e faca. Bastien Dubois produziu também a série Retratos de Viagem (2012), que apresenta outros países além da ilha africana (incluindo o Brasil) no mesmo formato diário de viagens. O animador optou por utilizar imagens de arquivo e entrevistas gravadas em vídeo nestes trabalhos. Todas as imagens capturadas em vídeo digital foram mapeadas e posteriormente texturizadas como aquarelas e desenhos feitos à mão, e animadas em motion capture.

O motion capture necessita de um aparato sofisticado e trabalho especializado no ajuste da animação ao personagem e na fixação dos sensores nos modelos. O animador também aplica as convenções de movimento no personagem virtual, sempre procurando dar a impressão de realidade. No caso do trecho animado ao vivo de Os Simpsons, essa transposição do movimento é feita em tempo real. Não são necessários ajustes ou colocação de sensores no dublador ou ator. A Webcam lê os movimentos labiais e os transferem ao personagem quase que imediatamente. E o mesmo poderia ser realizado nas movimentações do corpo do personagem. Tanto a rotoscopia quanto o motion capture e essa nova técnica usada em Os Simpsons pretendem substituir mecanicamente, no caso da rotoscopia, ou digitalmente, no caso das outras duas, a habilidade do profissional da animação em apreender os movimentos usando seus próprios sentidos, automatizando o processo. Voltamos aqui ao problema da atrofia do homem nas artes maquinicas ou da hipertrofia da máquina na relação entre o animador e o real. Segundo Philippe Dubois, é provavelmente por isto que a maior parte das imagens de síntese, apesar de poder inventar figuras visuais totalmente novas, esforça-se ao contrário em reproduzir imagens e técnicas já disponíveis, apenas para nos persuadir de que podemos fazer com um computador, tão bem quanto uma

imagem tradicional (DUBOIS, 2004, p. 53-54). Mas no que corresponde à animação em sua definição, o que é mais importante? A aparência da obra finalizada ou os processos tecnológicos utilizados em sua produção?

Talvez, em um futuro não muito distante, não seja necessário ao profissional da animação o conhecimento e a habilidade em dividir e construir um movimento pose a pose, ou quadro a quadro. Da mesma forma que a adoção dos 12 princípios como parâmetro de avaliação de uma boa animação vem caindo em desuso, percebemos uma economia de movimento nos personagens animados. Hoje, a grande maioria das obras realizadas se sustenta em apenas três parâmetros: *Anticipation* (antecipação), *Squash and stretch* (comprimir e esticar) e *Follow through and overlapping action* (continuidade e sobreposição da ação) na função de sustentar a vitalidade, a credibilidade e a caracterização básicas dos estilos de animação (BISHKO, 2007, p. 32). Talvez o animador virá a ser apenas um organizador e criador de marionetes virtuais. Os 12 princípios são regras ou truques para se conseguir uma animação mais “naturalista” (na tradição Disney). É uma convenção estilística muito usada para se realizar animação em escala industrial, pois unifica os estilos individuais dos animadores que trabalham neste tipo de produção, dando uniformidade ao trabalho realizado. Apesar de muito difundidos, os 12 princípios não são unânimes. Um desenho “mal” animado, com movimentos “grosseiros” ou independentes dessas convenções, também podem ter qualidade expressiva. Como em *Bambi meets Godzilla* (1969), nem mais nem menos que uma paródia dos filmes realizados pela Disney.

A INSTITUCIONALIZAÇÃO DE NOVAS TÉCNICAS

O Campo do Cinema de Animação é constituído de procedimentos, técnicas e saberes coletivos em constante evolução. Compreendemos que a conformação das convenções, modos e sistemas de produção adotados pelo conjunto de profissionais e técnicos que constituem o Campo da Animação, ou de qualquer outra forma de arte, depende mais do modo de produção em que está inserido e da sociedade em que ele vive do que de características especiais e individuais ou “sobre-humanas” do artista. Tal como afirmou Marx: “Não é a consciência dos homens que determina seu ser; é seu ser social que, inversamente, determina sua consciência” (MARX, 2013, p. 35).

Howard S. Becker (2010) acredita que as obras de arte resultam das atividades cooperativas e das trocas entre os participantes, naquilo que ele entendia como “mundos da arte”. Para Becker, o importante na análise da obra de arte não é fazer um juízo estético delas, mas sim entender as redes cooperativas que geraram a obra de arte. Em seu trabalho é muito importante a noção de “convenção”, algo que é compartilhado por todos que fazem e consomem arte, enfim, trata-se de um

arbitrário cultural. Quando os artistas não conseguem cooperar como anteriormente, e não podem produzir as obras como faziam habitualmente, percebem uma mudança no seu “mundo” da arte. Se essas mudanças se consolidam, modificam as redes de cooperação e as convenções usadas pelos artistas. Assim, se a evolução das técnicas digitais apontar para a descontinuidade do uso da construção quadro a quadro dos movimentos animados e esta técnica deixar de ser eficiente dentro dos sistemas de produção de animação, elas poderão ser relegadas a ser uma curiosidade ou excentricidade de poucos animadores autorais. As técnicas e maneiras de se produzir animação foram constituídas dentro dos limites do modo de produção capitalista. Todas as denominadas novas tecnologias dentro do modo de produção capitalista servem para encurtar o tempo de trabalho e com isso baratear o custo industrial da produção. O problema é que ao mesmo tempo em que esse modo de produção barateia o custo da produção, ele também desvaloriza o trabalho e produz miséria para o trabalhador. No caso específico das novas tecnologias empregadas para a animação, verificamos que elas não modificaram o resultado ou a estética da reprodução verossímil do movimento que é hegemônica na Idade Moderna. Isto é, não afetaram essa busca pela verossimilhança com a movimentação dos corpos. Elas alteraram profundamente as relações sociais entre os trabalhadores da animação, portanto os saberes e técnicas necessários para se produzir animação, o trabalho, estão sujeitos a estas constantes transformações. Mas não propriamente no produto, mas no grupo social que produz a animação, e parece que continuará a ser desse modo.

Os “mundos” da arte vivem transformações sociais sucessivas, por vezes graduais, por outras repentinas. As ideias são importantes, mas o papel das organizações sociais é decisivo para que essas mudanças sejam institucionalizadas atraindo público e novos discípulos, mobilizando pessoas em número suficiente para cooperar e produzir perpetuando ou mantendo esse ou aquele gênero artístico. Quando uma inovação dá origem a uma rede de cooperação de grande alcance é preciso persuadir outros membros do “mundo” da arte que o que é produzido por esse novo conjunto de convenções é arte, para assim poder usufruir de todos os privilégios associados a este estatuto (BECKER, 2010, p. 249). Este processo descrito por Becker pode ser comprovado ao se observar o impacto produzido pelas etapas de desenvolvimento da computação gráfica e das animações em 3D dentro do campo da animação. Do pioneiro curta metragem *Luxo Jr.* (1986), produzido pela Pixar, até o sucesso comercial e de público produzido pela DreamWorks, *Shrek* (2001), operou-se uma modificação na forma de se fazer filmes animados, usando a computação gráfica como carro-chefe da indústria animada. E a premiação dada pelo Oscar (2002) ao longa-metragem da DreamWorks, o primeiro para um longa produzido em CGI, demonstra o reconhecimento do mercado e a legitimação do Campo da Animação para estes filmes feitos em CGI, uma nova era

da animação havia começado, um novo “mundo” da animação, assim, foi validado pelo prêmio.

Devido à nossa formação e histórico de atuação dentro do Campo da Animação Cinematográfica, tendemos a valorizar práticas mais ligadas à produção autoral e técnicas mais artesanais de animação, em contraste com a animação industrial e novas tecnologias. Temos uma posição mais conservadora para analisar isso que é a animação e, para nós, a construção quadro a quadro de um movimento é fundamental na definição da prática da animação. No entanto, a influência das nossas considerações ou preferências, e de outros teóricos do cinema e da animação, tem importância relativa. “A animação é tudo que as pessoas têm chamado de animação nos diferentes períodos históricos” (Bendazzi, 2004, p. 01). Então, a definição do que é animação, ou do que será animação, se todas as imagens em movimento se tornarão animação, ou se animação deixará de ser animação, depende muito mais do que as pessoas em conjunto decidirem como tal e de que essa decisão seja institucionalizada. Refere-se, portanto, muito mais às atitudes, práticas e convenções mantidas socialmente ao longo do tempo pelos profissionais especializados, estudiosos e apreciadores de animação, do que somente de preferências pessoais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMIDI, Amid. “Charlie Kaufman is surprised that animation gets no respect”. 17 fev. 2016. Disponível em <http://www.cartoonbrew.com/featurefilm/charliekaufmansurprisedanimationgetnorespect134763.html>. Acesso em 20 de fevereiro de 2016.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac, 2002.

BARTHES, Roland. *A câmara clara: notas sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BECKER, Howard S. *Mundos da arte*. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.

BELLOUR, Raymond. “De um outro cinema”. In: MACIEL, Katia (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2009, p. 93-111.

BENDAZZI, Giannalberto. “Defining Animation - A proposal”. Cópia datil., 2004.

BENJAMIN, WALTER. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre: Zouk, 2012.

BISHKO, Leslie. "The uses and abuses of cartoon style in animation". *Animation Studies*, vol. 2, 2007, p. 24-35.

CRUZ, Gabriel & VASQUES, Luiz Felipe. *Ecos do Oscar: animação não é gênero!*. 06 mar. 2015. Disponível em <http://animacaosa.blogspot.com.br/2015/03/ecosdooscaranima-caonaogenero.html>. Acesso em 24 de junho de 2015.

DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FAILES, Ian. "How 'The Simpsons' Used Adobe Character Animator To Create A Live Episode". 18 mai. 2016. Disponível em: <http://www.cartoonbrew.com/tech/simpsonsusedadobecharacteranimatorcreateliveepisode139775.html>. Acesso em 20 de maio de 2016.

GABLER, Neal. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Osasco (SP): Novo Século Editora, 2009.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

LEVIN, Thomas. "O terremoto de representação: composição digital e a estética tensa de imagem heterocrônica". In. FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda (Org.). *Limites da imagem - tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Maud, 2006, p. 197-215.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

_____. "O cinema e a condição pós-midiática". In. MACIEL, Katia (Org.). *Cinema Sim*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, p. 64-73.

MARX, Karl. "Contribuição à crítica da economia política". In. Botelho, André (org.). *Essencial sociologia*. São Paulo: Penguin Classics/Companhia das Letras, 2013, p. 33-76.

RUSSET, Robert & STARR, Cecile. *Experimental animation: origins of a new art*. Nova Iorque: Da Capo Press, 1988.

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Londres: Faber and Faber, 2001.

VOLLENBROEK, Tunde. "How Bastien Dubois turned an award-winning short into a TV series". 25 mar. 2016. Disponível em: <http://www.cartoonbrew.com/interviews/bastienduboiseturnedawardwinningshorttvseries138427.html>. Acesso em 21 de maio de 2016.

_____. "Will Wes Anderson's 'Isle Of Dogs' help animation be viewed as a serious artform?", 21 fev. 2018. Disponível em: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/will-isle-dogs-help-animation-viewed-serious-artform-156793.html>. Acesso em 23 de fevereiro de 2018.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

PARISH, Craig. *Soldados surreais: o making of de Valsa com Bashir* (Israel, 2009, 12 min.)

ESPACIALIDADES DO UNIVERSO DISNEY PRINCESS: ESPAÇOS IMAGINADOS X ESPAÇOS REAIS NA CONSTRUÇÃO DAS HISTÓRIAS

SPATIALITIES OF THE DISNEY PRINCESS UNIVERSE: IMAGINED SPACES X REAL SPACES IN THE CONSTRUCTION OF STORIES

Priscila Mana Vaz¹

74 **RESUMO** O presente artigo pretende mapear as espacialidades do *Universo Disney Princess*, a partir de um material não oficial, que localiza em espaços reais as histórias contadas pelos filmes da Disney, ajudando a criar uma relação entre as narrativas e colocando-as como parte de um mesmo universo. A partir dos espaços apresentados no mapa, foi desenvolvida uma análise fílmica das paisagens apresentadas nas narrativas, buscando apontar os elementos que possibilitam a criação da relação entre mundo real e mundo imaginado. Essa relação se dá a partir de marcas que esses espaços narrativos apresentam, visto que a maior parte das histórias não se referem a locais reais, mas compartilham características desses lugares, como traços geográficos e climáticos. Exemplos dessa relação entre mundo imaginado e mundo real podem ser vistos em diversos universos narrativos, já que a espacialidade tem papel fundamental nas narrativas. A relação do espaço também é ponto-chave para pensarmos em conexões entre mundos narrativos, uma vez que a proximidade espacial entre mundos imaginados cria condições para encontros entre histórias como acontece no filme *Frozen* (2013), em que as princesas recebem uma visita de Rapunzel, do filme *Enrolados* (2010).

PALAVRAS-CHAVE espacialidades, universo narrativo, filmes Disney, Disney Princess

¹ Doutoranda em Comunicação no PPGCOM/UFF. Mestre em Comunicação pela mesma instituição. Bolsista Capes de Excelência. Pesquisadora na área de Narrativas e Ficção Seriada, integrante do grupo de pesquisa Media Múthos. Pesquisa a relação entre narrativas na formação de universos compartilhados em produções audiovisuais, com ênfase em entrelaçamento de contos de fadas. Coursou Estudos de Mídia na graduação, também pela UFF (2014).

ABSTRACT *This article intends to map the spatialities of the Disney Princess Universe, using unofficial material, which locates the stories told in Disney films in real spaces, helping to create a relationship between the narratives and placing them as part of the same universe. From the spaces presented on the map, was developed a filmic analysis of the landscapes presented in the narratives, seeking to point out the elements that enable the creation of the relationship between the real world and the imagined world. This relationship is based on the marks that these narrative spaces present, since most of the stories do not refer to real places, but share characteristics of these places, such as geographical and climatic features. Examples of this relationship between the imagined world and the real world can be seen in several narrative universes, since spatiality has a fundamental role in the narratives. The relationship of space is also a key point to think about connections between narrative worlds, since the spatial proximity between imagined worlds creates conditions for encounters between stories as they happen in the movie Frozen (2013) in which the princesses receive a visit from Rapunzel, from the movie Tangled (2010).*

KEYWORDS *spatialities, narrative universe, Disney films, Disney Princess.*

INTRODUÇÃO

Ao longo do século XX, diversos filmes foram produzidos trazendo os contos de fadas como temática, muitos deles nem sempre direcionados para o público infantil. Mas as produções que tiveram mais sucesso junto ao público foram as da Walt Disney Company, que estabeleceram um lugar para o gênero no cinema (STONE,1975), e fizeram com que grande parte das referências que temos até hoje dessas histórias venham das versões Disney.

Nas histórias registradas nos livros de contos, quase nunca há uma marca do lugar específico estabelecido para onde aquele episódio narrado tomou lugar. De maneira geral, podemos relacionar a espacialidade das histórias aos autores que as registraram, entendendo que as histórias contadas pelos irmãos Grimm se passaram na Alemanha, as histórias contadas por Perrault se passaram na França, e seguir fazendo essa relação entre o lugar do autor e o lugar da narrativa. No entanto, como essa relação nem sempre é referenciada diretamente pela narrativa, resta ao leitor a tarefa de completar as lacunas com suas impressões. Muitos leitores percorrem um

mesmo caminho dedutivo para achar as respostas que a narrativa não entregou e isso acaba possibilitando a criação de referências que são compartilhadas pelo público.

O objetivo deste artigo é analisar como os espaços são apresentados nas narrativas fílmicas da Disney que usam os contos de fadas como temática, levando em consideração que os espaços apresentados no cinema não foram necessariamente propostos nos contos originais. Esse ponto de partida é importante para estabelecer o papel fundamental da Disney como um “preenchedor de lacunas narrativas”, possibilitando a formação de um imaginário de referência sobre a espacialidade dos contos de fadas no audiovisual para os espectadores de seus filmes e que acaba sendo extrapolado para o próprio gênero literário.

A hipótese desenvolvida está baseada na possibilidade dos filmes Disney criarem um universo narrativo compartilhado pelos contos de fadas. Esse indicativo de um universo compartilhado que se forma com os filmes vem sendo percebido pelos fãs em indícios de cruzamentos de narrativas, como o aparecimento de personagens de diferentes origens em um mesmo filme. Mesmo antes desses supostos aparecimentos, a ideia de um universo compartilhado vem sendo representada em produções de fãs que sugerem uma proximidade territorial de reinos imaginados e lugarejos onde as narrativas são desenvolvidas.

Partindo de um material imagético - um mapa - produzido por fãs sobre a localização espacial das narrativas dos filmes produzidos pela Disney, serão estabelecidos, através da análise fílmica, os indícios narrativos que permitem a produção de materiais como este. Busca-se identificar nas representações fílmicas das paisagens os elementos que permitem que os espectadores estabeleçam conexões espaciais entre as narrativas, mesmo que as histórias não tenham explicitamente sua localização identificada. Acredita-se que essa abordagem é importante para se estabelecer algumas das características geográficas que o *Universo Disney Princess*, aquele formado pelos filmes de contos de fadas, tem no imaginário dos fãs, ainda que haja muita extrapolação em relação ao que os filmes apresentam de fato.

CONTOS DE FADAS, ESPACIALIDADE E DISNEY

As histórias de contos de fadas são contadas desde antes do surgimento da escrita. Em vários lugares do mundo, povos com necessidade de transmitir ensinamentos utilizavam os contos orais para desempenhar tal função devido à incapacidade da criação de categorias possibilitadas apenas pela linguagem escrita (ONG, 1982). Na ausência de meios para registrar conhecimentos de maneira mais sistemática, os contos serviam como um canal para que fossem disseminados comportamentos e atitudes socialmente aceitos nos contextos onde estavam inseridos. Esses contos, ainda orais,

versam sobre vários aspectos da sociedade, e apenas quando foram incorporados na linguagem escrita ganharam subdivisões de acordo com a função que tinham para o contexto. Desta maneira, surgiram os contos românticos, pornográficos, de horror, os contos de fadas e tantos outros (ZIPES, 2006).

No caso específico dos contos de fadas, foram reunidas as histórias que tinham função moralizante social, ou seja, que ensinavam como se comportar em sociedade. Os primeiros registros escritos dos contos de fadas foram feitos na Itália, no século XVI, pelos autores Straparola e Basile, e essas histórias foram sendo recontadas e registradas por diversos autores ao longo dos séculos XVII e XVIII até que no século XIX, os Irmãos Grimm, na Alemanha, fizeram a primeira coletânea que direcionou as histórias para o público infantil (ZIPES, 2006). Até então, esses contos não eram direcionados especificamente para as crianças, porque não havia anteriormente uma noção de infância bem estruturada.

Até o fim do século XIX, os contos de fadas foram completamente estabelecidos como narrativas para o universo infantil, a partir da contribuição de diversos autores, entre os mais famosos Hans Christian Andersen e Charles Perrault. No início do século XX, essas histórias começaram a ganhar espaço nas produções cinematográficas em inúmeras obras, inclusive de animação. A trajetória dos contos de fadas Disney começa no ano de 1937, com o lançamento do longa-metragem de animação *A Branca de Neve e os sete anões*. Durante o século XX, vários outros filmes foram produzidos trazendo os contos de fadas como temática, pela Disney Company, que apesar de não se prenderem às versões originais dos contos fizeram uma grande contribuição para o campo dos contos de fadas no cinema.

Na literatura, a questão da espacialidade nos contos de fadas no geral é vaga, e nem sempre há marcas de onde a história narrada tomou lugar. No caso dos contos de fadas, introduzidos comumente pela sentença “*Era uma vez, em um reino distante...*”, a noção da temporalidade e da espacialidade não são o foco de maior preocupação do escritor. Já é intrínseco dessas narrativas que o tempo e a espaço das histórias não são necessariamente fatores essenciais para o que será narrado, devendo o leitor se preocupar apenas com os fatos e as lições de moral apresentados pela narrativa. Essa característica desse tipo de história possibilita aos leitores uma atividade cooperativa de leitura mais livre com a obra, podendo completar as informações não fornecidas pela narrativa com mais criatividade (ECO, 1986).

Já no caso das produções para o cinema, a espacialidade das histórias é no geral mais estabelecida, até porque a constante necessidade de imagens no audiovisual cria um espaço, mesmo que este seja completamente ficcional e sem relação com mundo referencial dos espectadores (CHATMAN, 1981). A noção do tempo, expressa do tempo histórico, acaba sendo percebida em alguns filmes pela caracterização das

personagens, pelas referências usadas para desenhar figurinos e objetos de cena, mas geralmente não é identificada diretamente na narrativa. Também é possível perceber a relação tempo-espaço pela existência, por exemplo, de um monumento relacionado a um evento histórico de um país determinado.

Mas um ponto que merece atenção para a construção deste argumento não envolve necessariamente a existência de marcas espaciais ou não nas narrativas. Os contos de fadas sempre foram apresentados aos leitores como narrativas isoladas, ou seja, que não tinham relação direta umas com as outras, mesmo fazendo parte de um mesmo livro. Podemos destacar o caso do livro *Contos domésticos para crianças*, dos Irmãos Grimm, que foi uma grande coletânea lançada em 1812 e traz famosos contos de fadas como “Chapeuzinho Vermelho” e “Cinderela”. O livro apresenta as histórias sem que haja entre elas qualquer conexão narrativa. A motivação que leva os autores a juntar essas histórias em um mesmo livro não é de ordem narrativa, mas de ordem cultural. A missão pessoal dos Irmãos Grimm era construir as bases do que seria uma literatura da Alemanha, e assim estabelecer a língua alemã. Com o passar do tempo, estes textos foram reunidos a outros com características semelhantes, o que fez com que eles virassem o cânone das histórias de contos de fadas.

Porém, quando analisamos as produções da Disney sobre os contos de fadas, especialmente os filmes produzidos a partir dos contos que envolvem uma princesa como foco, podemos perceber que algumas relações narrativas começam a ser construídas entre as histórias, ainda que de modo muito sutil. Essas relações são claras nos materiais comerciais da empresa, especialmente aqueles produzidos a partir dos anos 2000, quando foi criada a marca Disney Princess, que reúne as princesas das produções fílmicas da Disney em produtos licenciados para venda, que vão desde canecas a decoração de quartos infantis, e mais recentemente até produtos audiovisuais. A empresa já consolidou um encontro “oficial” entre as personagens dos filmes de princesa em um longa de animação que não tem relação direta com os contos de fadas, mas tem uma personagem-princesa de um jogo de videogame. O filme em questão é *Detona Ralph 2* e foi lançado em 2018. Esse encontro é um marco para a proposta de criação de um universo compartilhado pelos filmes antigos, ainda que o gancho narrativo que seja usado para justificar o encontro seja da ordem puramente comercial: elas podem se encontrar porque são todas da Disney e “moram na internet” no site da empresa.



