



Marcelus Gaio Silveira de Senna

**Animação e Expressionismo
Uma questão de linguagem, gênero e estilo**

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design.

Orientador: Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior

Rio de Janeiro
Janeiro de 2018.



Marcelus Gaio Silveira de Senna

**Animação e Expressionismo
Uma questão de linguagem, gênero e estilo**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior

Orientador

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Marcus Vinicius de Paula

Co- Orientador

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ

Prof. Marcos Amarante de Almeida Magalhães

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Profa. Maria das Graças de Almeida Chagas

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Marcelo Gonçalves Ribeiro

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Profa. India Mara Martins

Universidade Federal Fluminense - UFF

Profa. Monah Winograd

Coordenadora Setorial do Centro de

Teologia e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 23 de Janeiro de 2018

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Marcelus Gaio Silveira de Senna

Mestre em Design pela PUC-Rio (2013), Especialização em Animação pela CCE/PUC-Rio (2009), Bacharel em Cinema pela Universidade Estácio de Sá (2007) e Técnico em Comunicação Visual pelo SENAI Artes Gráficas-RJ (2001). Tem atuação profissional como professor de nível técnico e superior, designer, ilustrador e animador.

Ficha Catalográfica

Senna, Marcelus Gaio Silveira de

Animação e expressionismo : uma questão de linguagem, gênero e estilo / Marcelus Gaio Silveira de Senna ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. – 2018.

264 f. : il. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Animação. 3. Design. 4. Cinema. 5. Linguagem. 6. Expressionismo. I. Gamba Junior, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Dedico esta tese à minha esposa, Luzinete Gomes de Andrade e aos meus filhos
Cassius Gaio e Carlus Augustus Gaio, que estão ao meu lado em todos os
momentos.

Agradecimentos

Ao meu orientador Professor Nilton Gamba Junior, pelo companheirismo e dedicação ao longo da jornada do doutorado. E principalmente pela parceria tanto nos momentos bons como nos difíceis.

Ao meu co-orientador Professor Marcus Vinicius de Paula que trouxe ideias e informações importantíssimas para a tese.

À CAPES, pelo auxílio concedido, sem o qual essa pesquisa não poderia ter sido realizada.

À PUC-Rio e ao Departamento de Artes e Design que me acolheram na especialização, no mestrado e no doutorado, abrindo ao longo desses anos novas experiências e possibilidades profissionais.

À professora Claudia Bolshaw, que me incentivou a ingressar no mestrado e me apresentou ao professor Nilton Gamba Junior quando eu cursava a especialização em animação na PUC-Rio.

Aos membros da banca, Professores Nilton Gamba, Marcus Vinicius de Paula, Marcos Amarante Magalhães, Maria das Graças Chagas, India Mara Martins, Marcelo Gonçalves Ribeiro, Frederico Carvalho dos Santos e Vera Lúcia Nojima.

À minha família, pela compreensão, apoio e entusiasmo com que seguiu ao meu lado nessa nova conquista.

Resumo

Senna, Marcelus Gaio Silveira de; Gamba Junior, Nilton Gonçalves; **Animação e expressionismo: uma questão de linguagem, gênero e estilo.** Rio de Janeiro. 264p Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

A frase “a animação é uma arte eminentemente expressionista” – proferida pelo animador Cesar Coelho – é o ponto de partida para o desenvolvimento desta tese. O objetivo é verificar se os elementos estruturantes do expressionismo são realmente verificáveis na animação nos níveis da linguagem, do gênero e do estilo. Para tanto, se considera a animação como uma linguagem que apresenta potências que lhe são características e definidoras enquanto forma de expressão. Forma de expressão independente – é verdade –, mas que sofre a ação de gêneros narrativos e de diferentes estilos. Cada um desses níveis de estruturação da animação – linguagem, gênero e estilo – é ainda diretamente influenciado pela infraestrutura de produção, que estabelece uma superestrutura ideológica. Na sequência, são também verificadas diferentes abordagens do expressionismo no Cinema, nas Artes Plásticas e nos cartuns para que se identifiquem quais elementos estruturantes do expressionismo podem ser recorrentes – ao menos em potência – e sustentar a afirmativa de que a animação é “eminentemente expressionista”. Finalmente, uma vez estabelecidas as características de linguagem, gênero e estilo e verificados quais elementos estruturantes do expressionismo são passíveis de ser encontrados na animação, se empreendem análises de filmes que possam demonstrar a recorrência desses elementos. O primeiro ponto que se pretende verificar por meio desse procedimento é se a frase de Cesar Coelho se sustenta quando investigada profundamente. O segundo ponto verificado e, talvez, o mais relevante, é ampliar a compreensão da animação enquanto forma de arte independente, que se constitui em uma linguagem dotada de potências, mas que dialoga com outros meios de expressão, bem como com toda a cultura que a cerca.