Figura 1: Selfie das princesas no filme *Detona Ralph 2*. Fonte: Divulgação Disney.

É possível encontrar na internet, em páginas² e grupos de fãs³, uma enorme quantidade de produções imagéticas e textuais que unem as personagens e as histórias como parte de uma mesma narrativa mais ampla, formando o que será chamado aqui de *Universo Disney Princess*, construído a partir da junção dos filmes Disney que se relacionam com os contos de fadas.

Nas narrativas dos filmes, essa relação nunca se dá de modo explícito, mas é possível encontrar algumas sugestões desse movimento em alguns filmes. O caso mais explícito ocorre no filme *Frozen* (2013), versão Disney para o conto a “Rainha de Gelo”, em que há uma cena (figura 2) na qual vemos duas personagens do filme *Enrolados* (2010), versão Disney para o conto de “Rapunzel”. Por mais que os personagens tenham uma aparição rápida e não interajam com nenhuma personagem de *Frozen*, essa inserção foi suficiente para gerar uma quantidade gigante de teorias entre os fãs sobre o parentesco das personagens e sobre suas respectivas localizações geográficas. Essas teorias geram produções como a apresentada na figura 1, em que há uma foto de Ariel, do filme *A pequena Sereia*, que também sugere que essa princesa estivesse próxima geograficamente de Anna e Rapunzel.

² Fandons como https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki_Disney_Princesas. Acesso em 10 de março de 2018.

³ Milhares de grupos no facebook associados a Disney, Disney Princess, filmes de animação da Disney.



Figura 2: Cena do filme *Frozen*, onde os personagens Rapunzel e Flynn se encontram com Anna. Fonte: <http://jessica-agreatread.blogspot.com.br/2014/03/just-wowdisney-time-line-theory.html>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

80

Na próxima seção, será apresentado um material específico produzido por fãs, que sugere a localização geográfica de todos os filmes da Disney e possibilita usos dos textos originais (filmes) para a produção de novas interpretações para as histórias (ECO, 2016). Do material, selecionamos apenas aqueles filmes que apresentam as personagens incorporadas pela marca Disney Princess, de modo a olhar especificamente para o caso de uma possível junção de histórias de contos de fadas. A Disney explora de modo muito mais claro essa conexão entre filmes nas produções associadas a Pixar, que já renderam muitas especulações sobre a também existência de um Universo Pixar⁴, sendo a especulação mais famosa a Teoria Pixar de Jon Negroni (2013).

A produção desse mapa mostra também o poder da Disney, enquanto empresa, na colonização de imaginários (BRYMAN, 1999), algo que foi extrapolado para além das produções fílmicas e merece outros trabalhos que se dediquem ao tema. Porém, o foco a seguir será explicar a lógica interna empregada para construção do mapa, bem como a identificação de alguns dos filmes utilizados para a construção do material sobre a localização das narrativas. A apresentação será seguida pelo último tópico com a análise dos filmes que fazem parte do *Universo Disney Princess*.

O MAPA GEOGRÁFICO DO UNIVERSO

O mapa (figura 3) foi publicado pela primeira vez em 2011, pelo usuário “theantilove”, no site Deviant Art⁵, e vem sendo atualizado com a incorporação de

4 A primeira produção feita em parceria da Disney com a Pixar aconteceu em 1995, com o lançamento do filme *Toy Story*. As empresas tornaram-se uma só em 2006, depois de já terem produzido vários filmes de grande sucesso de bilheteria.

5 Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantilove/gallery/all>. Acesso em 7 de outubro de 2018.

contribuições de outros usuários. A versão que é apresentada neste artigo é de 2013 e não foi retirada do site onde ele foi originalmente publicado e no qual consta a versão mais atualizada com novos filmes. Ele parte da lógica de que todos os mundos narrativos dos filmes Disney podem ser identificados em algum local do planeta Terra, sendo construído a partir de um mapa mundi. A produção não é oficial da Disney, mas seu autor apresenta os argumentos que o fizeram chegar nesse raciocínio, que retomaremos adiante. O que torna esse material bastante interessante para esta argumentação, além do fato de ele ter sido reproduzido centenas de vezes na internet nas comunidades de fãs, é o fato dele extrapolar as informações usadas na construção dos mundos narrativos nos filmes da Disney e propor novas formas de leitura para esses textos (ECO, 2016).

O mapa é bem anterior ao filme *Detona Ralph 2*, no qual todas as princesas Disney aparecem juntas em uma mesma produção. A diferença é que o filme retira as personagens de seus mundos narrativos originais e junta as mesmas (e vários outros personagens de diversos filmes da Disney) em um mesmo mundo - a internet -, em que o aspecto do tempo-espaço já não está mais em questão. O filme também não faz parte do cânone da Disney Princess, fazendo com que a junção das princesas possa ser encarada como uma estratégia de sátira, e não como um recurso para a construção de um novo sentido para as histórias originais. Sendo assim, a Disney faz uso de seus filmes antigos, mas não propõe para eles novas formas de leitura.

O que interessa para nossa discussão é justamente o oposto, são formas de usos dos textos (filmes e literatura) de contos de fadas que propõem novos modos de olhar para a narrativa, como se essas novas proposições fizessem parte do programa de efeitos originais previstos pela obra, o que ECO (1986) vai chamar de leitor-modelo. O que o mapa Disney nos oferece é uma chave de acesso a essas histórias de modo que ao olhar novamente para os filmes, pudéssemos perceber elementos que sempre estiveram ali, mostrados desde sempre pela obra.

Porém, como já foi apontado anteriormente, diversos filmes da Disney não expressam abertamente a localização geográfica das suas narrativas, o que aponta para exercícios de extrapolação interpretativa das narrativas. O que não é necessariamente um problema, mas que não pode ser deixado de lado. Deste modo, a análise que vem a seguir visa explicitar nos filmes os elementos que levaram o autor do mapa (e todos os outros milhares de fãs que interagiram com esse conteúdo em diversos ambientes digitais) a se valer da narrativa e também os momentos em que há claras extrapolações, separando assim as experiências mais atentas de espectadorialidade, ou o que ECO (1986) irá chamar de leitores de segundo nível, de extrapolações de interpretação, que figuram atividades de uso do texto (ECO, 2016).

Muitas das histórias produzidas nos filmes de animação da Disney se passam

em lugares completamente ficcionais, que não guardam relação direta com nenhum espaço de nosso mundo real. Esses espaços geralmente ganham nomes inventados, como é o caso de Monstrópolis, em *Monstros S.A.* (2001). Algumas outras histórias sequer são localizadas em algum local específico, além de um bosque ou reino, como o caso de *Enrolados* (2010).

No entanto, para muitos fãs da Disney, mesmo nesses filmes que não tenham uma localização explícita na narrativa é possível identificar o local onde as histórias se passam. Trata-se das atividades de extrapolação narrativa, como citamos anteriormente. Antes de explorarmos algumas dessas pistas que possibilitam identificar o local onde se passa a história, vamos então ao “Mapa Geográfico da Disney”.

Na figura 3, é possível ver um mapa mundi dividido em cores demarcando os cinco continentes. No mapa, também há miniaturas de cenas e personagens que identificam os filmes da Disney. Há a indicação de mais de 50 filmes da Disney, produzidos em épocas diferentes. Além da indicação de localização nos países/continentes, há ainda uma separação de cinco filmes que chama atenção, pois são filmes que o autor não conseguiu categorizar em nenhum local existente, e ficaram de fora do nosso mundo. Os filmes não-localizados têm mais em comum do que a ausência de referências a um lugar real, eles também compartilham a ausência de localização temporal, se passando muito no passado/futuro, ou em universos distópicos.



Figura 3: Mapa Geográfico da Disney. Fonte: <https://disneytheory.com/2013/08/25/thedisneytheory/>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

Entre os filmes que aparecem no mapa, dos que não estão localizados em nenhum lugar, *Wall-E* (2008) chama atenção, pois apesar de não estar localizado, ele é um filme que se passa em um futuro pós-apocalíptico, e todos os indícios levam a relacionar o espaço com alguma grande cidade dos Estados Unidos. Porém, para o autor, isso não foi suficiente para localizar no mapa. O mesmo ocorre com *Detona Ralph* (2012), que se passa em sua maior parte em um mundo imaginado dentro de um fliperama, que também parece estar localizado nos EUA. Nas versões mais recentes do mapa⁶, *Detona Ralph* passou a ser localizado nos EUA.

Ainda que no site onde se encontra a publicação original do mapa o autor explicita os critérios empregados para localizar este ou aquele filme em um lugar determinado, este não é o foco de nossa análise. A partir de uma observação inicial do mapa e do conhecimento prévio das narrativas dos filmes é possível perceber alguns padrões, já que vários filmes que estão localizados no mapa não apresentam necessariamente indicativos de localização. Isto posto, podemos extrapolar o raciocínio para algumas questões que podem servir para pensar em maneiras de categorizar outros filmes de animação, buscando compreender de que maneira os indícios narrativos, ainda que não explícitos em uma primeira experiência de espectadorialidade, permitem que o espectador faça conexões entre os espaços ficcionais e os espaços reais. De certo, todo o trabalho de construção de mundos narrativos se apoia nas relações de empréstimos de elementos de nosso mundo real (ou mundo de referência) ainda que da maneira mais básica possível, não necessitando explicar sequências como “o que é um homem” ou “isso é uma pedra”, como propõem as relações entre mundos ficcionais e mundos possíveis (GOODMAN, 1978; ECO, 1986; DOLEŽEL, 1998). Porém, não é preciso ir tão a fundo assim nas relações de referência e adentrar as discussões mais filosóficas. Nossa proposta aqui é ficar numa camada mais óbvia dessas relações entre o que é referencial e o que não é.

No limite, as categorias apresentadas a seguir não respeitam a máxima dos autores que propõem teorias entre mundos ficcionais e mundos referenciais, pois segundo esse princípio cada pequeno elemento que pudesse ter uma correspondência com nosso mundo de referência já seria capaz de estabelecer a relação. Sabendo disso, as categorias que são propostas a seguir visam mais estabelecer como são feitos os exercícios de extrapolação interpretativa do que qualquer outra ambição, e olhar especificamente para a relação de referência com o espaço narrativo.

Quando os indicativos do espaço não aparecem explicitamente nas obras - como no caso de *Peter Pan*, em que a narração nos informa que a história poderia se passar em qualquer lugar “*mas dessa vez aconteceu em Londres*” - são elencados outros

⁶ Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantiloove/art/Disney-Map-207593214>. Acesso em 23 de maio de 2020.

elementos que servem para fazer essa associação com o mundo real, tais como clima do lugar e relevo, além de caracterização das personagens, dentre outros elementos. A partir dessa lógica, podemos pensar em categorias para dividir esses filmes que nos ajudam a melhorar a compreensão do espectador em relação à espacialidade desenvolvida na narrativa.

Sendo assim, as duas categorias apresentadas a seguir podem ser úteis para entender melhor a relação dos espectadores com os filmes, no que diz respeito à maneira como o espaço é representado nas obras. Elas são sugeridas a partir da possibilidade de associação entre um mundo narrativo com um local real do mundo de referência do espectador. Não devem ser encaradas como a maneira que os filmes se comportam, mas como uma proposta analítica. Nesse sentido, propomos a seguinte divisão em filmes que:

- a. contêm marcas de localização em relação ao mundo real;
- b. não contêm marcas explícitas de localização em relação ao mundo real.

Na primeira categoria estão os filmes que contêm marcas de localização em relação ao mundo real. São aqueles que têm indicado na narrativa indícios mais ou menos explícitos da sua localização geográfica real. Filmes como *A princesa e o sapo* (2009), que em vários diálogos e músicas as personagens se referem à cidade de Nova Orleans, são exemplos de pistas mais explícitas. Também há filmes em que é possível reconhecer sua localização pelo uso de elementos que caracterizam um lugar específico, em que é explícito o lugar no filme através de um monumento ou marca emblemática da cidade, como é o caso do filme *Procurando Nemo* (2003), que se passa em Sidney. Filmes que usam essas estratégias em suas narrativas não deixam dúvidas para o espectador que existe uma relação entre o lugar narrado e um lugar real. Outro exemplo chama atenção dentro dos filmes Disney apresentados no mapa, que pode ser enquadrado nessa categoria, o filme *Hércules* (1997), que, apesar de contar a história de uma figura mitológica, tem o espaço da narrativa facilmente identificado, pois refere-se a um local que já está estabelecido no imaginário popular, a Grécia Antiga. Neste filme, o tempo é algo completamente desprezado em detrimento da localização que é importante, por se tratar de um mito grego.

Na segunda categoria estão os filmes que não contêm marcas explícitas de localização em relação ao mundo real, e se passam em locais ficcionais não identificados nos filmes. Nesses filmes não há uma intenção direta de identificar onde aquela história tomou lugar, pois as ações da narrativa são mais importantes que a localização espacial. Grande parte dos filmes enquadrados por este artigo correspondem à maneira como a Disney lidou com suas versões para os contos de

fadas. O autor do mapa reconhece, inclusive, que na impossibilidade de associar o filme a algum espaço real, usa os autores dos contos de fadas como referência. Sendo assim, o autor é francês, a narrativa se passaria na França.

Para os filmes dessa categoria, o uso dos elementos que compõem o mundo narrativo de modo mais amplo (considerando além do espaço, seu mobiliários e personagens) é o que permite que se façam algumas das extrapolações narrativas. Para além de trabalhar apenas com o elemento extranarrativo (o autor do conto original), também é possível olhar para a obra e encontrar indícios. Nessa categoria temos filmes como *Cinderela* (1950), que se passa em um reino que não tem nome, e que é representado de maneira muito genérica em imagens. As referências de categorização (roupas, expressões) das personagens podem ser usadas para associar a narrativa a lugares existentes. Em filmes enquadrados aqui, dentro do recorte analisado, os espaços abertos não são valorizados e são genéricos em representações, como por exemplo a representação de uma floresta que pode ser qualquer floresta.

Para este recorte só foram considerados os filmes que fazem referência e/ou são baseados em contos de fadas, visto que a espacialidade pode ajudar a corroborar com a compreensão do processo de formação de um universo narrativo compartilhado pelos contos de fadas, que vem sendo construído com auxílio dos filmes da Disney e vários outros materiais que não são só da empresa.

Nesse sentido, os filmes indicados no mapa que correspondem ao critério de estarem relacionados com contos de fadas são: *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Cinderela* (1950), *Alice no país das Maravilhas* (1951), *Peter Pan* (1953), *A bela adormecida* (1959), *A pequena sereia* (1989), *A Bela e a fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Mulan* (1998), *A princesa e o sapo* (2009), *Enrolados* (2010) e *Frozen* (2013).

ESPACIALIDADE NOS FILMES DE CONTOS DE FADAS

Como já foi dito, a maior parte dos contos de fadas registrados na literatura não tem indicada em sua narrativa uma localização espacial específica. Já no caso dos filmes, como vimos anteriormente, essa localização espacial é um pouco mais comum e pode ocorrer de duas maneiras: por marcas explícitas na narrativa ou pelo uso de imagens que remetem o espectador a determinados locais, mesmo que não citados na narrativa. Mas também há os casos que, como na literatura, os locais não são identificados.

O interesse dessa sessão é de analisar, a partir do mapa geográfico e dos filmes, como é possível enquadrar a questão da localização espacial nas narrativas, especialmente no caso dos filmes da categoria “b”, que não contêm marcas específicas de localização espacial. Antes da análise de cenas específicas de paisagens geográficas nos filmes, apresentamos nossa divisão dos filmes Disney de contos de fadas, realizada a partir de

análises prévias. Não seria possível incluir toda a análise aqui, de modo que o que virá a seguir é exercício de recorte ainda mais específico.

a. contêm marcas de localização em relação ao mundo real: *Peter Pan* (1953), *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *Mulan* (1998), *A princesa e o sapo* (2009).

b. não contêm marcas explícitas de localização em relação ao mundo real: *Branca de Neve e os sete anões* (1937), *Pinóquio* (1940), *Cinderela* (1950), *Alice no país das Maravilhas* (1951), *A bela adormecida* (1959), *A pequena Sereia* (1989), *Enrolados* (2010), *Frozen* (2013).

A partir dessa primeira segmentação é possível perceber que apesar dos filmes terem uma ligação direta com os contos de fadas, a espacialidade nas narrativas fílmicas tem mais destaque do que na literatura do gênero. Nas histórias onde é possível identificar explicitamente o local onde se passam, e sua relação com o mundo real, as marcas espaciais acontecem de maneira ampla, não ficando presas apenas na paisagem. O filme escolhido para exemplificar essa categoria é a versão da Disney para o conto “Peter e Wendy”, de J. M. Barrie. Como é possível observar nas figuras 4 e 5, o filme usa como local a cidade de Londres, e isso já é evidenciado desde a narração. Além disso, os espaços são caracterizados por alguns pontos turísticos da cidade, o que facilita ainda mais o reconhecimento do espectador sobre o local.



Figuras 4 e 5: Cenas iniciais de *Peter Pan*, mostrando a Ponte de Londres e o relógio Big Ben.

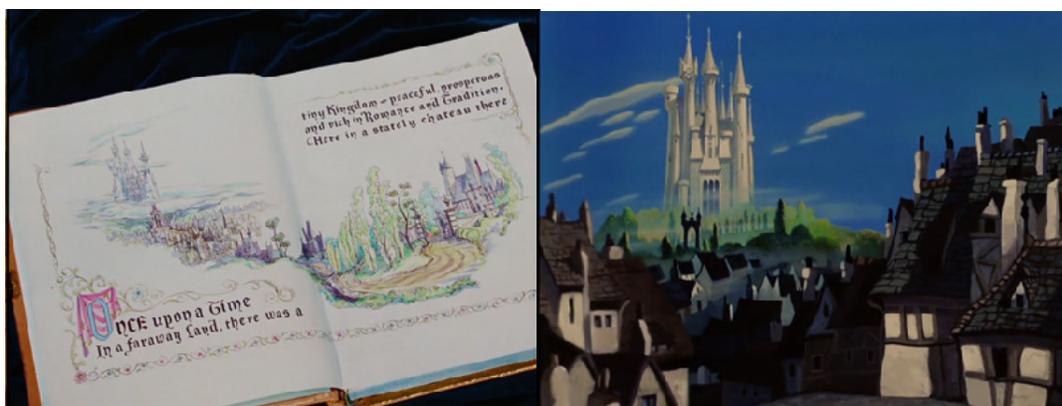
O exemplo não integra o *Universo Disney Princess*, por não ser um filme de princesa exatamente, critério imposto pela marca Disney Princess, que pode ser incorporado na ideia de uma interconexão de histórias. Mas apesar disso, o filme é parte da tradição Disney de adaptar os contos de fadas para o cinema, e por isso está entre os selecionados, bem como é o caso de *Alladin* (1992) e *Pinóquio* (1940) que

integram a segunda categoria proposta. A escolha por não analisar os filmes que têm marcas explícitas se justifica pelo fato da compreensão do espectador já estar dada de saída, por isso não está em questão. Um espectador pode até não conhecer Londres pessoalmente, mas não vai ter dúvidas que a cidade citada na obra se refere a uma cidade real.

Para a análise, entretanto, trabalhamos com dois exemplos que dialogam diretamente com a ideia do *Universo Disney Princess*. Pois o que nos interessa entender é a relação entre o que a narrativa apresenta como indícios que podem ser usados pelo espectador para reconhecer o espaço e com o que a narrativa não apresenta, figurando então as extrapolações interpretativas, que motivam o uso de informações extratextuais na localização espacial.

Sendo assim, o filme escolhido para análise é *Cinderela* (1950), inspirado no conto “Cinderela”, de Charles Perrault. Segundo o autor do mapa, o filme se passa na França porque o autor do conto original é francês. Porém é possível ir além dessa percepção inicial ao olharmos para o filme de fato. O primeiro aspecto que chama a atenção está no uso das paisagens e dos planos abertos no filme. Nesse sentido, apesar de definir um espaço claro de localização geográfica, não se assemelha com a narrativa literária, pois o espaço tem grande destaque nas cenas, representado em vários planos abertos.

Como pode ser observado nas figuras 6 e 7, desde o início do filme, que começa a partir de um livro de histórias, a ideia do tempo e do espaço são vagas. A história se passa em algum lugar, um espaço qualquer de tempo, indicado pela expressão “*once upon a time*”, e em um espaço não determinado, indicado pela sentença “*in a faraway land*”, ou seja, em uma terra distante, em qualquer lugar. Apesar disso, há muitos indícios que permitem que o espectador complete essa “lacuna” deixada pela história e presuma onde ela é contada sem que seja necessário fazer extrapolações narrativas.



Figuras 6 e 7: Cenas do filme *Cinderela*, mostrando o livro e um plano aberto do local da história.

O que chama atenção é que mesmo se passando em uma terra distante não

identificada, as características arquitetônicas e urbanísticas da paisagem apresentada fazem referência a um espaço que pode ser determinado. Remonta a uma arquitetura característica da França, especialmente na figura 7, que também pode ser encontrada no filme *A Bela e a Fera* (1991), no qual um trecho de música explicita claramente onde a história é contada: “*tudo canta, tudo dança, afinal aqui é a França, e a comida aqui é uma especialidade!*”. Essa relação possibilita a compreensão de uma proposta na qual as histórias poderiam estar relacionadas, já que as personagens estariam mais ou menos no mesmo lugar.

Outras marcas espaciais que o filme apresenta podem ser observadas nas figuras 8 e 9. Mesmo a narrativa sendo permeada por acontecimentos mágicos, ela se passa em um lugar que poderia facilmente existir. O castelo da figura 8 e a mansão da figura 9 não precisariam de grandes mudanças para existir na realidade.



Figuras 8 e 9: Cenas do filme de *Cinderela*, mostrando o castelo do príncipe e a mansão onde Cinderela mora com a madrasta e as irmãs postiças.

Ao longo do filme, a paisagem não é um elemento central explorado pela narrativa, mas chama atenção o uso constante de planos abertos, na animação. Ela complementa o sentido das ações que se desenrolam na trama, adicionam drama e urgência em alguns momentos centrais da história, como no caso das cenas apresentadas pelas figuras 10 e 11. Na figura 10, é um momento da história em que Cinderela sonha em estar em um local ao qual não pertence, por isso o castelo é apresentado com uma grandiosidade que denota o quão sonhado ele é para a personagem. Já na figura 11, quando seu sonho de ir ao baile já foi concretizado, a carruagem refletida no rio amplia a grandiosidade daquele momento para a narrativa. As paisagens no filme servem como um reforço para os grandes momentos da personagem e funcionam em alguns momentos como contraste entre as personagens e o espaço, como é o caso das figuras 12 e 13.



Figuras 10 e 11: Cenas do filme *Cinderela*, mostrando o castelo do príncipe e a carruagem de Cinderela indo para o baile

Nas cenas de contraste entre os personagens e a paisagem, podemos observar que há um destaque enorme para a paisagem, para demarcar, no caso da figura 12, que o amor está sendo desenvolvido nos jardins do castelo e não em um local aleatório. No caso da figura 13, a paisagem também serve para reforçar o local de emissão da ordem de localizar Cinderela, a imponência do castelo frente ao tamanho das pessoas, e a noção de controle exercida pelas pessoas que moram no lugar, frente à diminuição das pessoas que receberão as ordens.



Figuras 12 e 13: Cenas do filme *Cinderela*, mostrando o momento em que a Cinderela se apaixona pelo príncipe e o momento em que há o decreto para localizar Cinderela

Apesar das cenas das figuras 10 a 13 não servirem para criar qualquer relação nova que ajude o espectador a reconhecer aquele espaço como correspondente a algum espaço real, elas demonstram o papel central que o espaço tem para narrativa. Isso nos ajuda a entender a importância que o espaço tem nos mundos narrativos fílmicos, algo que nem sempre está dado em narrativas literárias.

No exemplo seguinte, vemos que o mesmo ocorre, ainda que seja mais difícil

identificar onde a narrativa se passa. Diferente de *Cinderela*, o filme analisado a seguir define seu espaço, tendo os acontecimentos sido narrados em um reino chamado Arendelle, que realmente não existe em nosso mundo. Com esse exemplo, fica mais fácil entender porque os espectadores fazem exercícios de extrapolação interpretativa, na busca por “achar” Arendelle em nosso mundo.

O segundo filme escolhido para análise é a versão Disney para o conto “A rainha do gelo”, de Hans Christian Andersen. Lançado em 2013, o filme “*Frozen: uma aventura congelante*” apresenta a história de duas irmãs que vivem no reino de Arendelle, onde há criaturas mágicas como Trolls, e uma das irmãs tem poderes de gelo. Apesar de ser baseado no conto de Andersen, o filme dá rumos muito diferentes para a narrativa.

Como pode ser visto na figura 14, o local imaginado, o Reino de Arendelle, fica perto de uma região com muito gelo, onde pessoas ganham a vida extraíndo gelo e vendendo. Como no exemplo de *Cinderela*, a paisagem retratada, por mais que genérica, traz características que ajudam o espectador a imaginar que Arendelle está em algum lugar mais ao Norte do mundo, já que no Sul esse clima não é comum.

Também nesse primeiro momento do filme, ainda que não apareça na imagem abaixo, há traços de aurora boreal no céu, o que também ajuda a aumentar a ideia de que o filme se passa em algum lugar nórdico.

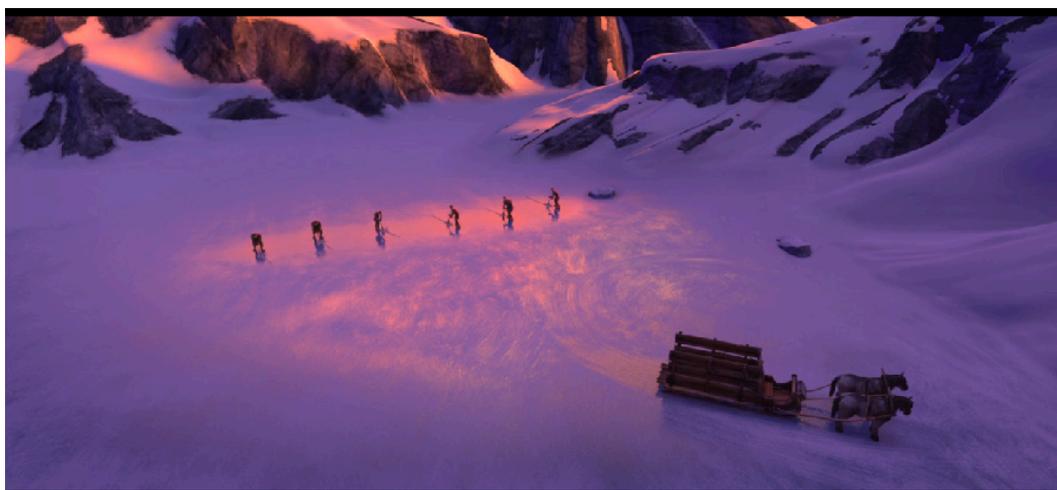


Figura 14: Cena do filme *Frozen*, mostrando a extração de gelo que ocorre próximo ao reino de Arendelle, onde a história se passa.

Já na figura 15, quando é apresentado, propriamente dito o local onde a narrativa se passa, o Reino de Arendelle, pode-se perceber características um pouco diferentes da região inicial que contém muito gelo. Arendelle está localizado em uma região de ilha, possivelmente no mar do Norte, em algum lugar entre a Noruega e a Dinamarca, como sugere o que já foi apresentado na figura 2, que mostra uma cena de *Frozen* que se relaciona com o outro filme do *Universo Disney Princess*, *Enrolados* (2010).

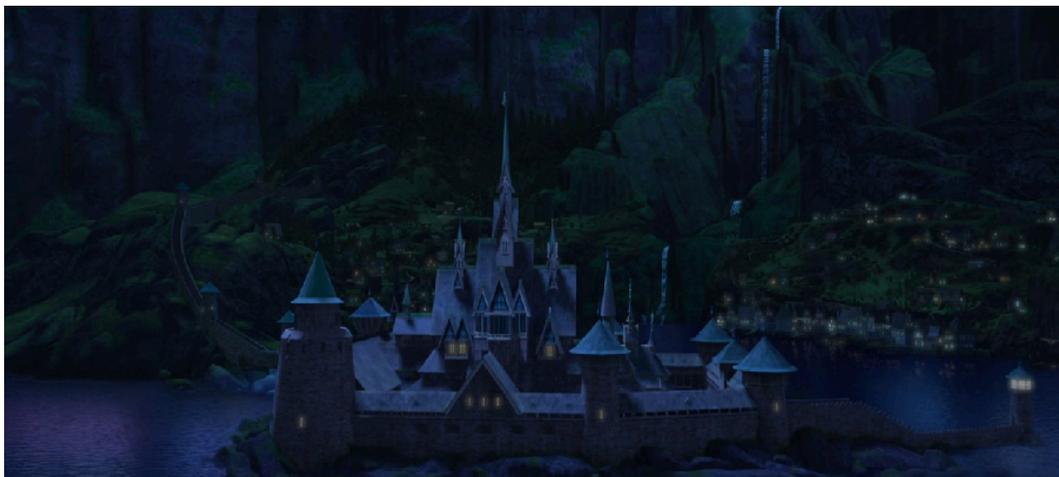


Figura 15: Cena do filme *Frozen*, mostrando o Reino de Arendelle, onde a história se passa.

A figura 16 corresponde a uma cena em que é apresentado um mapa do Reino de Arendelle para a Terra dos Trolls, após o filme apresentar que há magia em Elsa, uma das personagens do filme, e os pais dela precisarem de ajuda mágica para ajudar a curar a outra filha, Anna, que foi enfeitiçada. O mapa serve para ajudar os espectadores a visualizarem melhor a terra imaginada, algo similar ao que é feito no filme *Peter Pan*, quando os personagens deixam Londres e vão para a Terra do Nunca.



Figura 16: Cena do filme *Frozen*, mostrando o mapa de Arendelle para a Terra dos Trolls

O filme, bem como no caso de *Cinderela*, tem várias cenas de planos abertos, que enfatizam a centralidade do espaço para a trama, ainda que não haja uma relação com o mundo do espectador. As figura 17 e 18 mostram mais espaços que são retratados dessa terra imaginada, que auxiliam na extrapolação associativa com lugares reais. A figura 17 corresponde à cena do naufrágio do navio dos pais de Elsa, provavelmente

ocorrido no mar do Norte, muito conhecido por ser traiçoeiro com seus navegantes. Já a figura 18 é um plano aberto do Reino de Arendelle no dia da coroação da nova rainha, onde podem ser percebidos vários aspectos da geografia do local.



Figura 17: Cena do filme *Frozen*, mostrando o naufrágio do navio dos pais de Elsa e Anna



Figura 18: Cena do filme *Frozen*, mostrando o Reino de Arendelle no dia da coroação da rainha Elsa

De modo mais sugestivo, o filme *Frozen* apresenta marcas que podem ser usadas pelos espectadores para “achar” Arendelle em nosso mundo. Porém, é no campo especulativo das extrapolações que estão os elementos usados para unir a narrativa com o mundo real. Também é no movimento de extrapolação que habita a possibilidade de conexões entre as narrativas, ainda que, como mostramos no início do texto, em *Frozen* haja uma cena em que vemos os personagens de *Enrolados*.

Por fim, nosso objetivo foi mostrar, ainda que de modo breve, como a análise

dos filmes pode revelar os elementos narrativos que corroboram para interpretação das obras. Do mesmo modo, explicitar como os vazios deixadas pelas obras também contribuem para movimentos de super interpretação e usos do texto não previstos no programa de efeitos original das narrativas (ECO, 2016).

APONTAMENTOS FINAIS

O que podemos compreender das obras e o que as obras nos mostram de fato nem sempre são pontos de concordância. Toda narrativa, ao ser elaborada e desenvolvida, pressupõe um percurso de fruição ao qual Umberto Eco (1986) vai denominar de leitor-modelo. Ainda que o termo induza a referência a atividades que são exclusivas do ato de ler, ou que ainda passe e expresse a ideia de que existiria um tipo ideal de leitor para narrativas, não é ao que o termo se refere de fato. Ao propor um leitor-modelo para obras narrativas, Eco (1986) refere-se a um programa de efeitos que a narrativa previu (seja ela um livro, um filme), que só se completa com a participação do leitor, espectador, em nosso caso.

Ao longo deste texto, o que pretendemos mostrar é que nem sempre o programa de efeitos previsto pela obra é cumprido no ato empírico da espetatorialidade, o que gera extrapolações tendo o material utilizado como ponto de partida para análise. Como mostramos, o mapa do Universo Disney foi construído a partir de extrapolações informadas pelo próprio autor do mapa, em um movimento de incapacidade de encontrar nas narrativas as marcas que o guiaram para tal interpretação.

De modo consistente, nossa análise fílmica mostrou que mesmo que o espectador deseje fazer extrapolações interpretativas, as bases para essas extrapolações podem ser encontradas nas próprias narrativas fílmicas. Do mesmo modo que a sugestão por hipótese apresentada no início de nossa trajetória, que exista um *Universo Disney Princess*, também está apoiada em extrapolações narrativas, nesse caso, nos paratextos oficiais da própria Disney, que mais do que induzir, concretiza de fato o encontro das personagens. Ainda que esse universo só exista de modo especulativo, nossa análise também demonstrou que ao olharmos com atenção para filmes como *Cinderela*, *A bela adormecida*, *Frozen* e *Enrolados*, há indícios narrativos que permitem essas extrapolações interpretativas.

O recorte escolhido, filmes que têm relação com os contos de fadas, faz parte de uma hipótese maior, explorada anteriormente na dissertação da autora, em que a Disney e a construção da marca Disney Princess são responsáveis pela criação das relações que possibilitam a ideia de um universo compartilhado pelas personagens de contos de fadas, o *Universo Disney Princess*. Essa hipótese foi baseada, entre outros

fatores, na espacialidade das obras que, como foi explorado aqui, no geral remete a lugares que podem ser conectados entre si.

Ainda como parte integrante de uma pesquisa mais ampla, esse artigo se insere na busca por marcas narrativas que permitam entender conexões contemporâneas entre os contos de fadas. Nesse sentido, a Disney é apenas um dos agentes dessas conexões e como demonstramos se apropria das narrativas para construir um universo que é mais das Princesas Disney e menos dos contos de fadas em si, ainda que carregue muito das características dessas histórias.

Por fim, entendemos que o espaço e a sua apresentação nas narrativas audiovisuais são elementos centrais para a compreensão da construção de mundos ficcionais. Por esta razão, é um excelente ponto de partida, e não de chegada, para a compreensão de universos narrativos complexos, conectados de maneira não-óbvia, como no caso dos contos de fadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRYMAN, Alan. *The Disneyization of society. The Editorial Board of The Sociological Review*. EUA: Blackwell Publishers, 1999.

CHATMAN, Seymour. "What novels can do that films can't (and Vice Versa)". *Critical Inquiry*, vol. 7, n. 01, outono 1980, p. 121-140.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. USA: JHU Press, 1998.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

_____. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 2016.

GOODMAN, Nelson. *Ways of worldmaking*. EUA: Hackett Publishing, 1978.

NEGRONI, Jon. *The Pixar Theory. Jon Negroni: Reviewer/Conspirer*. USA: SlimBooks, 2015.

ONG, Walter. *Orality and Literacy - The Technologizing of the Word*. Canada; EUA: Routledge, 1982.

STONE, Kay. "Things Walt Disney Never Told Us". *The Journal of American Folklore*, EUA, vol. 88, n. 347, 1975, pp. 42-50.

ZIPES, Jack. *Fairy Tales and the Art of Subversion: The Classical Genre for Children and the Process of Civilization*. New York: Routledge, 2006.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

BANCROFT, Tony; COOK, Barry. *Mulan*, Estados Unidos, 1998, 88 min.

BUCK, Chris; LEE, Jennifer. *Frozen: uma aventura congelante*. Estados Unidos, 2013, 109 min.

CLEMENTS, Ron; MUSKER, John. *A pequena sereia*. Estados Unidos, 1989, 83 min.

_____. *Aladdin*. Estados Unidos, 1992, 90 min.

_____. *Hércules*. Estados Unidos, 1997, 93 min.

_____. *A princesa e o sapo*. Estados Unidos, 2009, 98 min.

COTTRELL, William; HAND, David. *Branca de Neve e os sete anões*. Estados Unidos, 1937, 83 min.

DOCTER, Pete; SILVERMAN, David. *Monstros S.A.* Estados Unidos, 2007, 111 min.

FERGUSON, Norman; HEE, T. *Pinóquio*. Estados Unidos, 1940, 88 min.

GERONIMI, Clyde; JACKSON, Wilfred. *Cinderela*. Estados Unidos, 1950, 75 min.

_____. *Alice no país das Maravilhas*. Estados Unidos, 1951, 75 min.

_____. *Peter Pan*. Estados Unidos, 1953, 77 min.

GERONIMI, Clyde. *A bela adormecida*. Estados Unidos, 1959, 88 min.

GRENO, Nathan; HOWARD, Byron. *Enrolados*. Estados Unidos, 2010, 100 min.

JOHNSTON, Phil; MOORE, Rich. *Detona Ralph 2*. Estados Unidos, 2010, 112 min.

STANTON, Andrew. *Wall-e*. Estados Unidos, 2008, 98 min.

STANTON, Andrew; UNKRICH, Lee. *Procurando Nemo*. Estados Unidos, 2003, 100 min.

TROUSDALE, Gary; WISE, Kirk. *A Bela e a Fera*. Estados Unidos, 1991, 92 min.

OUTRAS FONTES DE REFERÊNCIA

FANDOM DISNEY PRINCESS. Disponível em: https://disneyprincesas.fandom.com/pt-br/wiki/Wiki_Disney_Princesas. Acesso em 10 de março de 2018.

JUST WOW... DISNEY TIMELINE THEORY! Disponível em: <http://jessica-agreatread.blogspot.com.br/2014/03/just-wowdisney-time-line-theory.html>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

GALERIA DE CONTRIBUIÇÕES DO AUTOR. Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantilove/gallery/all>. Acesso em 7 de outubro de 2018.

30 DISNEY MOVIES THAT SHARE A WORLD. Disponível em: <https://disneytheory.com/2013/08/25/thedisneytheory/>. Acesso em 5 de fevereiro de 2017.

MAPA GEOGRÁFICOS DO UNIVERSO DISNET. Disponível em: <https://www.deviantart.com/theantilove/art/Disney-Map-207593214>. Acesso em 23 de maio de 2020.

“EU ACHO, ASSIM, PSICODÉLICO, APOCALÍPTICO, NÃO FAZ SENTIDO...”: HORA DE AVENTURA E DISTÂNCIA GERACIONAL NA MEDIAÇÃO PARENTAL

“I THINK IT’S PSYCHEDELIC, APOCALYPTIC AND IT DOESN’T MAKE SENSE... ”: ADVENTURE TIME AND GENERATIONAL GAP IN PARENTAL MEDIATION

Pedro Faria Sarmiento¹

Nilton Gonçalves Gamba Junior²

RESUMO Este artigo, através de pesquisa de campo baseada no desenho *Hora de aventura*, discute como a distância geracional e a dificuldade de se estabelecer repertórios ou interesses comuns entre adultos e crianças prejudicam ou até inviabilizam os processos de mediação. Enquanto as crianças e os animadores entrevistados demonstraram conhecimento amplo sobre a série *Hora de aventura*, a maioria dos pais desconhecia o enredo, os personagens e o contexto geral, apresentando, também, aversão ao desenho e dificuldade em prestar atenção na narrativa ao assistir. Verifica-se, assim, a formação de universos midiáticos díspares que afetam a possibilidade de diálogo: como pais que depreciam certo desenho animado estarão disponíveis para conversar sobre ele com seus filhos?

PALAVRAS-CHAVE animação, *Hora de aventura*, mediação parental, distância geracional, literacia midiática

ABSTRACT *This article discusses how the generational distance and the difficulty of establishing common interests between adults and children hinder the parental mediation processes. The field research is based on Adventure time cartoon: its analysis indicates that the parent group most participants were unaware of the plot, the names of the characters and*

¹ Pedro Faria Sarmiento é doutor em Design pela PUC-Rio com foco nas áreas de Mídia-Educação e Literacia Midiática, atuando como professor além de desenvolver projetos relacionados a motion design e ilustração de livros infantis. DAD-PUC-Rio, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, pedrofsarmiento@gmail.com.

² Nilton Gonçalves Gamba Junior é professor doutor e coordenador do DHIS (Laboratório de Design de histórias), atuando principalmente nos seguintes temas: narrativa, mídia, pós-modernidade, tecnologias, artes performativas. DAD-PUC-Rio, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, gambajunior@gmail.com.

the overall context presenting also aversion and difficulty in paying attention to the narrative when watching an episode of the cartoon. In contrast children's and animator's groups present a widespread knowledge of Adventure time series. Thus, the formation of disparate media universes affects the possibility of dialogue between adults and children: how parents who depreciate a certain cartoon will be available to talk about it with their children?

KEYWORDS *animation, Adventure time, parental mediation, generation gap, media literacy*

INTRODUÇÃO

Este artigo integra-se a uma investigação de maior escopo (SARMENTO, 2019) que analisa mecanismos de mediação entre os desenhos animados e as crianças, de viés restritivo (com foco na Classificação Indicativa Brasileira) e de viés instrutivo (com foco na perspectiva da Literacia Midiática e da Educação para as Mídias), através de pesquisa de campo com atores do processo, entrevistas com especialistas e análise documental. A pesquisa é realizada no Brasil e em Portugal³.

Especificamente neste artigo, aborda-se um dos pontos mais relevantes da investigação⁴: discute-se os impactos que a distância geracional produz na mediação parental e nos processos de aprendizagem midiática das crianças. Na análise da pesquisa de campo, observa-se que os pais tendem não apenas a se desinteressar pelo desenho animado exibido (*Hora de aventura*), como apresentar aversão o deslegitimando: há a possibilidade dos pais desenvolverem extrema negação aos desenhos animados contemporâneos e, assim, perder familiaridade e criticidade frente aos mesmos. Perda, esta, que impõe dificuldades em estabelecer diálogo com as crianças sobre não só o desenho *Hora de aventura*, mas diversos outros desenhos

3 A presente pesquisa é financiada pela CAPES (Processo: PDSE 88881.133241/2016-01), vinculada no Brasil ao DHIS (Laboratório de Design de Histórias) do DAD (Departamento de Artes & Design), na PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), e na cidade de Barcelos, em Portugal, ao MIA (Mestrado de Ilustração e Animação) do IPCA (Instituto Politécnico do Cávado e do Ave). A investigação integra, ainda, o grupo de pesquisa CAOS (Comunicação, Arte, Objeto, Sinergias) do ID+ (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura).

4 Outras questões relacionadas à mesma pesquisa de campo são abordadas no artigo “‘Eu acho que não tem problema ele bater, porque ele é o herói’: *Hora de aventura* e resolução de conflitos” (2020).

animados atuais, desenhos em relação aos quais as crianças demonstram intenso interesse. Os valores e as ideias destas produções culturais serão mediados em outras instâncias, provavelmente com outras crianças que apreciam o desenho, em fóruns *on-line* etc. Neste sentido, a divergência de interesses entre pais e filhos impacta negativamente no processo de formação da criança.

METODOLOGIA

Os estudos sobre análise de discurso de Eni Orlandi (2007) estruturam a metodologia desta investigação. Orlandi situa linguagem como mediação entre o sujeito (no caso desta pesquisa, a criança) e o mundo social. Reforça-se a ideia de linguagem como trama, como rede de sentidos possíveis, o que difere do entendimento de uma decodificação linguística, do ocultamento de um sentido a priori escondido “atrás” da linguagem. Nesta perspectiva, a análise de discurso refere-se a entender como certo texto significa, como produz discurso. Discurso, por sua vez, não compreendido como conteúdo ou composição estática, mas sim, por seu aspecto relacional. Discurso é efeito de sentido entre interlocutores: a processualidade, assim, é condição da linguagem. Não há, neste sentido, a intenção de uma análise exaustiva ou extensiva: para Orlandi, independentemente do tamanho do texto, da extensão do *corpus* analisado, este, invariavelmente, liga-se a uma discursividade, ou seja, faz parte de um processo maior que pode ser identificado pelo analista. Cabe ao analista, então, dirigir-se a uma posição deslocada ao utilizar a mediação teórica: Orlandi ressalta a importância do escopo teórico reger a análise, estabelecer o rigor metodológico e intermediar as avaliações críticas realizadas na pesquisa. O analista é o indivíduo que fala sobre certo discurso situando-se em certa perspectiva teórica. Deste ponto, advém o conceito de dispositivo teórico, um *corpus* teórico que intervém na relação entre o analista e o texto analisado. O dispositivo teórico permite a criação de dispositivos analíticos. Dispositivo analítico, então, sendo o dispositivo teórico individualizado a uma análise específica tendo em vista a questão posta pelo analista e a finalidade da análise.