Palavras-chave

Animação; Design; Cinema; Linguagem; Estilo; Gênero; Expressionismo; Cartum.

Abstract

Senna, Marcelus Gaio Silveira de; Gamba Junior, Nilton Gonçalves; (Advisor) **Animation and expressionism: a matter of language, genre and style.** Rio de Janeiro.. 264p Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

The statement “animation is a distinctly expressionist form of art” – spoken by the animator Cesar Coelho – is the starting point for the development of this thesis. The aim is to check if structuring elements of expressionism are indeed verifiable in animation on the following levels: language, genre and style. With this in mind, animation will be understood as a means of communication that offers *potentials*, which are defining and characteristic of it as a form of expression. Certainly, it is an independent form of expression, but influenced by varied narrative genres and different styles nevertheless. Each of the structuring levels – language, genre and style – is, still, directly influenced by the production infrastructure, which, in turn, forms an ideological superstructure. Next, multiple approaches to expressionism are analyzed in cinema, plastic arts and cartoons in order to identify which structuring elements of expressionism might recur – at least potentially – and support the claim that animation is “distinctly expressionist”. Lastly, once characteristics of language, genre and style have been identified, as well as certain structuring elements of expressionism have been verified to be plausibly found in animation, the paper will analyze movies that may display the recurrence of such elements. The first point to be checked with this procedure is whether Cesar Coelho’s claim is consistent when further investigated. The second point and, possibly, the most relevant is to expand the comprehension of animation as an independent art form, which constitutes a means of communication with its own potentials, but that routinely *talks* with other forms of expression, as well as with the overarching culture.

Keywords

Animation; Design; Cinema; Language; Style; Genre; Expressionism; Cartoon.

Sumário

1.INTRODUÇÃO	13
2.LINGUAGEM NA ANIMAÇÃO	22
2.1 Alguns conceitos sobre linguagem	25
2.2 Linguagem, língua e fala	29
2.3 A linguagem na arte	32
2.4 A linguagem no cinema	36
2.5 Animação e linguagem	47
2.5.1 A Significação	48
2.5.2 A Técnica	53
2.5.3 Realismo e animação	60
2.5.4 Edição do tempo	77
2.5.5 Edição do movimento	83
2.5.6 Os sentidos da deformação na animação	89
2.5.7 Do sema ao animema	102
3. GÊNERO E ANIMAÇÃO	106
3.1 Compreender o conceito de gênero	106
3.2 Enunciação	107
3.3 A natureza responsiva do enunciado	110
3.4 Gêneros primários e secundários e a alternância dos sujeitos	112
3.5 O elemento expressivo do enunciado	114
3.6 Identificação das partes constitutivas do conceito de gênero	114
3.7 Gênero no cinema	117
3.8 Gênero na animação	131
3.8.1 As especificidades genéricas da animação	136
3.8.2 As categorias do mercado	143
3.8.3 Superestrutura e infraestrutura: categorias infantil/não infantil e comercial/independente	160