No caso desta pesquisa, o dispositivo teórico contempla os estudos de Rancière (2002, 2012) tendo em vista a criança enquanto espectador: Rancière, retomando os estudos do pedagogo Joseph Jocotot, expõe o conceito de embrutecimento e de emancipação intelectual. Os processos pedagógicos institucionalizados tendem a gerar embrutecimento no aluno, pois, como característica fundamental, baseiam-se na ideia de que há uma desigualdade: de que existe uma incapacidade no aluno que deve ser reduzida pelo ato da instrução. Neste sentido, o mestre cria uma distância do aluno ao se posicionar como detentor de um saber específico. Assim que o aluno adquire este saber, o mestre afasta-se novamente trazendo um novo saber específico que o

aluno deve aprender. Neste jogo, há a intenção da manutenção de uma hierarquia de posições: existe a necessidade de dominação, de um ter razão sobre outro. Quem tem necessidade deste modelo embrutecido, explica Rancière, é o mestre, não o aluno: o mestre depende do aluno, não o contrário.

Os processos midiáticos aproximam-se de um embrutecimento, contudo de ordem mais suave, menos perceptível. Rancière exemplifica este embrutecimento suave pela prática de Sócrates, a maiêutica: as perguntas de Sócrates orientam o aluno de forma discreta, de modo a guiar o raciocínio sem que o próprio aluno perceba. No final, o aluno chega a conclusões que Sócrates desejava, contudo pensa que foi ele próprio que as inventou. Neste sentido, é evidenciado um embrutecimento não explícito, a capacidade do mestre em direcionar a inteligência do aluno sem dar a perceber tal movimento:

A ciência do mestre sábio torna muito difícil para ele não arruinar o método. Conhecendo as respostas, suas perguntas para elas orientam naturalmente o aluno. É o segredo dos bons mestres: com suas perguntas, eles guiam discretamente a inteligência do aluno – tão discretamente, que a fazem trabalhar, mas não o suficiente para abandoná-la a si mesma. Há um Sócrates adormecido em cada explicador (RANCIÈRE, 2002, p. 40).

De modo similar, a aprendizagem informal midiática – os hábitos, comportamentos, ideias que os agentes midiáticos intencionam no público, como o consumo de algum produto ou a difusão de certa perspectiva de realidade – dá-se como um embrutecimento suave, não perceptível: o público, seja criança ou adulto, constantemente acredita não haver um direcionamento ao assistir programas televisivos, no acesso à internet etc. Rancière, em *O Espectador emancipado* (2012), entende o espectador, neste caso a criança, não como alguém que deva ser alertado sobre a influência midiática no sentido de direcionar um viés refratário, projetar um efeito de convencimento. Isto seria desvalorizá-la, afirmar “sua ignorância”. Pelo contrário, Rancière compreende o espectador a partir da igualdade de inteligência, o espectador enquanto intérprete ativo que ressignifica o que vê do seu modo próprio e singular e, neste sentido, emancipa-se. O ato de emancipar expressa o sentido de uma inteligência que obedece a si mesma, que não é guiada ou orientada de forma embrutecida, seja pela influência midiática, seja por um direcionamento parental rígido ou excessivo: ou seja, propõe-se pensar a criança menos como um objeto a ser protegido de conteúdos “perigosos” da mídia e mais como um sujeito que se forma criticamente mantendo sua autonomia no processo de emancipação.

Esta reflexão teórica permite delinear o dispositivo analítico desta pesquisa assim como seu objetivo principal: comparar o discurso de três grandes atores ligados ao

consumo de desenhos animados e sua mediação – crianças, pais e animadores – a partir da temática da violência observando e pontuando semelhanças e contradições destes discursos no que tange, principalmente, aos conceitos de embrutecimento e de igualdade de inteligências tratado por Rancière. Opta-se pelo tema “violência”, pois em estudos anteriores (SARMENTO; GAMBA, 2015) observou-se que a questão da violência nos desenhos animados apresenta-se, potencialmente, como tema naturalizado que pode incorrer em perda de visibilidade dos critérios determinados pela sociedade.

DISPOSITIVO ANALÍTICO

Propõe-se, então, entrevistas coletivas através de dinâmicas lúdicas, na intenção de criar um ambiente menos controlado e mais propício à produção de sentido dos entrevistados. O desenho animado *Hora de aventura* (ou *Adventure time*, em inglês) é escolhido por apresentar extrema complexidade enquanto programa televisivo de influência internacional. Esta série animada foi criada por Pendleton Ward para a emissora Cartoon Network, sendo lançada em 2010, tanto nos EUA como no Brasil, e em 2013 em Portugal. Tendo como argumento as aventuras de Finn (um menino sem pais) e Jake (seu cão companheiro), a série apresentou grande sucesso de público, tendo dez temporadas, dez curtas e um especial, e sendo exibida em diversos horários no Cartoon Network brasileiro (manhã, tarde e noite), além de desenvolver uma franquia de produtos correlacionados como *games*, bonecos e histórias em quadrinhos. Além de ser popular entre crianças, a série reúne um *fandom* (abreviação de *Fan Kingdom*, “Reino dos Fãs”) crescente e apresenta-se como animação *cult* para muitos adolescentes e adultos, relacionada, principalmente, ao universo *cosplay*.

Tendo como base este desenho, foram elaborados dois baralhos de cartas (um azul e um vermelho) e selecionados dois episódios do desenho animado (“O herói dele” e “Veio da Noitosfera”) para desenvolver uma entrevista coletiva em três etapas. Devido à extensão do escopo da pesquisa, abordaremos apenas as duas principais etapas neste artigo tendo em conta as falas produzidas nelas.

Tabela 1 – Etapas da entrevista coletiva

Etapa 1: Jogo de Adivinhação	
Objetivo	Esta etapa propicia averiguar o quanto o grupo tem familiaridade com o desenho animado, como compreendem os principais personagens da série animada e se referem às suas características violentas ou não.
Descrição	O pesquisador pergunta sobre o conhecimento do desenho <i>Hora de aventura</i> e se os entrevistados gostam de assisti-lo, distribuindo, posteriormente, quatro cartas do baralho azul para quatro indivíduos aleatórios do grupo. Cada carta contém um dos personagens principais do desenho animado (Finn, Jake, Princesa Jujuba e Rei Gelado). A cada portador da carta é pedido que descreva o personagem sem se referir às suas qualidades físicas para que os outros indivíduos do grupo adivinhem quem é este personagem.
Etapa 2: Jogo de Resolução de Conflitos	
Objetivo	Esta etapa propicia perceber como os indivíduos posicionam-se frente a uma situação de conflito assim como às temáticas do episódio “O herói dele” (não violência, pacifismo, impulsividade e natureza violenta). Na maioria das vezes, os indivíduos relacionam o conflito no desenho animado a situações vividas por eles, o que gera riqueza na discussão.
Descrição	Exibe-se o episódio “O herói dele” (episódio 25 da primeira temporada) até o momento de maior conflito e, pausando o vídeo neste momento, pergunta-se aos indivíduos do grupo o que aconteceria depois e qual atitude seria correta. Após a discussão, retoma-se a exibição, momento em que é revelado o desfecho do episódio.

Fonte: criação dos autores.

Neste ponto, cabe pormenorizar aspectos narrativos importantes do episódio “O herói dele” (Etapa 2). A seguir, uma breve descrição deste episódio: após os personagens

principais (Finn e Jake) salvarem a personagem Mini-princesa de um monstro, eles descobrem uma gruta mágica. Nesta gruta, repleta de tesouros, reside Billy, o maior herói da Terra de Ooo (mundo fantástico da série). Billy está muito velho e, ao ser requisitado para ser o guia de aventuras do Finn e do Jake, responde que lutar com monstros é um desperdício de tempo, pois sempre aparecem outros monstros que geram novos problemas num eterno retorno. Portanto, diz que aderiu à não violência e aconselha Finn a ajudar as pessoas sem ser violento. Finn tenta ser não violento por três vezes, mas fracassa em suas tentativas. Tendo falhado em conseguir não ser violento, Finn fica muito triste. Jake também lamenta esta dificuldade. Ao ouvirem os berros de uma velhinha que ia ser morta por um monstro, entram em alerta, porém indecisos em serem ou não violentos.

Neste momento, é pausado o episódio e é questionado aos participantes como eles acham que terminaria o conflito e se Finn deveria ou não bater no monstro. Aos participantes que já assistiram ao episódio, é requisitado que não se manifestem neste momento. Após a discussão gerada, retoma-se o episódio: Finn acaba por bater no monstro e salvar a velhinha, contudo fica triste. Mas a velhinha o consola dizendo que esta era sua natureza, bater nos monstros, e a natureza dela era ser resgatada. Todos vão ter com Billy de modo a demonstrar que ele estava errado ao usar a não violência. Billy é convencido disto e o episódio termina. Novamente, retorna-se ao grupo perguntando se este era o final esperado ou não e se esta era uma atitude correta ou não.

Contrapor as distintas discursividades dos diferentes grupos (crianças, pais e animadores), assim como observar as contradições internas de cada grupo, favorece a reflexão crítica criando choques, incongruências, alternâncias de sentido. Portanto, alteridade é ponto fundamental da pesquisa de campo. Com foco nas crianças, são propostas alteridades de diferentes ordens. A primeira é de ordem geracional: o discurso de crianças (como filhos) comparado ao de pais. A segunda relaciona-se aos agentes de criação e ao consumo: o discurso de crianças (como público dos desenhos animados) comparado ao de animadores (profissionais que fazem parte do desenvolvimento de animações). A terceira relaciona-se ao ambiente social: o discurso de crianças em situação social de maior vulnerabilidade, que moram em favelas ou em comunidades carentes, comparado ao de crianças em contexto social de menor vulnerabilidade, que residem em bairros de classe média ou de classe alta. A quarta relaciona-se aos aspectos culturais: o discurso de crianças brasileiras com as portuguesas.

Neste escopo, opta-se por amostragens em diversos ambientes sociais (no ambiente escolar, em ONGs, em Centros de Estudo e, também, com indivíduos próximos aos pesquisadores) elaborando, assim, dez grupos a partir das possíveis relações e da viabilidade técnica em efetivar as entrevistas coletivas (Tabela 2).

Tabela 2 – Resumo dos grupos pesquisados

CRIANÇAS			
Instituição - Localidade	Nacionalidade	Vulnerabilidade	Código
ONG Harmonicanto Cantagalo - Rio de Janeiro	Brasileira	Maior	Cri-Br-MaV-1 (grupo 1)
ONG Harmonicanto Cantagalo - Rio de Janeiro	Brasileira	Maior	Cri-Br-MaV-2 (grupo 2)
Escola Vira-Virou Recreio - Rio de Janeiro	Brasileira	Menor	Cri-Br-MeV (grupo 10)
Grupo formado em residência particular Marquês - Porto	Portuguesa	Menor	Cri-Pt-MeV-1 (grupo 6)
Academia de Estudos Eddi Lordelo do Ouro - Porto	Portuguesa	Menor	Cri-Pt-MeV-2 (grupo 8)
ONG Norte Vida Bairro Social do Contumil - Porto	Portuguesa	Maior	Cri-Pt-MaV (grupo 9)
PAIS			
Instituição - Localidade	Nacionalidade	Código	
PUC-Rio Gávea - Rio de Janeiro	Brasileira	Pais-Br (grupo 3)	
IPCA Barcelos	Portuguesa	Pais-Pt (grupo 7)	
ANIMADORES			
Instituição - Localidade	Nacionalidade	Código	
PUC-Rio Gávea - Rio de Janeiro	Brasileira	Anim-Br (grupo 4)	
IPCA Barcelos	Portuguesa	Anim-Pt (grupo 5)	

Fonte: criação dos autores.

Opta-se, também, por eleger alguns parâmetros guias para os grupos. Primeiramente, elaborar grupos de quatro a nove indivíduos, de modo a criar um ambiente de discussão em que se averiguem concordâncias e discordâncias. Tendo como base que a Classificação Indicativa Brasileira categoriza o desenho *Hora de aventura* como livre ou +10, e que a próxima classificação é de +12, define-se a idade de 10 a 12 para as dinâmicas com crianças na fase da pré-adolescência. Para as dinâmicas

com pais, opta-se que tenham filhos em idade entre 7 e 15 anos (ampliando a faixa de 10 a 12 anos em três anos para mais e para menos), ou seja, cujos filhos já passaram ou estejam para passar pela pré-adolescência. Em relação aos animadores, devido à viabilidade de acesso, selecionam-se alunos que estão em formação em cursos de Design com foco em Animação. O reconhecimento das crianças é protegido nesta investigação: cada criança teve seu nome trocado por um nome ficcional protegendo sua identificação. Ao contrário, os adultos participantes são identificados por seus nomes.

ANÁLISE DA PESQUISA DE CAMPO

Nos grupos pesquisados, as crianças demonstraram possuir maior conhecimento e interesse em relação ao desenho *Hora de aventura* do que os pais. Nos grupos 1 (Cri-Br-MaV-1), 2 (Cri-Br-MaV-2), 6 (Cri-Pt-MeV-1), 8 (Cri-Pt-MeV-2) e 10 (Cri-Br-MeV), a maioria das crianças identificaram os principais personagens do desenho animado (Etapa 1), conhecendo particularidades da série e apresentando preferências por certo personagem. Apenas no grupo 9 (Cri-Pt-MaV) as crianças não identificaram o nome dos personagens. De modo geral, a maioria das crianças entrevistadas sugeriram que já não assistem a este desenho, identificando-o com uma faixa etária mais nova, anterior à pré-adolescência: entre seis e nove anos. Muitas crianças indicaram, ainda, assistir, mas quando na presença de irmãos ou primos mais novos. Ao contrário, as crianças brasileiras em situação vulnerável, grupos 1 (Cri-Br-MaV-1) e 2 (Cri-Br-MaV-2), revelaram assistir por interesse próprio o desenho na presente idade, entre 10 e 12 anos.

Nos grupos 3 (Pais-Br) e 7 (Pais-Pt), a maioria dos pais não conseguiram reconhecer o nome dos personagens, mas apresentavam uma noção vaga sobre o desenho *Hora de aventura*, trazendo a ideia de que o mesmo não é totalmente estranho. Nestes dois grupos, apenas dois pais participantes demonstraram conhecimento maior, explicando o nome dos personagens e detalhes da série. Em relação aos alunos de Design com foco em Animação, no grupo brasileiro (Anim-Br) a maioria dos participantes apresentou conhecimento detalhado sobre a série, explicitando particularidades da narrativa e do desenvolvimento dos personagens, conhecimento, este, de qualidade diferente do conhecimento das crianças. Já no grupo português (Anim-Pt), a maioria dos participantes reconheceu o nome dos personagens, mas não demonstrou identificação com a série e com seus pormenores.

Os pais pesquisados expõem seu distanciamento com a série *Hora de aventura* devido a dois motivos principais: não identificarem sentido (ausência de uma “mensagem clara”) e considerarem o conteúdo de má qualidade. Esta perspectiva é

ressaltada diversas vezes no grupo de pais brasileiros (Pais-Br), como aborda Luciane: “Eu acho, assim, psicodélico, apocalíptico, não faz sentido... Não consigo ver sentido. A forma é horrível. É estranha. Não entra no meu... não tem conteúdo. O conteúdo é de péssima qualidade”. No grupo de pais portugueses (Pais-Pt) também há certa concordância que o conteúdo demonstra má qualidade:

DEMÉTRIO: Não sei se podemos dizer que isto é uma série infantil.

ADRIANA: Não é?

MIGUEL: Há mais duas também horríveis, que é o *Gumball* e outra que é...

DEMÉTRIO: O *Steven universe* e o...

MIGUEL: O cão musculoso...

DEMÉTRIO: *Titio Avô*.

ADRIANA: É, *Titio Avô*. Também é horrível, não é? Eu não gosto, eu associo a histórias mesmo...

DEMÉTRIO: Porque sai dos parâmetros.

MIGUEL: Não estávamos habituados.

ADRIANA: Foge ao meu conceito de desenho animado.

Nas falas dos pais brasileiros e portugueses, são destacados três principais grupos de desenhos animados. O primeiro grupo refere-se aos desenhos considerados de má qualidade, relacionados ao canal Cartoon Network: *Hora de aventura* (2010), *Titio Avô* (2013), *O incrível mundo de Gumball* (2008), *Steven Universe* (2013) e *Apenas um show* (2009) são citados. O segundo grupo refere-se aos desenhos ou programas infantis aprovados por demonstrarem caráter “didático”, normalmente relacionados à programação televisiva da fase inicial da infância e exibidos em canais como Discovery Kids, Disney Channel e Disney Junior. Programas como: *Bob, o construtor* (1988), *Os irmãos Coala* (2003), *Caillou* (1997), *O bombeiro Sam* (1987), *Carteiro Paulo* (1981), *Charlie e Lola* (2005), *Zoboomafoo* (1999), *Thomas e seus amigos* (1984), *Peixonauta* (2009) e *Padrinhos mágicos* (1998). Por último, ao dialogar sobre desenhos animados, constantemente, a fala é direcionada aos desenhos da infância da geração paterna, como *Tom & Jerry* (1940), *Os Flintstones* (1960) e *Pica-pau* (1940).

Retornando ao pensamento de Rancière, os pais evidenciam a necessidade de embrutecimento ao tecer um fio condutor na aprendizagem da criança de modo a fazê-la chegar a certas conclusões objetivamente delimitadas. Há, assim, um reforço ao sentido claro, ao chamado conteúdo “didático”: um conteúdo que explicita, prioritariamente, o direcionamento da educação da criança. Marco Aurélio (Pais-Br) explica claramente esta preocupação recorrente dos pais:

MARCO AURÉLIO: Fazer uma coisa que estimule a criatividade das crianças e que conduza para um discurso, assim. Por exemplo, o *Peixonauta* tinha um dis-

curso ecológico. Tudo caía em cima do discurso ecológico. Então, ele tinha um conceito. O negócio é falar de ecologia para criança de tal faixa etária. Beleza. Eu fico me perguntando qual é o conceito disso [o *Hora de aventura*]? Não sei.

Em contraposição a este entendimento, na discussão dos alunos de animação portugueses (Anim-Pt), a questão é problematizada por outro viés:

CATARINA: Cá está, eu acho que o episódio tem uma mensagem que nos faz pensar depois. Porque é mais ambíguo, não é?

RAONI: Sim.

CATARINA: Não é tão a preto e branco e, se calhar, a criança vai estar a pensar naquilo.

(...)

CATARINA: Mostra, se calhar, mais a realidade. Enquanto, em muitos desenhos animados, o personagem principal tem sempre uma boa relação com o pai, com os pais, aqui aborda, se calhar, mais a realidade, nem sempre tem uma família feliz. Por exemplo, o personagem principal [o Finn] tem um pai, e a relação entre eles é terrível. O pai abandonou-o e nunca mais quis saber dele.

Catarina contrapõe o termo “realidade” às narrativas consideradas “didáticas”, como se tais narrativas apresentassem a ausência da vivência real e fossem, de certa forma, artificiais, ou seja, como se as narrativas “didáticas” fossem estereis, não apresentassem circunstâncias da realidade concreta dos indivíduos. Na perspectiva da rigidez do embrutecimento pedagógico, a presença de um “modelo correto” nas narrativas (no caso, uma boa relação familiar) é fundamental para consolidar a formação da criança. Do mesmo modo, constata-se a importância em não apresentar modelos considerados incorretos de forma a excluir certas situações ou representações e, assim, conduzir melhor o aprendizado da criança. Contudo, como exemplificado por Catarina, muitas narrativas midiáticas apresentam circunstâncias consideradas incorretas ou não desejadas: observa-se o recorrente interesse das crianças por estas situações em variados contextos. Por exemplo, nos grupos 1 (Cri-Br-MaV-1) e 2 (Cri-Br-MaV-2), espontaneamente, as crianças explicitaram seu imenso interesse por filmes do gênero terror ao falar sobre seu prazer em assistir cenas que causam medo relacionado a situações de perigo e dificuldade.

A psicóloga Merlo Flores (1999) descreve uma pesquisa realizada no Encontro Mundial sobre Televisão e Crianças de Melbourne (de 1995) em que trinta crianças são questionadas sobre qual seria o seu programa televisivo favorito. Todas optam pelo desenho animado *Os Simpsons* enfatizando o personagem Bart Simpson, o filho dito “problemático”, o jovem que comete erros, que tem dificuldade em estudar, que tem problemas familiares. Problemas, estes, que representam parte de uma vivência real de muitas crianças, o que cria, portanto, maior identificação com narrativas ditas

“incorretas” do que com as ditas “didáticas”.

Os jovens percebem a violência, a inveja e a miséria apresentadas nos programas como relacionadas a eles, a seu ser mais interior, aí se reconhecem e passam a se conhecer a partir de ângulos anteriormente proibidos – ângulos que nunca teriam ousado mencionar ou supor como seus. Comentando uma série de documentários, um jovem de 16 anos me disse: “estes documentários mostram a miséria humana, contudo, quando assisto a eles, fico imaginando quanto desta miséria está em mim” (MERLO FLORES, 1999, pp. 211-212).

Pensando em uma aprendizagem menos embrutecida, menos diretiva, é possível entender o porquê das crianças, muitas vezes, optarem por desenhos animados mais “desajustados”, mais “incoerentes”: estas narrativas expõem seus aspectos sombrios, suas dificuldades, suas vulnerabilidades. Assim, é importante não repudiar tais desenhos “incorretos”, “apocalípticos” ou “desajustados”, mas entendê-los de forma crítica, de modo a apropriar-se dos universos midiáticos como auxiliares na educação das crianças: trata-se de olhar para estas narrativas a partir das próprias dificuldades das crianças. Estes desenhos, exatamente por não explicitarem o sentido claro, aproximam-se do embrutecimento suave, em que o sujeito (no nosso caso, a criança) é direcionada sem ter consciência deste processo.

Na pesquisa de campo, para além de uma simples diferença de gosto temático ou de repertório, nos grupos dos pais portugueses (Pais-Pt) e brasileiros (Pais-Br), é observado certo grau de aversão, o que propicia também uma dificuldade na sua concentração ao assistir ao desenho proposto.

MIGUEL: Pra mim, eu não tenho interesse absolutamente nenhum [no desenho *Hora de aventura*]. Não gosto dos desenhos, não gosto da história, confuso. Aliás, há um quarto já havia perdido a atenção. Tinha que me esforçar...

ADRIANA: Eu também.

(...)

MAURO: É um desenho que eu não curto, então, eu confesso que eu me desligo. Eu peço... Eu questiono meus filhos. Pô, mas você tá vendo esse desenho horrível. Tento influenciá-los para que eles parem de ver. Quando eu não consigo, eu fico, assim, presente, mas meio que desligo...

Observa-se que os pais entrevistados assumem uma posição embrutecida frente às crianças visto que tendem a desqualificar o gosto estético dos desenhos animados: a rigidez é evidenciada quando “se fecha” a possibilidade do diálogo sobre tal assunto. O abismo entre crianças e adultos já é observado nos estudos culturais há algumas décadas. Steinberg e Kincheloe (2001), com foco na sociedade norte-americana, expõem como diversos filmes clássicos, do final da década de 1980 e início da década de 1990, tratam deste tema refletindo um comportamento da sociedade. Filmes

como *Esqueceram de mim* (1990) e *O pestinha* (1990) demonstram a negligência em relação às crianças que tendem a ser “esquecidas” em casa passando a maior parte do tempo em frente à televisão, o que corrobora para uma grave ruptura na relação adulto-criança. A ideia pré-adolescente e adolescente de que “famílias são um saco” e a noção adulta que identifica a “criança-problema”, ou que chama o adolescente de “aborrescente”, sugere não se tratar simplesmente de uma distância temporal ou espacial, mas, sim, de ordem emocional e cultural: “estão fisicamente juntos mas cultural e emocionalmente fragmentados. Ligados dentro de seus vários ‘segmentos de mercado’ da mídia de entretenimento” (STEINBERG; KINCHELOE, 2001, p. 57).

Impactos negativos na formação da criança podem ser observados devido ao distanciamento e ausência de diálogo em relação aos desenhos e às produções midiáticas em geral. Na pesquisa de campo, podemos exemplificar, a partir da temática da violência, mais especificamente da resolução de conflitos abordada na Etapa 2: a maioria das crianças (quase a totalidade) demonstrou concordar com a escolha impulsiva, agressiva e autoritária do personagem Finn devido, principalmente, a não considerar viáveis outras alternativas, como se não houvesse outra possibilidade se não a agressividade. Este é o caso do grupo 1 (Cri-Br-MaV-1):

LUANA: Conversando é melhor, discutindo ...

MÔNICA: Não discutindo naquele sentido de ... [bate com a mão indicando violência física].

ANTÔNIO: Discutir é melhor que bater.

PESQUISADOR: Por que discutir é melhor que bater? O Finn bateu.

ANTÔNIO: Porque bater machuca e discutir não machuca. Discutir machuca verbalmente.

MÔNICA: Discutir machuca, só que machuca por dentro.

ANTÔNIO: E agressão é agredir fisicamente.

PESQUISADOR: E o que você acha que é melhor pra situação que estava lá [no desenho animado]?

TODOS: Conversar... discutir.

MARCELO: Mas como ele era mau, duvido que ele ia conversar.

PESQUISADOR: E você acha que quem tá com a razão é o Finn?

MARCELO: É. Porque ele tá fazendo o bem e monstro tá fazendo o mal.

(...)

MÔNICA: Ele tá meio que errado por bater, mas a pessoa tá fazendo o mal, então...

ANTÔNIO: Ele teve que fazer isso, se não o monstro ia bater na velhinha.

As falas acima reforçam a importância real dos pais (ou responsáveis) conhecerem melhor o universo midiático de seus filhos, no sentido de refletir sobre a narrativa, sobre o comportamento dos personagens e sobre os valores abordados: enfim, possibilitar não apenas o consumo midiático infantil, mas fornecer aspectos críticos à criança espectadora. Os estudos de Adriana Hoffman Fernandes (2012) apresentam

resultados semelhantes: as crianças, em sua pesquisa, explicitaram o desencontro (entre elas e os adultos) destacando a falta de interesse dos pais sobre os desenhos contemporâneos. Estas crianças identificam, também, que a experiência dos pais com os desenhos animados é relacionada às produções audiovisuais de sua infância, como *Pica-pau* e *Tom & Jerry*. Fernandes aponta, então, a importância em criar um saber comum para se realizar o diálogo e, neste sentido, consolidar uma troca não-hierárquica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ponto crítico abordado – o problema da distância geracional como fator que prejudica o diálogo entre pais e crianças sobre certos conteúdos midiáticos –, apesar de referentes aos participantes da pesquisa de campo, apresenta-se como indício de um panorama maior relacionado aos comportamentos da contemporaneidade. Obviamente, há sempre dificuldades em se propor generalizações no contexto da infância. No entanto, algumas pesquisas quantitativas, relacionadas a temas correlatos, apresentam resultados que reafirmam o ponto crítico abordado, como a pesquisa feita por Sonia Livingstone:

Pesquisas anteriores revelaram um considerável hiato de geração, com os pais relatando mais atividades mediadoras do que as reconhecidas pelos filhos. Essa lacuna, por sua vez, foi interpretada como um sinal das barreiras para os pais assumirem a responsabilidade pela segurança na Internet dos filhos – seja porque pais e adolescentes acham difícil conversar um com o outro, ou porque os pais se sentem mal preparados para entender a Internet, ou porque as crianças guardam fervorosamente sua privacidade *on-line* e evitam a supervisão dos pais (LIVINGSTONE *et al.*, 2011, p. 103)⁵.

Nesta pesquisa longitudinal europeia, é constatado que 40% dos pais não demonstraram ter conhecimento da exposição de seus filhos a imagens sexuais na internet, 56% não tinham conhecimento referente ao *bullying* ocorrido com seus filhos e 61% não tinham conhecimento de que seus filhos tiveram encontros *off-line* com indivíduos que conheceram *on-line*. Apesar destes riscos diferirem dos riscos observados na presente pesquisa de campo – riscos referentes à perda de criticidade frente às mídias, à naturalização da violência e aos modelos comportamentais propostos midiaticamente –, ambas as pesquisas se dirigem às dificuldades na mediação parental, provocadas pela distância geracional e pela ausência de diálogo. Nos EUA, a ONG Common Sense Media também aponta resultados quantitativos que

5 Tradução dos autores.

reafirmam as considerações críticas apontadas:

Os pais tendem a ser mais reativos do que proativos quando se trata das escolhas midiáticas das crianças. Em geral, descobrimos que a maioria dos pais via seu papel principalmente como “vigias” da mídia, agindo para aprovar ou vetar o que seus filhos selecionavam (UHLS; FELT; WONG, 2017, p. 5)⁶.

Assim, a importância de estar disponível ao repertório que a criança apresenta (mesmo não gostando do conteúdo), bem como conversar sobre este repertório, permite abrir espaço para diversas formas de mediação e para uma educação mais integrada aos afetos da criança. Contrariamente, ao deslegitimar certo desenho animado institui-se uma barreira comunicacional que impede uma efetiva mediação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FERNANDES, Adriana Hoffmann. *As crianças e os desenhos animados: mediações nas produções de sentido*. Rio de Janeiro: Nau, 2012.

LIVINGSTONE, Sonia; HADDON, Leslie; GÖRZIG, Anke; ÓLAFSSON, Kjartan. *Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries*. Londres: EU Kids Online, 2011.

MERLO FLORES, Tatiana. “Por que assistimos à violência na televisão?: pesquisa de campo argentino”. In: CARSSON, Ulla; FEILITZEN, Cecilia von (Org.). *A criança e a violência na mídia*. São Paulo-Brasília: Ed. Cortez-Unesco, 1999, p. 187-215.

ORLANDI, Eni. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. *O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

_____. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

SARMENTO, Pedro Faria; GAMBA, Nilton Gonçalves. “Naturalização e polissemia: o

6 Tradução dos autores.

aspecto camaleônico nos desenhos animados.” *Educação Gráfica*, Bauru, v. 19, Maio 2015, p. 319-330.

_____; _____. “Eu acho que não tem problema ele bater, porque ele é o herói: *Hora de aventura* e resolução de conflitos.” *Educação Gráfica*, Bauru, v. 24, Maio 2020, p. 37-57.

SARMENTO, Pedro Faria. “*Os desenhos animados e a infância*”: da Classificação Indicativa à Educação para as Mídias. Tese de Doutorado em Design, PUC-Rio, 2019.

STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe. *Cultura Infantil: a construção corporativa da infância*. Tradução: George E. J. Bricio. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

UHLS, Yalda; FELT, Laurel; WONG, Katherine. *Character is common sense: a report on na initiative linking media, kids, and character strengths*. Los Angeles: Common Sense / UCLA, 2017.

TRADUÇÃO DE ARTIGO APRESENTAÇÃO

O Dossiê de Animação da revista *C-Legenda* apresenta a tradução do artigo “Playing on the animation spectrum: sport and visualisation” (2017), do professor e pesquisador Paul Wells. Wells é diretor e professor de animação da Animation Academy - School of Arts, English & Drama, Loughborough University -, grupo de pesquisa dedicado ao estudo de ponta em animação e práticas diversas relacionadas com imagens em movimento. É membro do conselho editorial no periódico acadêmico *Animation studies*, no qual tem diversos textos publicados. É presidente da Association of British Animation Collections (ABAC).

Um dos mais representativos pesquisadores do campo da animação contemporânea, Wells é autor de livros emblemáticos como *Understanding animation; Animation, genre and authorship; The fundamentals of animation e Drawing for animation* - publicado no Brasil e realizado em colaboração com a animadora britânica Joanna Quinn -, entre outros.

Pesquisador, roteirista e diretor com atuação internacional, Paul Wells tem participação em vários projetos para teatro, rádio, televisão e cinema, tais como a colaboração com roteiristas de *Os Simpsons* e de *Bob Esponja Calça Quadrada*, desenvolvimento de curtas de animação, séries infantis, documentários e longas-metragens na Noruega, Suécia, Bélgica, Holanda e Estados Unidos¹.

Em seu artigo ele busca estabelecer uma relação entre a animação e o esporte através das suas tecnologias associadas. Para Wells, “a presença da tecnologia na animação está amplamente ligada à sua criação, execução e distribuição, enquanto, no esporte, a tecnologia desempenha um papel fundamental não apenas em sua execução, mas em sua gravação, avaliação e julgamento, e em suas formas evidentes como uma prática altamente mediada”. Neste contexto, Wells afirma que “essas tecnologias estão intrinsecamente ligadas à definição da modernidade dessas formas e, nessa qualidade, não apenas aprimoram o conjunto de habilidades necessárias para produzir animação ou praticar esportes, como também os resultados estéticos produzidos”.

Wells é o organizador da exposição de animação *The beautiful frame: animation and sport*, que foi exibida no Reino Unido, no Japão e na China e que guarda relação direta com o ensaio aqui publicado. Sobre o tema animação e esportes, Paul Wells publicou também o livro *Animation, sport and culture*. O presente artigo foi publicado anteriormente, em 2017, no número 16 do periódico italiano *Imago: studi di cinema e media*, como parte do dossiê “Re-Animation: contemporary animation between cinema, TV, video art, and new media”².

1 <https://www.lboro.ac.uk/departments/aed/staff/academic/paul-wells/>

2 Disponível em: <http://digital.casalini.it/4338644>

JOGANDO NO ESPECTRO DA ANIMAÇÃO: ESPORTE E VISUALIZAÇÃO³

PLAYING ON THE ANIMATION SPECTRUM: SPORT AND VISUALISATION

Paul Wells⁴

114

A questão de como a tecnologia do futuro afetará o conceito de esporte de alto desempenho [...] permanece. Alguns argumentos convincentes sugerem que, para o esporte fazer sentido num novo mundo de biotecnologias, precisaremos nos distanciar da avaliação linear baseada em desempenho do esporte (exemplificado por atividades como corrida, arremesso, salto e natação), rumo a uma apreciação mais estética e empírica da atividade esportiva. Essa mudança de valor representa o que Sigmund Loland define como uma “teoria densa” do esporte, por meio da qual nossa preocupação com recordes esportivos quantificados (como o tempo mais rápido nos 100 metros rasos ou o salto vertical mais alto) diminuirá. O valor do esporte poderia ser encontrado na liberdade criativa e nas possibilidades que as novas tecnologias proporcionam (RYALL, 2016, p. 69).

Esta discussão busca considerar a relação entre a animação e o esporte através da lente de suas tecnologias associadas. A presença da tecnologia na animação está amplamente ligada à sua criação, execução e distribuição, enquanto, no esporte, a tecnologia desempenha um papel fundamental não apenas em sua execução, mas em sua gravação, avaliação e julgamento, e em suas formas evidentes como uma prática altamente mediada. Argumentei alhures que essas tecnologias estão intrinsecamente ligadas à definição da modernidade dessas formas (WELLS, 2014, p. 177-201) e, nessa qualidade, não apenas aprimoram o conjunto de habilidades necessárias para produzir animação ou praticar esportes, como também os resultados estéticos produzidos. É possível dizer que a previsão de Ryall de que a aceitação e a avaliação possivelmente mais abertas das oportunidades criativas de se reconfigurar o esporte e medir suas conquistas já faz parte de um relato mais amplo do uso da tecnologia na animação. As representações de atividades e práticas esportivas na animação permitem identificar como a animação *revela* o esporte e como o esporte define e identifica

3 Artigo traduzido por Eduardo Castro, doutorando do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura da Universidade Federal Fluminense (UFF).

4 Professor da Animation Academy, School of Arts, English & Drama, Universidade de Loughborough, Loughborough, Leicestershire, Inglaterra. P.Wells@lboro.ac.uk, www.animationacademy.co.uk, Twitter: @Beautiful_Frame.

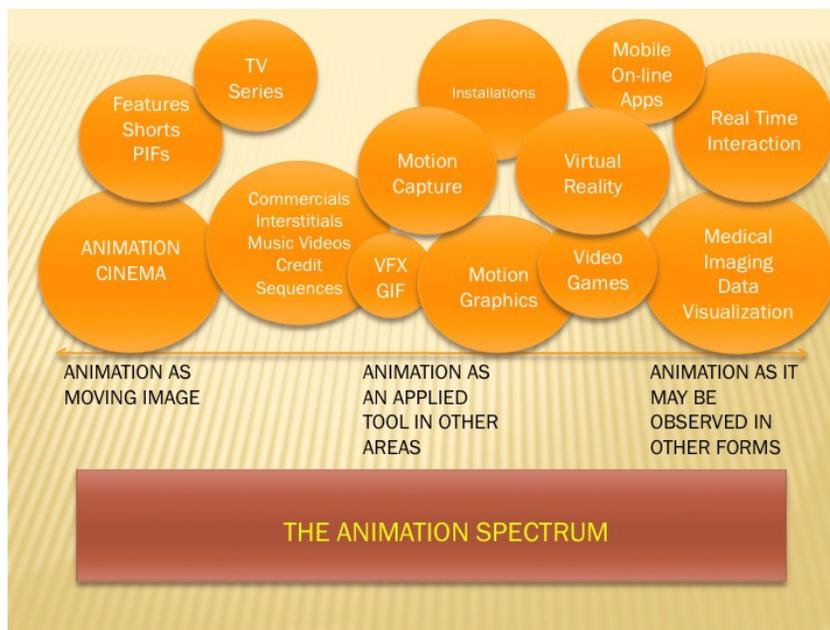
a animação como uma prática fluida, móvel e facilitadora, “escondida bem debaixo do nariz” e frequentemente não reconhecida, embora ocupe uma presença e uma emoção centrais. Na análise a seguir, portanto, apresentarei o conceito de *espectro da animação* como uma forma de avaliar o que é frequentemente uma relação simbiótica com o esporte, mas, mais expressivamente, como uma forma de ampliar a definição de animação para sugerir que a onipresença das imagens animadas está tão imbuída na tecnologia contemporânea que funciona como uma *animificação* (*animification*) da cultura mediada.

David Best (1980, p. 69-80) concluiu inequivocamente que “esporte não é arte”, mas, desde que a humanidade começou a praticar esporte, há uma evidente filiação entre a atividade esportiva e a estética, tanto para o participante quanto para o espectador. É evidente que o esporte proporciona um espetáculo, um “drama” espontâneo, estimula ideias sobre beleza física, inspira investimento emocional e opera em muitos aspectos correspondentes à criação de arte, como uma prática criativa por si mesma. Foi essa semelhança de forma e sentimento que inicialmente me atraiu a dar foco às possibilidades entre esporte e animação, particularmente ao modo como ambos se preocupam com coreografias de movimento específicas com objetivo ou resultado específico. Uma das premissas que Best usa para negar que esporte é arte destaca que eles têm meios e fins diferentes – para o autor, a arte é definida pela presença de um artista que reivindica o trabalho *singular* definido como artístico, e tal correspondência não existe no esporte. Um gol, por exemplo, no futebol, tem o mesmo valor independentemente de quem o marca. Esse argumento reduz a arte a uma prática extremamente específica e não reconhece os elementos componentes que podem alcançar um resultado artístico. Além disso, não leva em conta os procedimentos que uma obra de arte acumula, relativos às etapas de sua pesquisa, composição, realização, resultado e exibição, e isso é particularmente importante no reconhecimento da animação como arte. Todavia, o mito predominante da obra de arte como sendo sua forma material final, assim como o conceito de visão singular do artista, perdurou e caracterizou noções de autenticidade na arte até o modernismo.

A própria cultura das artes representava a arte como uma prática específica e particular até os pioneiros da arte modernista desafiarem e abalarem essa visão. Quando Marcel Duchamps reivindicou de forma provocadora um mictório público como uma obra de arte *ready-made*, ele expôs o ritual e a limitação da arte e da cultura da arte a fim de privilegiar a “ideia” como a exigência criativa imbuída na construção, na apresentação e na exibição da arte. Embora possa haver uma negação implícita de um ofício ou processo específico na criação do resultado, nessa configuração, existe a aceitação do conceito de uma intervenção na cultura material com o objetivo de promover a importância da arte como um modo de inovação e consciência.

Apropriando essa visão, é possível ver Roger Federer jogando tênis e, então, ver seu jogo como uma obra de arte viva, uma instalação temporária de qualidades estéticas na quadra de tênis, singular apenas em sua presença efêmera. Essencialmente, no entanto, o conceito de Duchamps se torna ainda mais significativo quando aplicado à animação e ao esporte, simplesmente porque os contextos e tecnologias que representam imagens sem a presença do artista podem ser entendidos como obras *ready-made* digitais. Tais representações – um aspecto frequente da visualização de dados na ciência esportiva – ajudam a assinalar a presença de um espectro da animação, no qual esses resultados animados não são aceitos como “animação” nem reconhecidos por suas qualidades estéticas ou sua condição como arte em potencial. Foi o reconhecimento desse princípio amplo – extensamente confirmado em meu próprio trabalho colaborativo com colegas do Instituto de Tecnologia Esportiva da Universidade de Loughborough⁵ – que incentivou o desenvolvimento do *espectro da animação*, apresentado aqui na Figura 1.

Figura 1 – Espectro da Animação.



5 O professor Andy Harland, do Instituto de Tecnologia Esportiva da Universidade de Loughborough, forneceu vários exemplos de visualização de dados extraídos do trabalho realizado no instituto sobre testagem de pressão das bolas de futebol, força dos capacetes de críquete, estudos de impacto de equipamentos etc., análises que se tornaram meios para a reflexão estética. Muitas imagens geradas no instituto foram usadas na exposição de minha curadoria intitulada *The Beautiful Frame: Animation & Sport*, apresentada pela primeira vez no National Football Museum, Manchester, Reino Unido, de novembro de 2017 a fevereiro de 2018.

Seriados de TV		Instalações		Aplicativos on-line móveis	
Longas; Curtas; Filmes de informação pública		Captura de movimento		Realidade virtual	Interação em tempo real
CINEMA DE ANIMAÇÃO	Comerciais; Anúncios intersticiais; Videoclipes; Sequências de crédito	Efeitos visuais; Animações em GIF	Motion graphics	Videogames	Imagens médicas; Visualização de dados
ANIMAÇÃO COMO IMAGEM EM MOVIMENTO		ANIMAÇÃO COMO FERRAMENTA APLICADA EM OUTRAS ÁREAS			ANIMAÇÃO COMO PODE-SE OBSERVAR EM OUTRAS FORMAS
O ESPECTRO DA ANIMAÇÃO					

Fonte: O autor.

Desde meados do século XIX, a cada novo avanço tecnológico no desenvolvimento da prática da imagem em movimento, a premissa de “animar” e os processos que definem a animação estiveram intrinsecamente ligados ao esporte. Na era pré-cinematográfica dos brinquedos ópticos e dispositivos primitivos, a animação buscava inspiração no esporte, imitando suas coreografias e sequências de movimentos. O taumatoscópio – um disco giratório preso a um barbante – mostrava ginastas fazendo acrobacias em barras. O zootrópio também mostrava atividades esportivas como esgrima e corrida. Os primeiros *flipbooks* comerciais, produzidos pela fábrica de goma de mascar Fleer no final da década de 1890, mostravam sequências de boxe, enquanto o pioneiro do cinema Etienne-Jules Marey usava seu fuzil cronofotográfico para registrar sequências de movimento corporal em imagens que repercutiram no posicionamento e nos dados dos sensores da captura de movimento hodierna. Eadweard Muybridge usou inúmeras práticas esportivas – corrida, luta livre, boxe etc. – em seus famosos estudos de movimento, mas, como observou o historiador do esporte Mike O’Mahony, esses estudos foram situados, principalmente, dentro de

um discurso sobre avanços na fotografia e no cinema e, dessa forma, negligenciaram fatores essenciais que situam a tecnologia no discurso do esporte. Neste caso, por exemplo, há a importante intervenção do patrocinador de Muybridge, Leland Stanford, que queria, principalmente, ver estudos rigorosos sobre cavalos puros-sangues galopando, a fim de aprender mais sobre eles antes de participar da Tríplice Coroa das recém-criadas competições de turfe Belmont Stakes (1867), Preakness Stakes (1873) e Kentucky Derby (1875)⁶. Os discursos sobre o avanço tecnológico do aparato cinematográfico preteriram uniformemente as práticas concomitantes que acabaram por definir a animação como uma forma e, também, nessa qualidade, igualmente negligenciaram a abordagem do esporte em associação direta a ela. Ao reivindicar um espectro da animação, é possível abranger o surgimento das tecnologias de imagem em movimento e os seus avanços subsequentes, e, posteriormente, observar sua relação altamente específica com o esporte.