4 ESTILO E ANIMAÇÃO	179
4.1 Bakhtin: estilo e gênero	180
4.2 Pareyson: estilo e formatividade	183
4.3 Bordwell e a <i>mise-en-scène</i> como estilo no cinema	188
4.4 Furniss: estilo e animação	191
5. EXPRESSIONISMO E ANIMAÇÃO	194
5.1 Expressionismo nas artes plásticas: a pintura e a gravura	200
5.2 O expressionismo no cinema	206
5.3 Expressionismo e animação	218
5.4 Expressionismo ou cartunismo?	227
6. O VERTIGINOSO EXPRESSIONISMO DA ANIMAÇÃO	238
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	251
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	258

Lista de Figuras

Figura 1 – <i>Gigante de Ferro</i> (1999), de Brad Bird, robô em CGI 3D e menino em 2D no mesmo quadro fílmico.	52
Figura 2 – <i>O Velho e o Mar</i> (1999), de Alexander Petrov: animação em pintura a óleo	52
Figura 3 – Da esquerda para a direita: <i>Begone Dull Care</i> (1949), <i>Dots</i> (1940) e <i>Rythmetic</i> (1956), de Norman McLaren	54
Figura 4 – Donald no país da matemágica (1959), de L. Clark, J. Meador, W. Reitherman e H. Luske	54
Figura 5 – <i>The man with beautifull eyes</i> (2000) e <i>Feeling my way</i> (1997), de Jonathan Hodgson	55
Figura 6 – <i>Fresh Guacamole</i> (2012) e <i>Western Spaghetti</i> (2008), de PES	56
Figura 7 – <i>Muto</i> (2008) animado e dirigido pelo artista urbano Blu	57
Figura 8 – <i>Star Wars: a ameaça fantasma</i> (1999) de George Lucas, making of	63
Figura 9 – <i>Star Wars: a ameaça fantasma</i> (1999) de George Lucas, making of	64
Figura 10 – <i>Star Wars: a ameaça fantasma</i> (1999) de George Lucas, making of	64
Figura 11 – <i>The da Vinci timecode</i> (2009), de Gil Alkabetz	79
Figura 12 – percepção da configuração do objeto segundo Arnheim	90
Figura 13 – sequência de <i>squash and stretch</i> do videogame <i>Overwatch</i> (2016)	94
Figura 14 – <i>Motion Blur</i>	95
Figura 15 – Animations <i>Smears</i>	96
Figura 16 – <i>Land</i> (2013), de Masanobu Hiraoka	99
Figuras 17 e 18 – Cartazes dos filmes <i>Lino: uma aventura de sete vidas</i> (2017) de Rafael Ribas e <i>Emoji: o filme</i> (2017), de Tony Leondis.	145
Figura 19 - <i>Dripped</i> , de Leo Varrier (2011)	199

Figura 20 – <i>Au Lapin Agile</i> (2016), de F. Corre, S. Dano, T. Leclerq, K. Sung Lee, V. Lucas, A. Sitari	199
Figura 21 – <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i> (1920), de R. Wiene e <i>Nosferatu</i> (1922), de F. Murnau	212
Figuras 22 e 23 – <i>O Gabinete do Dr. Caligari</i> (1920), de R. Wiene e <i>Nosferatu</i> (1922), de F. Murnau	214
Figura 24 – Senhor Fantástico em <i>O Quarteto Fantástico</i> (2005), de Josh Trank	222
Figuras 25 e 26 – <i>Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado</i> (2007) de Tim Story e <i>Steamboat Willie</i> (1928), de Walt Disney	224
Figuras 27 e 28 – Fotogramas dos filmes <i>Nosferatu</i> (1922) de F. Murnau e <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937) de Walt Disney	240
Figura 29 – <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937) de Walt Disney	240
Figura 30 – <i>The Tell Tale Heart</i> (1953), de Ted Parmelee	241
Figura 31 – <i>Vincent</i> (1980) de Tim Burton (1982) – iluminação	243
Figuras 32 e 33 – <i>Vincent</i> (1980) de Tim Burton (1982) e <i>O Gabinete do Doutor Caligari</i> (1920) de R. Wiene.	243
Figuras 34 e 35 – <i>Vincent</i> (1980) de Tim Burton (1982) – Expressões de Vincent Malloy e Vincent Price	244
Figuras 36 e 37 – <i>Vincent</i> (1980) de Tim Burton (1982) – Movimentos de Vincent Malloy e Vincent Price	244
Figura 38 – <i>História Trágica com Final Feliz</i> (2005), de Regina Pessoa – representação do coração de pássaro	246
Figura 39 – <i>História Trágica com Final Feliz</i> (2005), de Regina Pessoa – <i>animation smears e blur</i>	246
Figura 40 – <i>Afternoon Class</i> , de Seoro Oh (2015) – <i>morphing</i> .	247
Figura 41 – <i>The Wolf Man</i> (1941), de George Waggner	248
Figura 42 – <i>The Wolfman</i> (2010), de Joe Johnston	249
Figura 43 – Princesa Leia em <i>Star Wars: a nova esperança</i> (1977); <i>Star Wars: Holiday special</i> (1978); <i>Star Wars Rebels</i> e <i>Rogue One</i> (2016).	255