O espectro da animação preocupa-se essencialmente com um novo reconhecimento do lugar onde a animação pode estar situada na ampla configuração das formas contemporâneas de imagem em movimento, colocando-a no que se pode argumentar serem locais convencionais e ortodoxos (reconhecidos como uma forma da prática de imagem em movimento no cinema e na televisão, incluindo longas-metragens, curtas, filmes de informação pública, seriados, comerciais, sequências de crédito, anúncios intersticiais, videoclipes etc.) e tornando-se, posteriormente, uma ferramenta aplicada em vários outros contextos e disciplinas. É neste último caso que a animação se torna, discutivelmente, menos reconhecida e visível em suas formas tradicionais, embora seja identificável em uma gama de aplicações (incluindo efeitos visuais, animações em GIF, captura de movimento, *motion graphics*, videogames, realidade virtual e uma variedade de operações móveis e on-line). A Figura 1 expressa isso como um movimento da esquerda para a direita, no qual o reconhecimento do local e da presença da animação aparentemente diminui. Quando a animação atinge a extrema direita da taxonomia, ela deve ser observada e reconhecida em outras formas *normalmente não artísticas* (por exemplo, imagens médicas, visualização de dados, interação em tempo real etc.). Para reforçar o argumento mais uma vez: muitas pessoas não percebem a presença da animação em muitos dos contextos observados à medida que nos deslocamos do meio para a direita do espectro, principalmente porque essas práticas não evidenciam de imediato a presença óbvia ou mesmo implícita de um artista ou praticante da criação, nem representam um trabalho que aparenta ser

⁶ O professor Mike O'Mahony defendeu esse argumento em seu discurso de abertura "Action Replayed!: How Watching Sport Changed the Way We See the World", apresentado no simpósio *Animation, Video Games and Virtual Experience: Sport and the Artifice of Moving Image Media*, realizado no Hotel Football, Manchester, Reino Unido, de 14 a 15 de novembro de 2017.

de “autoria” individual. No entanto, para os teóricos da animação (e provavelmente apenas para esse grupo), o artista ou praticante está sempre presente na animação, seguindo o conceito de Crafton (1993, p. 11) de “autofiguração”, que sugere que o artifício evidente na manipulação e construção material da imagem animada necessariamente revela o seu criador.

Essa criação de imagem resiste às suturas e ao fechamento clássicos do cinema tradicional (que normalmente oculta seu criador) e privilegia a presença do artista ou praticante da criação como uma figura que, em essência, está *desconstruindo* o conhecimento recebido da cultura material e das representações da realidade e, então, “reconstruindo” uma perspectiva epistemológica ou um ponto de vista alternativos. Sobretudo, o ponto essencial é que essa perspectiva não deve ser aplicada apenas a contextos predominantemente artísticos – o “praticante da criação”, nesse caso, também pode ser visto como um programador, um codificador, um técnico que põe em prática processos que geram resultados visuais animados. A “autofiguração” é geralmente reconhecida devido à qualidade “enunciativa” mais ampla da animação e sua intervenção “retórica” na representação de diferentes modos da realidade psicológica, emocional, física e material. No espectro da animação, essa identidade “autofigurativa” pode estar mais preocupada com a intervenção e manipulação de dados. Além disso, e significativamente, essa presença “autofigurativa” pode estar presente em locais onde a “animação” está subordinada ao reconhecimento dominante da forma – o ato de “jogar videogame”, por exemplo, sobrepõe-se ao princípio de um *game* ser entendido como um tipo de prática de animação interativa. Outrossim, a “animação” está subordinada à ideia privilegiada de “realidade virtual”, na qual o contexto imersivo é, de fato, um ambiente “animado”, embora seja percebido como um modelo de “realidade” de que o espectador participa. Pode ser que o próprio princípio de interagir com formas animadas nega a percepção das formas animadas, uma vez que elas existem em situações mais passivas de recepção. Entretanto, seja qual for o caso, a “autofiguração” não se trata apenas da presença de um artista ou praticante da criação, mas de a animação ser “identificada” como um modo de visualização e “situada” em um contexto, que, posteriormente, pode ser definido como uma representação de novas iterações de conhecimento social e cultural e de inovação estética.

O espectro da animação convida ao reconhecimento, então, de que a animação reside na maior parte dos meios de visualização e contextos baseados em tela disponíveis na era contemporânea, de *emojis* a esportes eletrônicos (*e-sports*). Ela usufrui de uma relação particular e duradoura com o esporte, já que ambos se preocupam principalmente com o exercício coreografado e específico do “movimento” a serviço de um resultado planejado e preciso. A animação fez uso do esporte, e o esporte, em

última análise, fez uso da animação para articular seus princípios de movimento adequado à finalidade e que atinge uma meta específica. Ambos compartilham de uma perspectiva fenomenológica ao buscarem apreender o movimento, mas em espaços que usufruem de privilégios epistemológicos, na medida em que são baseados em técnicas e parâmetros específicos de habilidade e aplicação. No entanto, esse foco técnico está intrinsecamente relacionado a códigos e convenções estéticas, visto que a mera execução das habilidades necessárias para determinar e repetir coreografias de movimento não explica totalmente por que os participantes realizam a atividade da animação ou do esporte; ambos catalisam discursos estéticos como barômetros de valor e sentimento. Como observa Ryall,

um relato estético do valor do esporte é exemplificado em muitas biografias esportivas [...], percorre toda a literatura esportiva e é registrado em memórias esportivas. [...] [As] qualidades estéticas que atribuímos às artes, como música, teatro e belas artes, podem ser igualmente aplicadas ao esporte. O esporte fornece um significado semelhante, afeta nossas emoções e cria um espetáculo dramático, embora por um meio diferente (RYALL, 2016, p. 123).

Enquanto a mera gravação do esporte registra a estética da ação esportiva *não intencionalmente*, a animação reproduz a estética do esporte *intencionalmente* e por meio da interface de seu artifício ilusionista. É possível, então, assistir a um jogo de futebol e porventura identificar qualidades estéticas, mas a animação, por natureza, imbui as coreografias esportivas com interpretação e intervenção estéticas. Além disso, diferentes abordagens da animação, tanto em relação à técnica e aplicação quanto em relação à presença e recuperação visual, revelam como a animação e o esporte usam a tecnologia para impulsionar sua estética própria.

Começando do lado esquerdo do espectro da animação, é útil evidenciar exemplos de diferentes modelos de esporte animado para mostrar como a animação revela o esporte e o esporte revela a animação, o que leva, intrinsecamente, à ideia de *animificação* das práticas e aplicações socioculturais. Um exemplo familiar de cinema de animação dedicado ao esporte seria o longa-metragem *Space Jam: O jogo do século* (direção de Joe Pytka, EUA, 1996). Em 1991, a Nike uniu a estrela do basquete Michael Jordan com o Pernalonga num comercial de 90 segundos, que também contava com Marvin, o Marciano. Em 1992, durante um dos cobijados e caríssimos comerciais veiculados no intervalo do campeonato de futebol americano Super Bowl, a marca reapresentou a dupla, reunindo Jordan com “um dos ícones mais poderosos do século XX”, o astro mais famoso da Warner Bros. Essa hipérbole divertida reconhece o lugar do Pernalonga como uma figura célebre na cultura popular, apesar de seu *status* de personagem animado, revelando uma suposta equivalência ontológica ao

próprio *status* de Jordan como superastro do esporte. Esse aspecto torna-se crucial para a suspensão de descrença quando Jordan passa a habitar o mundo do desenho animado. O comercial de 60 segundos mostra Pernalonga e Jordan – “Esperava quem, Hortelino?” – vingando-se de quatro vilões no basquete, num enredo que lembra a trama narrativa padrão dos desenhos do personagem, em que ele tem o sono interrompido em sua toca subterrânea, depois é provocado e atacado antes de declarar: “É claro que você sabe que isso é guerra”. Essa configuração é relevante porque alinha de forma bem-sucedida os “mundos” que Pernalonga e Jordan habitam. Ademais, é uma oportunidade de dar destaque consciente aos códigos e convenções do desenho animado, mas empregando temas esportivos. Posteriormente, o anúncio mostra uma bigorna sendo enterrada, o Pernalonga vestido de mulher e segurando um cartaz com uma mensagem direcionada ao público (“Eles são bobos, não são?”) – marca registrada do diretor e animador Tex Avery –, além de Jordan abrindo a “Íris” preta que encerra o comercial para dizer “isso é tudo, pessoal”, ao que é interrompido por um Gaguinho furioso insistindo que essa fala é sua. Esse anúncio foi essencialmente o modelo para *Space jam*, mas, ao traçar o perfil da estética bidimensional do desenho animado – o movimento alongado e exagerado, a velocidade e os ângulos impossíveis, a revogação das leis físicas etc. –, também delineou um problema-chave no desenvolvimento de uma narrativa de longa-metragem. Embora o 2D oferecesse um mundo 3D ilusório, ele não facilitou adequadamente as habilidades de Jordan como jogador de basquete numa quadra real. Então, embora evidenciasse plenamente as propriedades e capacidades do desenho animado, a dinâmica avançada do esporte em si estava ausente e possivelmente enfraquecida.

Isso foi resolvido na produção de *Space jam* por meio do uso de uma gama de processos de animação combinatórios que indicam a importância da tecnologia usada e os espaços em que a animação pode ser identificada ao longo do espectro da animação. *Space jam* usa: animação tradicional 2D e 2.5D⁷ (principalmente para sombreamento); processos extensos de tela verde e captura de movimento que permitem a Jordan jogar em espaços tridimensionais; e uma câmera 360 graus 3D que simula o ponto de vista de um personagem à medida que gira, absorvendo as dimensões do estádio e as especificidades da quadra e dos torcedores. Essa mistura uniforme evidencia, fundamentalmente, a redefinição da animação como um conjunto de aplicações técnicas referentes à criação e à manipulação digitais de formas de imagem em movimento. Filmes em *live action* e de animação foram livremente mesclados desde o início do cinema – em, por exemplo, curtas relacionados a esporte, como *Alice’s fishy*

7 N.E. O termo 2.5D é frequentemente usado para referir-se a jogos digitais que fazem uso de projeções gráficas que simulam o espaço 3D, mas que na verdade são feitos em técnica 2D.

story (direção de Walt Disney, EUA, 1921) e *Fishing* (direção de Dave Fleischer, EUA, 1921) –, mas a inovação de *Space jam* foi combinar a *hiperestetização* da animação com o *hiperatletismo* do esporte. O hiper-realismo extraído dos elementos de captura de movimento – que efetivamente fundamentam e dão peso à ação – mistura-se de imediato à liberdade do desenho animado de liberar o espaço físico, cada um conferindo autenticidade ao outro. As sequências de basquete acontecem em um ambiente tridimensional computadorizado, mas ele reproduz a realidade do estádio, da quadra e do próprio jogo de uma maneira que acolhe um maior número das coreografias específicas do esporte, que podem ser enriquecidas tanto em relação aos talentos específicos de um jogador, mas também por meio da capacidade da animação em aperfeiçoar essas coreografias. Sendo assim, o característico “voo” de Jordan ao se aproximar e saltar para enterrar a bola de basquete em um jogo convencional – extraordinário o suficiente mesmo como ação esportiva – foi estendido ainda mais para realçar as qualidades espetaculares da jogada. No contexto de um jogo, essa é uma ação intencional e de destaque que pode ocorrer, mas, no contexto da animação, ela pode ser construída e exagerada como um gesto central que se torna um exemplo convincente da animação que revela o esporte e do esporte que revela a animação.

Essa hiperestetização é um aspecto característico importante de como a animação convencional é criada, e, associada à dinâmica do hiperatletismo, ela fornece expressões distintas do esporte em séries televisivas infantis como *Futebol galáctico* (2006-2011) e *Supa strikas* (2008-presente). Ambos os programas basicamente colocam equipes de jogadores de futebol de qualidades excepcionais, quase super-heroicas, em uma série de partidas que revelam essas habilidades e capacidades. O alcance dos episódios de ambas as séries é intencionalmente global e inclusivo, e o esporte é usado de maneira positiva para incentivar a realização pessoal e a afirmação de qualidades humanas afetivas e eticamente firmes. Em *Futebol galáctico*, o futebol é combinado com elementos de ficção científica que permitem a ampliação dos princípios gerais do futebol a um jogo relacionado que inclui o “fluxo”, uma intervenção que confere aos jogadores poderes especiais. Já em *Supa strikas*, essas qualidades surgem quando os jogadores enfrentam os desafios de explorar mundos desconhecidos. Essas convenções apenas facilitam as oportunidades da animação de ampliar limites e normas visuais e reproduzem sequências de ação complexas e espetaculares. Embora se possa argumentar que isso opera puramente dentro do campo do entretenimento, a animação está desempenhando um papel importante na reconfiguração dos parâmetros do corpo e da sociedade. O espectro da animação essencialmente evidencia esse aspecto e insiste num radicalismo retórico, que, nesse caso, refuta a ideia do esporte, sua prática, execução e comércio como veículo de imposição e opressão corporativa.

A crítica mordaz de Marc Perelman ao papel e ao lugar do esporte na cultura, à qual retornarei com bastante frequência até o final desta discussão, sugere, por exemplo, que

nenhum raciocínio sustentado, lógica conceitual, estratégia cuidadosa ou mesmo dúvida são necessários para compreender a natureza da competição atlética. Tudo o que os competidores precisam fazer é correr, pular, jogar e nadar, embora cada vez mais rápido, cada vez mais longe! Os corpos dos atletas, conseqüentemente, estão cada vez mais sujeitos a um regime de treinamento permanente, de especialização precoce, de visualização extrema de corpos deformados por esforço suportado numa variação restrita (PERELMAN, 2012, p. 26).

Embora essa descrição possa esclarecer alguns aspectos da execução do esporte profissional por atletas profissionais, ela delimita a repercussão do investimento no esporte e suas implicações sociais mais amplas. Séries animadas como *Futebol galáctico* e *Supa strikas* repensam essa versão da “visualização extrema” a fim de posicionar regimes de esforço dentro de diferentes modelos de conquista que vão além da mera proeza física. A “variação restrita” observada por Perelman é desafiada na representação animada, que reitera culturas corporais alternativas que podem inspirar as crianças de maneiras diferentes, para além da prática utilitária. Embora Perelman receie que o esporte competitivo “não signifique o esporte no sentido da brincadeira, de uma atividade desinteressada, lúdica, livre e sem objetivos materiais” (2012, p. 27), as intervenções da animação transformam o “esporte competitivo” num ato de brincar que incentiva a ação tanto dos personagens dos programas como das crianças e dos pais que os assistem. Perelman também dá um fim à possibilidade de o esporte ter função de “arte”, afirmando que “o esporte competitivo não é, portanto, uma denúncia da realidade cotidiana, mas seu oposto; um redobrar sombrio dessa realidade. É, pelo contrário, antiarte pois, por trás da promessa de libertação, busca-se apenas a sua reificação” (2012, p. 25). O esporte animado assume essencialmente essa reificação como premissa central e reitera que a prática material pode ser repensada e redefinida de várias maneiras, para além da função de competir e vencer. As tecnologias da visualização animada fornecem a plataforma que permite à atividade ligar-se também ao prazer, à curiosidade, resolução de problemas, conhecimento do corpo, desenvolvimento de habilidades, segurança e confiança físicas e identidade e individuação progressivas. A animação transporta o esporte para além de qualquer visão limitada de sua função puramente competitiva com foco em vitória, aproximando-o de uma multiplicidade de discursos que levam em consideração todas as condições pelas quais alguém pode participar e/ou não ganhar, profissional ou amador, torcedor ou espectador, adulto ou criança.

Perelman (2012, p. 83) continua a preocupar-se com “a tecnologia que toma posse do olho e do olhar”, citando as múltiplas “telas” num estádio como superfícies

enganosas e ilusórias que criam um espaço cada vez mais opressivo e alienante entre o corpo (do observador e do praticante de esportes) e sua representação. Essa posição está parcialmente de acordo com a ideia do panóptico de Foucault como uma agência controladora na gestão da observação e do comportamento, mas todas essas perspectivas privilegiam a ideia das infraestruturas e do contexto na apresentação da imagem, em vez de se envolver com a natureza fluida da própria imagem. No entanto, à medida que nos movemos pelo espectro da animação, fica claro que a animação está sempre preocupada com exatamente essa fluidez e maleabilidade e, nessa qualidade, usa as suas tecnologias para colocar em primeiro plano o “olhar”, ao interromper constantemente as expectativas do que pode ser visto. Isso é muito importante no que diz respeito ao lugar da animação nos efeitos visuais, por exemplo, e pode ser avaliado aqui por meio da particularidade do *marketing* e dos comerciais esportivos. Grandes empresas como Nike e Adidas confiam profundamente no uso da animação tradicional e de efeitos visuais animados para aprimorar e propagar sua identidade visual (GOLDMAN; PAPSON, 1998). A história dos comerciais de televisão caracteriza-se por uma ampla trajetória na qual a publicidade deixou de fazer propaganda de produtos, como fazia inicialmente, para promover a identidade da marca e, nos anos mais recentes, privilegiar narrativas associativas (KLEIN, 2000). Isso representou essencialmente uma mudança no *marketing* esportivo, no qual há menos *marketing do esporte* e muito mais *marketing por meio do esporte* (BLAKEY, 2012). Se, num primeiro momento, a ideia era promover uma chuteira ou um bastão, o que passou a ser priorizado foram os *valores* inculcados na marca que os fabrica, o que, por sua vez, abriu caminho para a criação de narrativas empáticas que põem em foco a *experiência* da prática e do estilo de vida esportivos. Tais mudanças de abordagem buscavam atrair um público mais abrangente e cativar amadores e profissionais, jogadores e torcedores. A animação desempenhou um papel importante em todos esses aspectos dos comerciais esportivos, mas aqui desejo explorar alguns exemplos da campanha da Adidas “Impossible is Nothing” (“Nada é Impossível”), que usou tecnologias de animação para representar *literalmente* tal afirmação, reproduzindo o “impossível” dentro dos regimes de representação e, dessa forma, concretizando a aspiração implícita no *slogan* como um possível resultado na realidade material ou, no mínimo, na experiência de “fantasia” do dia a dia.

Nesses comerciais, frequentemente transcendem-se o tempo e o espaço de modo a salientar a prova aparente de que nada que se possa imaginar, almejar ou desejar é impossível de atingir se puder ser visualizado de maneira eficaz e convincente em intervenções animadas. Efeitos animados hiper-realistas são usados, por exemplo, em *Impossible field* (*Campo impossível*, 2005), no qual aparentemente uma partida é disputada num campo de estrutura metálica suspenso, que serve de palco a um

futebol vigoroso com acrobacias aéreas, carrinhos sobre vigas precárias, chutes a gol com saltos arriscados. Alguns dos maiores jogadores de futebol do mundo, incluindo David Beckham, Kaká, Raul e Michael Ballack, enfrentam um time de oposição “sem rosto” cujos jogadores caem da estrutura quando são derrotados pelas extraordinárias habilidades técnicas dos jogadores de elite que usam as chuteiras da Adidas. Kaká, por fim, marca um gol com um chute de bicicleta extraordinariamente atlético, e a bola, de tão forte, leva o goleiro para dentro da rede, que é arrancada das balizas e cai no abismo abaixo, quase como numa história em quadrinhos. Novamente, o *hiperatlético* torna-se *hiperestético* – o corpo e o jogo são recontextualizados de uma forma que ultrapassa limites materiais e imagina um estado de coisas desafiador, porém mais livre. A partida, apesar de acelerada e espetacular, é de fato “impossível”, mas a animação a torna possível, plausível e crível. A animação confirma as maneiras como o terreno aparentemente inegociável foi não apenas naturalizado, mas feito para operar como um contexto que se tornou “nada” diante dos talentos que nele jogam.

Em *Dare to be brazilian (Ouse ser brasileiro, 2013)*, isso está localizado na mente do jogador. Quando cada um dos jogadores brasileiros recebe a bola, a câmera parece entrar em sua cabeça para mostrar qual foi sua experiência de formação no futebol ou qual é sua preocupação ou motivação. A capacidade da animação de penetrar e ilustrar esse espaço psicológico pode ser amplamente evidenciada nesse comercial, e isso fica mais explícito na sequência em desenho animado que retrata o zagueiro David Luiz lembrando-se de seu técnico o repreendendo por não ter corrido atrás dos atacantes que o ultrapassavam. De repente, em sua imaginação animada, ele se torna um zagueiro enorme e musculoso que ultrapassa os atacantes e defende um chute na linha de gol com um chute no ar espetacular, uma façanha que ele repete em *The last game (O último jogo, 2014)*, também da Nike, no qual a seleção do resto do mundo (ou World XI) enfrenta um time de jogadores robóticos idênticos. Luiz dribla a bola de modo acrobático várias vezes antes de chutar por cima de sua própria cabeça, salvando o time de uma derrota iminente, mas, sobretudo, preservando a chama criativa e estética do esporte contra o medo de seu inimigo utilitário e funcional. É nessa representação que a animação é colocada em primeiro plano como um conjunto de aplicações tecnológicas que insistem na “arte” como sujeito e objeto de expressão. O “olhar” foi apropriado aqui para usar as formas estéticas como o veículo para defender a diferença atlética diante dos medos de Perelman de o corpo se tornar um mero instrumento, e os torcedores, meros patetas manipulados pelo capital.

Para Perelman, isso fica claro na estética esportiva dominante, que “não se conecta às formas clássicas da arte visual (pintura, escultura, arquitetura)”, mas

corresponde a uma forma nova e independente: o efêmero, a precária associação com o brutal sob o domínio de uma certa técnica de esboço que pode ser

vista nos movimentos cansados dos jogadores automatizados, treinados para repeti-los incessantemente, expostos ao olhar mundial habituado ao esporte através das diferentes telas (PERELMAN, 2012, p. 96).

A animação, é claro, se relaciona, sim, com as formas clássicas da arte visual, já que as reinventa e usa o efêmero como seu próprio tema. *Impossible field*, *Dare to be brasilian* e *The last game* são declarações contrárias à noção de “jogadores automatizados” e usam a técnica atlética como um método para promover a estética alternativa que revigora (e potencialmente radicaliza) até mesmo o mais habituado dos olhares baseados em tela. A animação essencialmente examina tanto a tela quanto o olhar – uma perspectiva que é ilustrada na resistência da Adidas à noção de brutalidade física como espetáculo, ao adotar uma abordagem mais suave em que esportistas exploram suas próprias experiências, que depois são animadas em vinhetas biográficas⁸.

Nesses comerciais da marca, os desenhos de boneco de palito narram a história do atleta, mas, sobretudo, provocam empatia e comovem os espectadores, ao recordarem suas próprias infâncias e abraçarem a simplicidade aparente da expressão. Essa é literalmente uma “técnica de esboço”, mas é parte de um entendimento fundamental de que mesmo as maiores estrelas do esporte podem ter origens humildes, vivenciar dificuldades; e, como qualquer espectador do outro lado da tela, eles também desenharam seus pensamentos e sentimentos quando eram crianças. Essa estética parece enraizada no vernáculo visual de inocência e inexperiência; ela evoca um sentido de formação do inexperiente, do inato, do qual todos podem compartilhar e se inspirar e que, principalmente, pode operar fora dos limites de controle social e visual de Perelman. O jogador de críquete Sachin Tendulkar lembra que seu treinador colocava uma rupia no topo das balizas (ou *stumps*), e quem arremessasse para Tendulkar a ganharia. A lembrança é desenhada em estilo simples e a moeda é colocada sobre as balizas. Naturalmente, isso apenas aperfeiçoou a técnica de rebatida de Tendulkar, pois ele nunca deixava a bola passar e sempre ganhava a rupia. “Não importa o nível que alcance, você sempre pode melhorar”, diz Tendulkar, deslocando sua narrativa para além do sucesso esportivo e do espaço do mercado e da mídia, colocando-a na esfera do *coaching* de vida e da filosofia da experiência. Essa é a sabedoria que surge de fazer e pensar – de dominar a tecnologia, em vez de simplesmente estar à sua mercê. O desenho infantil propicia um “enraizamento” vernacular que conecta todas as pessoas

8 N.E. No texto original, o autor informa que a série de vinhetas da Adidas é chamada *This is my story*, frase que é repetida por cada um dos personagens após se apresentar. No entanto, a série é apresentada comumente com o título *Impossible is nothing*. Para assistir ao vídeo biográfico do jogador de críquete Sachin Tendulkar, acesse o link https://www.youtube.com/watch?v=_6-6QAMidv4.

e enfatiza que atingir sucesso requer não só esforço e luta como também talento inato. O hiper-realismo de *Impossible Field* é substituído pela animação desenhada à mão de expressão infantil, mais personalizada, que é usada para passar da concepção de um espaço material para a representação de um espaço mais psicológico e emocional, valorizando a memória como uma forma de humanizar e individualizar a experiência humana para além das suposições de Perelman de que a cultura de massa padroniza a existência contemporânea.

Esse sentido de individuação na experiência esportiva pode ser identificado mais a fundo quando nos deslocamos no espectro da animação para as áreas de *games* e realidade virtual. A adoção “recostada” da estética da animação cinematográfica e televisiva é substituída pela imersão “inclinada para a frente” nos mundos dos *games* e na experiência virtual. Como consequência, Stewart Ross (2008) levantou a questão “a tecnologia está melhorando o esporte?”, usando práticas contemporâneas para especular sobre os futuros mundos do esporte e seu potencial utópico ou distópico. A interface entre os mundos virtuais animados e seus equivalentes materiais é extensa e crescente – a jogabilidade de práticas esportivas torna-se cada vez mais sofisticada à medida que a tecnologia e o *software* permitem que os jogadores se envolvam com mais facilidade na execução de movimentos imitativos e arriscados. Em 2016, Parkin fez a seguinte observação sobre o jogo de futebol *FIFA*, da desenvolvedora EA Sports:

Em qualquer domingo, o dia em que é mais jogado, mais de 200 milhões de partidas do *FIFA* acontecem em salas de estar, escritórios e quartos ao redor do mundo. A série vendeu mais de 150 milhões de cópias, e sua popularidade se estendeu muito além do mundo do futebol (PARKIN, 2016).

Para os propósitos desta discussão, quero apenas ressaltar que poucas pessoas desse grande número pensarão que estão jogando com “animação”; o que provavelmente reverbera em seus pensamentos é a noção de que estão, de certa forma, jogando um “esporte” (a partir disso, não é difícil perceber por que os próprios *games* se tornaram, possivelmente, um esporte em si mesmo e encontram-se na extremidade direita do espectro da animação).

A simulação eficaz que os *games* fazem do esporte – “está no jogo”⁹ – é um reconhecimento da adaptabilidade da animação à replicação não apenas da prática esportiva, mas da maneira como esta foi transmitida, apresentada e estetizada. O uso da captura de movimento permitiu que os atletas no *game* se parecessem e se movimentassem mais propriamente como atletas reais, mas nenhum movimento é estetizado por si só até estar sujeito às intervenções mais detalhadas relativas ao

9 N.T.: Tradução de “it’s in the game”, *slogan* proferido concomitantemente ao logotipo da EA Sports na vinheta de introdução dos jogos *FIFA*.

gestual, à fluidez e ao reconhecimento de sentido implícito que parecem dar vida aos jogadores. Igualmente, o ambiente, a execução do *game* e a natureza da experiência também são aprimorados:

As equipes apertam as mãos na frente de placas de patrocinadores realistas, dentro de recriações digitais meticulosas de estádios do mundo real, do Wembley ao Suita City do Gamba Osaka. Torcedores virtuais entoam os hinos reais de seu time e xingam o árbitro – mesmo quando ele age corretamente (o árbitro virtual é programado para ser onisciente e infalível) (PARKIN, 2016).

Isso é sustentado por uma análise de dados sofisticada que ajuda a determinar a presença e a identidade do jogador e está estreitamente ligada aos tipos de dados empregados na ciência do esporte em relação aos regimes de monitoramento e treinamento. A animação é simplesmente fundamental para os processos de visualização de dados que criam e desenvolvem essas posições de representação. Contudo, é importante lembrar que, ao longo da história da animação, desde os anos pioneiros da Disney, a ambição de criar maiores graus de “realidade” nas representações fracassou uniformemente ao tentar ser convincente – um argumento comprovado nos debates sobre o apogeu hiper-realista de *Final fantasy: the spirits within* (direção de Hironobu Sakaguchi, EUA/Japão, 2001) e na afirmação, hoje banal, de que uma evidência seria a teoria do “vale da estranheza”. A equipe da Disney, mesmo enquanto impulsionava o desenho animado na direção de uma estética clássica mais hiper-real, percebeu que isso se baseava mais na *convicção* caricatural do que na imitação direta da realidade, e, sobretudo, que se tratava de apreender a *experiência percebida* e a *narrativa tácita embutida* no movimento, e não qualquer prática imitativa. Assim, fica claro, por exemplo, que as animações de chutes nos jogos do *FIFA* ou no *PES (Pro-Evolution Soccer)* da Konami não são recriações precisas do chute real, mas convidam à intervenção do jogador e à criatividade. Citando o crítico de videogame Steve Burns, Parkin observa

que, ao usar animações mais ágeis e cartunescas quando, por exemplo, um jogador digital pula para dar uma cabeçada ou exhibe-se ao dar uma bicicleta, o *PES* reproduz melhor como imaginamos a sensação de ser um jogador de futebol profissional superatlético, e não a realidade precisa (PARKIN, 2016).

Portanto, essa “animação de jogos”, ou *motion graphics*, ainda atende aos mesmos imperativos a fim de tornar os *games* estéticos e atléticos, mas aproximando essas práticas aos atos de percepção e recepção no espectador, participante ou jogador.

Esse se tornou um modelo de engajamento ativo na pesquisa em realidade virtual (RV) da Universidade de Stanford, que trabalha com equipes da National Football

League para ampliar o uso da RV nos regimes de treinamento de futebol americano¹⁰. A partir do *game* de futebol americano *Madden*, da EA Sports, tal pesquisa busca usar animação e, cada vez mais, realidade aumentada para ajudar os jogadores a treinarem várias posições tangenciais às suas reações, e durante, diferentes jogadas. Esse tipo de visualização é importante para antecipar as rotas seguidas pelo ataque e para simular algumas das maneiras como a defesa pode tentar impedir as ofensivas em potencial. E, mais importante, essa preparação em tempo real e virtual pode ser usada para aprimorar as habilidades de observação necessárias, tão vitais no jogo, ainda que frequentemente negligenciadas na percepção do jogo dentro do modelo “brutaliza” ou de “técnica de esboço” de Perelman. Com esse tipo de aprendizagem, o treinamento físico pode obter diferentes resultados, e os jogadores estarão menos sujeitos à possibilidade de lesão. A experiência imersiva *dentro* do ambiente animado e entre os personagens animados incentiva um diferente relacionamento empírico com o virtual, novamente guiando os participantes para além de uma função instrumental e em direção a um papel mais intuitivo e perceptivo. Essencialmente, contudo, é uma experiência que se baseia em sentimentos e ações *somáticas* e que está mais próxima do comportamento aumentado.

O espectro da animação pode ser ilustrado de inúmeras maneiras em relação à prática esportiva contemporânea (WELLS, 2014; 2017), e este ensaio buscou elucidar isso, assim como encontrar um vínculo intrínseco e inerente entre a animação e o esporte por meio de suas tecnologias relacionadas e as aplicações destas. Além disso, esta análise argumentou que a animação como um exemplar de prática esportiva evidencia a presença social e a influência do esporte de maneira afetiva e progressiva. Perelman sugere que “a visualização perpétua do esporte é a dimensão mágica da [...] globalização por meio de imagens, a paixão por esporte tornada universal pela paixão por imagem, ou ‘iconomania’” (2012, p. 91). Entretanto, essa visualização do esporte costuma ser marcada pelo papel das lentes e das ortodoxias do realismo fotográfico e dos códigos e convenções de transmissão; para Perelman, é esse modelo de cultura de tela que define os aspectos mais opressivos e exploradores da presença sociocultural do esporte. Esse ponto de vista, contudo, fixa um modelo de “iconomania” e limita a natureza da compreensão e do letramento visual contemporâneo. O espectro da animação e suas aplicações no esporte, portanto, insistem numa *animificação* do social em que a representação visual seja móvel, liminar e desenvolvente, acentuando o funcional e expandindo o movimento com narrativas centrais de expressão e experiência. Essa intervenção altamente consciente, tanto retórica quanto enunciativa, oferece perspectivas e pontos de vista alternativos que promovem o somático, o óptico e o perceptivo como veículos de habilidade e conhecimento tão significativos quanto

10 Acessar em www.nfl.com/videos/nfl-next

o intelectual e o conceitual. A *animificação* é ubíqua, mas não apenas se inspira como simultaneamente está imbuída da consciência estética e tecnológica que não raro desestabiliza a certeza política e ideológica e oferece a possibilidade genuína de criatividade democrática para todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEST, David. "Art and sport". *Journal of Aesthetic Education*. Illinois: University of Illinois Press, v. 14, n. 2, 1980.

130 BLAKEY, Paul. *Sport marketing*. Exeter, United Kingdom: Learning Matters, 2011.

CRAFTON, Donald. *Before Mickey: the animated film 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.

GOLDMAN, Robert; PAPSON, Stephen. *Nike culture. The Sign of the Swoosh*. London: Sage, 1998.

KLEIN, Naomi. *No logo*. London: Flamingo, 2000.

PARKIN, Simon. "Fifa: the video game that changed football". *The Guardian*, London, 21 dez. 2016. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2016/dec/21/fifa-video-game-changed-football>.

PERELMAN, Marc. *Barbaric sport: a global plague*. London: Verso, 2012.

ROSS, Stewart. *Higher, further, faster*. London: Wiley, 2008.

RYALL, Emily. *Philosophy of sport: key questions*. London & New York: Bloomsbury Sport, 2016.

SOBCHAK, Vivian. "Final fantasies: computer graphic animation and the (dis)illusion of life". In: BUCHAN, Suzanne (org.). *Animated Worlds*. Eastleigh: John Libbey, 2006.

WELLS, Paul. *Animation, sport & culture*. Basingstoke & New York: Palgrave Macmillan, 2014.

WELLS, Paul. *The beautiful frame: animation & sport*. Manchester & Loughborough: National Football Museum/Loughborough University, 2017.

ENQUADRAMENTOS FAMILIARES E (IN)CÔMODOS DOMÉSTICOS NO FILME *PARA MINHA AMADA MORTA*¹

FAMILY SCENARIOS AND DOMESTIC ENFRAMING IN THE FILM PARA MINHA AMADA MORTA

Aline Vaz²

Tarcis Prado Junior³

RESUMO Enfocando analiticamente o filme *Para minha amada morta* (Aly Muritiba, 2015), buscamos um olhar atento para os cômodos domésticos, na casa enquadrada pelo filme de Aly Muritiba, identificando brechas de incômodos, uma noção de família encenada, que encontra rastros de acomodação, justamente na ruptura da preservação da intimidade, inicialmente, garantida pelo espaço privado da casa, mas que é violada pela personagem, que sem pertencimento e sem família, ocupa o lugar do *Panóptico* (FOUCAULT, 2014), rompendo uma ordem hierárquica, apropriando-se do espaço da morada como potência de disputa, ameaçando um enquadramento familiar (FISCHER, 2006), predominado por um caos enrustido de disciplina.

PALAVRAS-CHAVE Para minha amada morta, cinema, enquadramentos familiares, panoptismo, poder e disputas

ABSTRACT *Focusing analytically on the film Para minha amada morta (Aly Muritiba, 2015), we look for a closer look at the domestic rooms in the house framed by Aly Muritiba's film, identifying gaps in annoyance, a*

1 Uma versão preliminar do estudo foi apresentada no GP Cinema – DT 4 – Comunicação Audiovisual – do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM.

2 Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (PPGCom/UTP); pesquisadora associada ao GRUDES (PPGCom-UTP/CNPq); bolsista CAPES/PROSUP. E-mail: alinevaz900@gmail.com

3 Doutor em Comunicação e Linguagens (Universidade Tuiuti do Paraná); Pós-doutorando em Sociologia (Universidade Federal do Paraná); Mestre e Especialista em Saúde Pública (Universidade de São Paulo). E-mail: tarcisjr@yahoo.com.br

notion of the staged family that finds traces of accommodation, precisely in the rupture of the preservation of intimacy, initially guaranteed by the private space of the house, but which is violated by the character, who without belonging and without family, occupies the place of the Panopticon (FOUCAULT, 2014), breaking a hierarchical order, appropriating of the living space as a power of dispute, threatening a family background (FISCHER, 2006), dominated by a chaos of discipline.

KEYWORDS *Para minha amada morta, cinema, family frameworks, panoptism, power and disputes*

INTRODUÇÃO

Estratégias cinematográficas: planos, enquadramentos, sons, cores, montagem, etc., convocam nosso sensível. Sugere-se interpretações, percebe-se um mundo dentro e fora de campo, o espectador apropria-se de um espaço que se torna filme potencializado pelo olhar da câmera e pela subjetividade daquele que olha para as imagens da tela. Se o cinema enquadra o mundo (ou seria o mundo que enquadra o cinema? Sugerimos ambos) o cotidiano é identificado na tela em uma re-apresentação das instituições sociais, com as quais interagimos aquém e além do espaço fílmico.

Nesta perspectiva, aproximando os enquadramentos cinematográficos das narrativas do cotidiano, Sandra Fischer apresenta os *enquadramentos familiares* inscritos na tela da sala escura, a partir de uma reflexão “sobre a situação e a inter-relação dos lugares ocupados e dos papéis desempenhados pelos componentes da família em cada um deles” (2006, p. 62). Assim, pensando nos *enquadramentos familiares* e nas relações de afetos e poder com o espaço doméstico é que, por meio da análise fílmica, observaremos a família freudiana, constituída pela tríade pai, mãe e filhas, encenada no filme *Para minha amada morta* (Aly Muritiba, 2015). Também propomos uma breve aproximação com os afectos e perceptos com Deleuze e Guattari (2009) sugerindo como esse grupo familiar pode ensejar tais observações, além de passagens da noção de fraturas (GREIMAS, 2002) e pequenas crises (GUMBRECHT, 2006).

A preservação da instituição da família pode ser considerada como “a fibra matriz da formação da sociedade” (FISCHER, 2006, p. 13), já que seriam as relações familiares possibilidades de encontros do sujeito com o mundo, o modo de inserir-se no mundo, considerando, desse modo, a casa como cenário ideal que vem sintetizar – e disciplinar – as apropriações do espaço, a noção hierárquica, os elos comunicacionais, as regras,

as inflações e os enfrentamentos.

O lugar do habitar de todas as famílias é o lugar da casa, não importa qual é a estrutura, pequena ou grande, de tijolos ou lonas, o lugar compartilhado pela família será um espaço compreendido como morada, pois “todo espaço verdadeiramente habitado traz a essência da noção de casa” (BACHELARD, 1978, p. 200), evidenciando que nas casas que nos abrigam ou naquelas que desejamos morar “podemos isolar uma essência íntima e concreta que seja uma justificativa para o valor singular que atribuímos a todas as nossas imagens de intimidade protegida” (BACHELARD, 1978, p. 199). Ademais, a casa remete a um imaginário de uma infância perdida, como a da cena final de *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941), quando, prestes a morrer o personagem central do filme balbucia a palavra “Rosebud”, que é o trenó da infância humilde do milionário que vai sendo queimado, mostrando então que “o imaginário [relacionado à casa] é um jardim que sempre floresce, chamado infância” (SILVA, 2017, p. 144). Ou seja, para Kane, um magnata da mídia, aquele simples objeto, entre uma vida de trabalho e sucesso, mimetizaria a memória afetiva do convívio familiar que já não pode partilhar.

Também para Fischer a imagem da casa carregará “fortes conotações de abrigo e proteção. Casa é lar. Juridicamente, em princípio, a intimidade é inviolável”, porém, a autora adverte que aquele que vive nesse espaço, “portanto, ou é senhor ou está sob o domínio de um senhor (...) – e não se invade impunemente um sítio que tem dono instituído” (2006, p. 23). Desse modo, além da imagem de acolhimento, a casa evoca uma contradição, trazendo uma noção de poder/dominação, em que os mecanismos de manutenção hierárquica, encontrados em organizações como prisões, escolas, hospitais, etc., podem ser refletidos a partir do âmbito dos convívios familiares:

Um dia se precisará mostrar como as relações intrafamiliares, essencialmente na célula pais-filhos, se “disciplinaram”, absorvendo desde a Era Clássica esquemas externos, escolares, militares, depois médicos, psiquiátricos, psicológicos, que fizeram da família o local de surgimento privilegiado para a questão disciplinar do normal e do anormal (FOUCAULT, 2014, p. 208).

Nesta perspectiva, para efetivação de tal pesquisa usaremos de um percurso teórico/analítico/interpretativo amparado aos preceitos semióticos, almejando inspiração a partir de Jean-Marie Floch, estudioso que focaliza seus estudos a partir do sentido dado pelo plano da expressão e pelo plano do conteúdo em justaposição – os sistemas simbólicos. O primeiro plano, da expressão, é dado pelas qualidades sensíveis selecionadas e articuladas entre elas por variações diferenciais. O segundo plano, do conteúdo, se estabelece onde a significação nasce das variações diferenciais de cada cultura, ordenando ideias e discursos. Para tal processo se revelará a forma

que é significativa e “articula a matéria sensível ou a matéria conceitual de um plano” (FLOCH, 2001, p. 11); e a substância que se delinea pelos modos de articular: “é a matéria, o suporte variável que a forma articula. A substância é pois a realização, num determinado momento, da forma” (FLOCH, 2001, p. 11).

A partir desse processo metodológico e da hipótese de que os enquadramentos do filme quadriculam personagens em redes opressoras, seja por uma ordem hierárquica ou por um ordenamento vigilante, pensamos no filme *Para minha amada morta* (Aly Muritiba, 2015) como lugar de representação de uma família enquadrada nos padrões controversos de acolhimento e mecanismos internos de poder, onde certa ruptura se dá pela violação do espaço da intimidade. O ambiente doméstico é ocupado por um novo corpo que não é o senhor da casa, nem está sob domínio do senhor, é uma personagem em trânsito, que habita a brecha da casa, que se faz presente na ausência de elo afetivo, na família que não acolhe, mas oprime, por meio de uma encenação de família “disciplinada”, de “corpos dóceis” (FOUCAULT, 2014), que se deixam afetar pela presença do corpo sem pertencimento e sem família, concretizado na personagem de Fernando. Logo, objetiva-se analisar como os conceitos de família e de poder são reapresentados frente às estratégias cinematográficas utilizadas pelo cineasta Aly Muritiba, em seu primeiro longa-metragem. Em síntese, traçaremos um percurso que se delinea entre as relações conceituais e a composição dos elementos narrativos colocados em tela.

BRECHAS, RUPTURAS E APROPRIAÇÕES DOS ENQUADRAMENTOS FAMILIARES

O filme brasileiro *Para minha amada morta*, do diretor Aly Muritiba⁴, estreou, comercialmente, no dia 31 de março de 2015, com uma coleção de prêmios e festivais, entre eles o Festival de Montreal 2015 (Prêmio Zenith de Prata) e o 48º Festival de Brasília

4 A filmografia do diretor Aly Muritiba destaca-se pela sua “trilogia” do cárcere: *Fábrica* (2011), filme de curta-metragem que aborda o drama de uma mãe que aceita a missão de levar (subversivamente) um aparelho celular para o filho preso; *Pátio* (2013), narrativa onde os presidiários jogam bola e compartilham sobre suas vidas além dos muros da prisão; e *A Gente* (2013), documentário com enfoque na trajetória do agente penitenciário Jeferson Walkiu, ao assumir o comando da Equipe Alfa, composta por 28 agentes penitenciários, que fazem a guarda e custódia de cerca de mil presidiários. Seus filmes revelam traços em comum ao enquadrar *quadriculamentos* (FOUCAULT, 2014), evidenciando os modos que os ambientes arquitetônicos impõem limitações, proibições e obrigações. Em seu primeiro longa-metragem, *Para minha amada morta*, Muritiba sai do ambiente do cárcere institucional, para filmar o lugar da casa familiar como um lugar também opressor, em termos foucaultianos, os cômodos domésticos do filme se organizam em quadriculamentos, configurando hierarquias, vigilâncias e disciplinamentos.

do Cinema Brasileiro (Prêmio da Crítica, Melhor Direção, Melhor Atriz Coadjuvante, Melhor Ator Coadjuvante, Melhor Montagem, Melhor Fotografia, Melhor Direção de Arte).

Inicialmente uma narrativa do cotidiano: uma casa que perdeu a mãe e esposa se reorganizando em meio às lembranças. A fratura, como fissura, um rompimento que motivará, talvez, algo novo, ocorre por intermédio da imagem em movimento de uma fita VHS, que enquanto reproduzida concretiza uma traição⁵. A esposa morta revive nas filmagens que fizera com o amante. O marido é afetado pelas imagens que tornam a traição presente, as palavras e movimentos tornam-se vivos quando atravessam o olhar, atravessam uma história que é fraturada pela (re)produção de experiências. W. J. T. Mitchell (2015, p. 165) questiona “o que significam as imagens e o que fazem, o modo como elas se comunicam como signos e símbolos, que tipo de poder elas têm de afetar as emoções e o comportamento humano”. Essa reflexão aproxima-se do que vemos se projetar em *Para minha amada morta*: a personagem de Fernando é afetada pela imagem da traição, uma imagem virtualizada de um corpo ausente, um corpo já morto, que se faz presente por uma falta, motivando todo o desenvolvimento narrativo, o comportamento a seguir da personagem afetada. Ou seja, nota-se como as imagens da traição exercem poder nas ações de Fernando, essas “imagens não seriam nada – somente simulacros sem vida – e seriam tudo: a realidade da vida alienada” (RANCIÈRE, 2015, p. 192).

A partir desse ponto, as personagens são confrontadas por imagens clandestinas. Motivado pelas imagens da traição, Fernando (Fernando Alves Pinto) entra na casa de uma família que é afetada pela imagem do corpo intruso. A adolescente Estela (Giuly Biancato) quer ser fotografada pelo homem misterioso, quer ser olhada por ele; a mãe da família, Raquel (Mayana Neiva), em prol da representação matrimonial, nega as imagens da traição, trazidas por Fernando no vídeo cassete; e o amante, o pai da família, tem dificuldades em decodificar a figura incômoda do inquilino. Fernando,

5 O filme *sobre* família rememora os filmes *de* família, aquelas gravações em Super-8, caseiras/amadoras, realizadas em geral no fim do século passado. Roger Odin, em *As produções familiares de cinema e vídeo na era do vídeo e da televisão* (1995), analisou as transformações evidenciadas pela entrada definitiva das imagens familiares dos filmes domésticos no espaço público. Patricia Zimmermann, também na década de 1990, publicou sua primeira pesquisa sobre os filmes de família, *Reel families: a social history of amateur film* (1995), mapeando a história do cinema não profissional. Muritiba, ao trazer a fita VHS para a narrativa de *Para minha amada morta*, primeiramente alude aos filmes de família para em seguida subverter o caráter afetivo da memória doméstica na revelação da traição, assim, estraçalhando a memória que Fernando tinha da esposa – logo, ressignifica-se o filme de família, como lugar de nostalgia afetiva, para tornar-se objeto investigativo de Fernando, um fotógrafo que trabalha para a polícia e que, pelas imagens obtidas no vídeo caseiro, procura o amante da amada morta.

que considera Salvador (Lourinelson Vladimir) um intruso em sua vida, torna-se intruso na casa do antagonista: ambos são afetados pelo mesmo olhar, olhantes e olhados para e pela câmera da amada morta – Salvador no momento da filmagem e Fernando no momento de projeção do vídeo, sempre um paradoxo de falta e presença.

No ponto da narrativa em que Fernando instala-se como inquilino, na casa dos fundos no terreno de Salvador e sua família, é possível identificar a recorrência de um posicionamento de câmera que privilegia o olhar de dentro da casa de Fernando para a casa da família, um olhar vigilante, intruso que se faz onipresente; mesmo não ocupando os cômodos da casa vizinha, presencia tudo, sem precisar adentrar esses (in) cômodos. A câmera não privilegia o olhar da casa da família para a casa de Fernando, o observador é sempre o inquilino, sugerindo, então, que a personagem ocupa o lugar do chamado *Panóptico*⁶, figura conhecida por habitar uma composição arquitetural que privilegia o olhar sem ser visto:

Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar. Pelo efeito da contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se exatamente sobre a claridade, as pequenas silhuetas cativas nas celas da periferia. Tantas jaulas, tantos pequenos teatros, em que cada ator está sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível (FOUCAULT, 2014, p. 194).

Pela composição dos elementos na tela do cinema compreende-se que os enquadramentos de Muritiba dialogam com as estratégias do *Panóptico*. Vemos o lugar ocupado pela família iluminado, em oposição à escuridão presente na casa de Fernando (figura 01). A casa habitada pelos membros da família está sempre com a porta aberta, Fernando pode entrar, como faz algumas vezes, já na casa de Fernando a porta está fechada (figura 02) – é nessa dinâmica que cada um tem o seu lugar, podendo ser vistos de frente pelo vigia (FOUCAULT, 2014). No filme em análise, cada membro da família tem uma posição delimitada – hierarquicamente estabelecida pelos estereótipos de pai, o todo poderoso, de mãe, a discreta e obediente dona de casa, e de filhas, reprimidas ao lugar de inferioridade geracional. Ocupando seus

6 A figura do *Panóptico* é frequentemente representada nos filmes de suspense – a posição de vigilante adotada por Fernando pode ser vista pela ótica comparativa com diversos filmes do gênero, a exemplo do clássico *Janela indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954), narrativa protagonizada por um fotógrafo que, após quebrar a perna, passa os dias confinado em seu apartamento, espionando a vizinhança através das lentes de sua câmera. Logo, não ignoramos o fato de *Para minha amada morta* apresentar-se como um *thriller*, inclusive, como em *Janela indiscreta*, tendo um fotógrafo como protagonista. No entanto, nosso recorte escolhe por realizar a análise enfocada nas relações de poder (que são relações também familiares/comunicacionais/imagéticas).

lugares previstos nos enquadramentos – encenações familiares –, as personagens são vistas pelo inquilino, sem o verem, “são objetos de uma informação, nunca sujeito numa comunicação” (FOUCAULT, 2014, p. 194). Fernando sabe tudo sobre a rotina da família, a família nada sabe de Fernando – logo, apesar do lugar de vítima (o traído) num primeiro momento, o protagonista passa a ser o detentor de poder por possuir um saber que as outras personagens não tem.



FIGURA 01: Frames do filme *Para minha amada morta* – A casa de Fernando assemelha-se ao mecanismo arquitetônico instituído pelo *Panóptico*.



FIGURA 02: Frames do filme *Para minha amada morta* – A dinâmica estrutural (promovida pela arquitetura e também pelo olhar da câmera) da casa de Fernando não permite que a família se torne olhante, mas apenas olhada.

A figura do patriarca, explicitamente, se coloca como no nível mais alto da hierarquia entre a mulher e as filhas, o que ainda o constitui como um homem machista, que com a presença de outro homem sente-se incomodado, proibindo Fernando de entrar em sua casa. Porém, não é adentrando o espaço da casa que a personagem de Fernando atrai a esposa e as filhas⁷, é na brecha que existe entre as duas casas,

⁷ Além da opressão sofrida pelo patriarca da casa, as mulheres do filme são submetidas

lugar em que a esposa está sempre a estender roupas, uma vida entediada, carente de apropriações afetivas – a verdadeira brecha que Fernando estimula preencher, como se preenchesse um espaço vazio de uma pintura, por exemplo. E, em relação a isso, podemos até pensar conforme Deleuze e Guattari (2009), nos blocos de sensações para quem mesmo as obras de arte têm suas fissuras e que nelas se pode fazer algo, que é o que o personagem busca efetivar. Ou então, essa alegoria nos aproximaria da relação com os vazios de sentido, de acordo com Han (2014), para quem a sociedade da transparência poderia ser vazia de sentido.

Vislumbra-se como que a presença do protagonista, enquadrada na mesa com a família, conduz à invisibilidade do patriarca, que por meio do enquadramento não pode ser visto através do vidro da janela. Na igreja, lugar potencial de valorização da família, todas as mulheres são enquadradas ao lado de Fernando, o pai não está ali, como se retirado de um retrato de família, não pertence a este *enquadramento familiar* (figuras 03 e 04).



FIGURAS 03 e 04: Frames do filme *Para minha amada morta* – Salvador, o patriarca autoritário, é retirado do *enquadramento familiar*.

ao olhar masculino de Fernando (o protagonista que ocupa a posição do *Panóptico*), colocando-as no lugar de objetos. Está dinâmica foi descrita por Laura Mulvey em 1975, no ensaio *Prazer visual e Cinema narrativo*. Nos termos de Mulvey, quando o *Male Gaze* (olhar masculino) está presente, a mulher existe em função do homem, para apoiar a narrativa masculina e validar suas decisões.

Fernando parece ocupar a posição patriarcal, já que tem o olhar vigilante, o olhar que define os poderes hierárquicos. No *frame* seguinte (figura 05), percebemos a filha mais nova em cima de uma pilha de entulhos, habitando um espaço privilegiado pelo caos. Fernando observa e a retira deste lugar.



FIGURA 05: Frames do filme *Para minha amada morta* – As mulheres da família vivem uma relação familiar de caos enrustido na ordem patriarcal.

A menina em cima da pilha de entulhos sugere a fratura (GREIMAS, 2002), ou seja, uma ruptura no cotidiano, um momento epifânico onde o personagem Fernando parece, por um instante, perceber que era preciso fazer algo – e rápido para mitigar aquela situação⁸. Entulho representa coisa passível de descarte e a criança sobre ele, a metáfora da novidade tomando o lugar do que já era para ter sido descartado, mas ainda não fora. Como na vida de Fernando: algo precisava ser descartado e a menina ali, sentada sobre o que teria que tomar um outro destino, mimetiza, nessa pequena crise (GUMBRECHT, 2006)⁹, a instigação do personagem em tomar uma decisão e,

8 A ideia de fratura em Greimas é a comunicação estética que se realiza no plano visual – é a ilha inteira, completamente desfigurada, que o sujeito “vê” – e ainda somente no que é eidético; a cor aqui nunca intervém (...) o deslumbramento atinge o sujeito e transforma sua visão: encontramos-nos diante de uma estética do sujeito” (GREIMAS, 2002, p. 26). “Assim, a própria apreensão é concebida como uma relação particular estabelecida, no quadro actancial, entre o sujeito e um objeto de valor. Essa relação não é “natural”; sua condição primeira é a parada do tempo, marcada figurativamente pelo silêncio que bruscamente sucede ao tempo cotidiano, representado como um ruído ritmado” (GREIMAS, 2002, p. 25). Ou seja, no nosso dia a dia somos todos surpreendidos por momentos que captam – e raptam – nossa atenção, fazendo com que esqueçamos, momentaneamente, da nossa ordinariedade da vida (por vezes para o bem, outras, para o mal) para momentos singulares, singelos, prosaicos. São momentos como esse que aparecem reiteradamente no filme e que aqui propomo-nos expor.

9 Gumbrecht (2006) chama de pequenas crises os momentos em que o fluxo do cotidiano

enfim, romper com o hiato que se instalara em sua vida. Seria essa a oportunidade que todas esperam, sair do caos desta casa, que se edifica entre o tédio e a simulação?

Esse tédio e simulação que mencionamos podem ser observados na personagem da esposa que não reage aos excessos autoritários do marido e à traição que assiste no vídeo cassete; na filha que namora e fuma escondida, que ao sair de casa veste roupas distintas dos padrões evangélicos (usuais no espaço da casa). A relação com a família é uma atuação, que inclui até mesmo figurino, ou seja, todos os elementos de uma grande encenação – na casa a filha obediente cumpre sua função, na rua ela troca de roupa e tem outra atitude, pode sair do papel de filha, ser ela mesma: e quem é ela?

Na simulação da ordem temos algo que domina o arranjo familiar, que é a “disciplina” (FOUCAULT, 2014), os corpos que quando acomodados – ou enclausurados no espaço doméstico – respondem às ações dóceis, úteis, para que o pai possa exercer o poder, pois “é dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 2015, p. 134). Observa-se que as mulheres submissas às instituições sociais da família e da igreja atendem – mesmo que encenando/simulando – às exigências às quais são subordinadas. A esposa e as filhas são submetidas às leis do pai e às leis da igreja, ao olhar de Fernando e ao *quadriculamento* dos ambientes sociais e domésticos, onde os “lugares determinados se definem para satisfazer não só a necessidade de vigiar, mas de romper as comunicações perigosas (...)” (FOUCAULT, 2014, p. 141).

Sutilmente, o *quadriculamento* pode ser ressignificado pela chegada de Fernando, que primeiro apropria-se do espaço da igreja e depois da casa da família, para depois, por meio do olhar privilegiado de vigilante, tomar a posição hierárquica de Salvador. Essa inversão de posição hierárquica evidencia-se na cena em que assistimos ao patriarca em posição de vulnerabilidade exercida pelo sono, enquanto Fernando não mais só observa a casa, mas adentra o quarto, o espaço reservado para as maiores intimidades dos moradores, vestindo a camisa de Salvador (figura 06) – mais uma vez apresentando a problemática de uma encenação familiar, como se a roupa de Salvador fosse um “figurino de patriarca”, dando permissão a Fernando de entrar na casa, dormir ali e declarar o desejo que sente pela mãe da família. É possível inferir que a casa já não é ocupada apenas por corpos que sabem os seus lugares, Fernando ocupa uma posição que já estava dominada por Salvador – consegue ocupar este lugar, justamente, pela brecha que se faz na ausência de afeto, mas que transborda ordem e poder.

é interrompido por acontecimentos, envolvendo objetos que durante muito tempo nos foram familiares e, de repente e sem qualquer motivo visível, ganham uma aparência estranha ou causam um sentimento de estranheza.

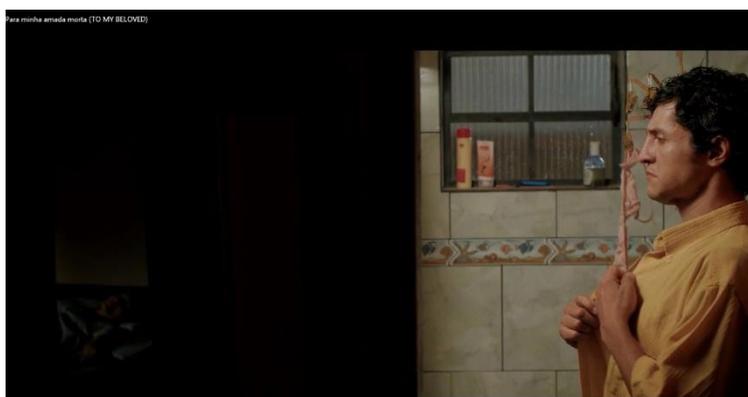


FIGURA 06: Frames do filme *Para minha amada morta* – Fernando se apropria da imagem “do homem da casa”.

Sentindo o perigo que o convívio com Fernando pode representar, na tentativa de retirá-lo da casa alugada, Salvador providencia uma reforma inesperada no telhado¹⁰ (figura 7). Ou seja, com o telhado da casa violado, Fernando não tem mais a proteção para permanecer. A casa que sempre o coloca como olhante – e não olhado – é violada, Salvador entra nela e encontra uma arma. A posição de vigilante é fraturada, já não é possível habitar nas brechas, se faz necessário o enfrentamento: Salvador tem a arma de fogo em suas mãos, mas Fernando tem a filha de Salvador em seu colo (figura 08). Novamente, temos um enquadramento que revela o patriarca em posição de inferioridade a Fernando, está despido de sua família – literalmente – sem camisa, talvez sem a camisa que o permitiria encenar o papel de pai, a mesma que na noite anterior teria sido vestida por Fernando.

¹⁰ Não gratuitamente, Salvador escolhe a reforma no telhado como estratégia para retirar Fernando de sua casa, pois sabemos que “o telhado revela imediatamente sua razão de ser: cobre o homem que tem medo (...). O próprio sonhador sonha racionalmente; para ele, o telhado pontiagudo corta as nuvens. Todos os pensamentos que se ligam ao telhado são claros” (BACHELARD, 1978, p. 209).



FIGURA 07: Frames do filme *Para minha amada morta* – O lugar de privilégio que ocupa Fernando é desconstruído pela desconstrução da casa: ‘descobre-se’ sua visão *Panóptica*.



FIGURA 08: Frames do filme *Para minha amada morta* – Salvador é despido do poder que ocupa no espaço doméstico: Fernando apropria-se do poder sobre a família.

Tardiamente, Salvador descobre que ambos teriam sido afetados pela mesma mulher, a amada morta, esposa e amante. A descoberta se dá pela foto de casamento com a frase: “Ela está morta”. Logo, se Fernando descobre a traição por meio da imagem da fita VHS, Salvador descobrirá a morte da amante, também, por meio de uma imagem. Se a imagem é uma falta, paradoxalmente, depois de morta a esposa/amante é sempre uma presença imagética – assim como as outras personagens femininas, ela é observada pelos olhares masculinos, por vezes, ocupando o lugar de objeto na narrativa. “As imagens constroem sua audiência ao redor de uma oposição entre a mulher como imagem e o homem como portador do olhar” (MITCHELL, 2015, p. 172). Mitchell compreende a imagem como feminina, não na perspectiva de que as imagens

sejam “de” mulheres, mas sim “como” mulheres, trazendo como exemplo o “efeito medusa”, que fixa e paralisa o espectador em seu lugar – “esse efeito é, provavelmente, a demonstração mais clara que temos que o poder das imagens e o poder das mulheres são modelados um à semelhança do outro, e que se trata de um modelo tanto de imagens quanto de mulheres, abjeto, mutilado e castrado” (MITCHELL, 2015, p. 174).

Por fim, apesar de Salvador e Fernando serem os observadores, colocando a esposa/amante no lugar de objeto, eles também são submetidos ao poder da imagem, tornando a relação entre olhante e olhado algo paradoxal, ao passo que os homens tem o domínio do olhar, movimentam suas vidas conduzidos pelas informações daquilo que podem ver da imagem da amada morta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa se deu pela decodificação das imagens fílmicas de *Para minha amada morta*. Pensando nas relações semi-simbólicas das imagens, que sugerem efeitos de sentido, por meio da composição imagética que se faz presente na tela do cinema, inferimos aproximações com as imagens e alguns conceitos concernentes às instituições familiares e às relações de poder que se dão no âmbito do espaço doméstico. A casa como espaço fílmico é *mise-en-scène* de enquadramentos familiares que proporcionam experiências contrapostas de abrigo e de opressão.

A família submissa ao poder do pai tem o espaço da casa invadido por uma personagem em trânsito, que ocupando um olhar vigilante, próximo da dinâmica vivenciada pelo *Panóptico*, invisibiliza o patriarca nos *enquadramentos familiares*. Pela imposição de sua presença, seja pela corporeidade ou pelo olhar privilegiado de observador, Fernando passa a ser detentor de poder. A casa, que inicialmente teria sua intimidade preservada – portanto, seria lugar potencial de proteção –, com a ruptura da ordem hierárquica deixa evidenciar as brechas, numa dinâmica que ao olhar distraído se caracteriza como harmoniosa, mas que ao olhar do vigilante deixa-se verificar as rachaduras de um mecanismo de *disciplina*, que esconde, simula e omite, oprimindo as mulheres, cada uma ocupando uma posição estabelecida pelo pai, posição silenciosa, tediosa e frágil.

Ainda, trazemos, rapidamente, a reflexão a respeito da imagem como potência paradoxal de falta/presença. A amada morta, ausente na vida dos dois homens, afeta o cotidiano das personagens, une e defronta, numa disputa de poder, enquadrando a dinâmica familiar em jogos de simulações: Fernando “simula ser” um inquilino, evangélico, que tem a esposa doente no hospital – Salvador “encena ser” o pai honesto, temeroso a Deus – ambos oprimem as mulheres da casa, um pelo olhar vigilante e outro pelo poder patriarcal.

Finalmente, utilizando-se de um percurso teórico/analítico/interpretativo amparado aos preceitos semióticos, a partir dos estudos de Jean-Marie Floch, o qual sugere a análise das crenças, dos sentimentos e das atitudes que cada sociedade adota frente às suas linguagens, verificou-se que os *enquadramentos* do filme *Para minha amada morta* revelam *quadriculamentos* sociais, personagens que no ambiente doméstico são submetidas às redes opressoras mantidas pelo sistema disciplinar configurado pela dinâmica familiar e pelo olhar do *Panóptico*. Assim, o filme é compreendido como campo do sintoma, aproximando-se de reflexões conceituais atinentes às relações de família e de poder; ou seja, ao analisar os sistemas simbólicos em tela, o estudo identifica uma comunicação entre a obra cinematográfica e a sociedade. Tão logo, podemos concluir que os enquadramentos do filme em análise revelam-se como metonímia e metáfora dos convívios sociais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Editorial Anagrama, 2009.

FISCHER, Sandra. *Clausura e compartilhamento: a família no cinema de Carlos Saura e de Pedro Almodóvar*. São Paulo: Annablume, 2006.

FLOCH, Jean-Marie. "Alguns conceitos fundamentais em Semiótica Geral". In: *Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociosemióticas*. São Paulo: Centro de Pesquisas Sociosemiótica, 2001. p. 9-29.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento de uma prisão*. Petrópolis: Vozes, 2014.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Pequenas crises: experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno; MENDONÇA, Carlos (Org.). *Comunicação e experiência estética*. Belo Horizonte: Editora UFMG. Belo Horizonte, 2006. p. 50-63.

HAN, Biyung Chul. *A sociedade da transparência*. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2014.

HEIDEGGER, Martin. *Os Pensadores: Martin Heidegger – Conferências e Escritos Filosóficos*. São Paulo: Nova Cultural, 1979.

MICHELL, William John Thomas. “O que as imagens realmente querem?”. In: ALLOA, Emmanuel (Org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015, p. 165-189.

MULVEY, Laura. “Prazer visual e cinema narrativo”. In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983. p. 435-454.

ODIN, Roger. “As produções familiares de cinema e vídeo na era do vídeo e da televisão”. *Cadernos de Antropologia e Imagem*, Rio de Janeiro, n. 17, 2003, p. 159-172.

145

RANCIÈRE, Jacques. “As imagens querem realmente viver?”. In: ALLOA, Emmanuel (Org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015, p. 191-201.

SANTOS, Milton. *Metamorfoses do espaço habitado*. São Paulo: Hucitec, 1988.

SILVA, Juremir Machado da. *Diferença e descobrimento. O que é o imaginário? A hipótese do excedente de significação*. Porto Alegre: Sulina, 2017.

ZIMMERMANN, Patricia. *Reel families: a social history of amateur film*. Bloomington: Indiana University, 1995.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

HITCHCOCK, Alfred. *Janela indiscreta* (EUA, 1954, 115 minutos).

MURITIBA, Aly. *Para minha amada morta* (Brasil, 2015, 113 minutos).

WELLES, Orson. *Cidadão Kane* (EUA, 1941, 119 minutos).

C•