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Categorias de gêneros (MCKKE, 2006, p. 87)	120
Tabela 2 – Categorização dos exibidores e <i>sites</i> de venda de ingressos <i>online</i> .	146
Tabela 3 – periódicos jornalísticos	147
Tabela 4 – sites especializados	147
Tabela 5 – Adoro Cinema – Calendário de animações que serão lançadas em 2017	148
Tabela 6 – Categorias de gênero do <i>site</i> Adoro Cinema.	149
Tabela 7 – Sistema de classificação do <i>site</i> Google Play – gêneros e classificação indicativa.	151
Tabela 8 – <i>Cartoon Brew</i> – lista de festivais em 2017	156
Tabela 9 – Lista de festivais de animação do festival Glass Animation	157
Tabela 10 – Lista de festivais de animação do festival Anima Mundi	157
Tabela 11 - Arrecadação dos filmes da Disney (1989 a 2013).	166
Tabela 12 - Tabela de arrecadação dos filmes da Pixar (1995 a 2013)	169

1. INTRODUÇÃO

“A animação é uma arte eminentemente expressionista.” Ouvi¹ Cesar Coelho – um dos fundadores do Festival Internacional de Animação Anima Mundi e realizador de filmes de animação – proferir essa frase mais de uma vez, tanto em palestras quanto durante o tempo no qual fui seu aluno (na Pós-graduação em Animação da PUC-Rio, coordenada pelo também animador e fundador do festival, professor Marcos Magalhães).

Desde que passei a me dedicar a entender melhor o universo da animação, a frase de Cesar Coelho sempre me causou curiosidade e interesse. Em primeiro lugar pela minha própria busca como artista visual, pois o expressionismo enquanto movimento artístico sempre exerceu sobre mim grande influência. Por outro lado, como pesquisador, a curiosidade foi aguçada pelo desafio de enfrentar o quase impossível. Aqueles que se dedicam a pesquisar o expressionismo como um movimento artístico delimitável historicamente tendem a afirmar ser quase impossível a criação de uma taxonomia das características estéticas do expressionismo. Logo, tal procedimento no que diz respeito ao cinema de animação, que é plural por excelência, parece tarefa inglória e fadada à frustração.

A própria frase de Cesar Coelho parece ampla demais, generalista e desprovida de precisão científica. No entanto, ao mesmo tempo, ela se apresenta repleta de grandes desafios que apenas corroboram o fato de que buscar entender a animação em suas diversas facetas – seja histórica, técnica, estilística, linguística etc. – é já de início tarefa hercúlea. Essa forma de arte independente e encantadora é também o lugar da complexidade, não apenas na sua realização laboriosa, mas também na busca de compreensão de suas praticamente infindáveis possibilidades artísticas. A paixão pela animação me trouxe para o lugar da busca pelo impossível e, talvez, esse não seja o papel da ciência. No entanto, ao se estudar

¹ O autor fará uso da primeira pessoa apenas na parte inicial da introdução, uma vez que o primeiro relato tem caráter retrospectivo de sua própria experiência pessoal.

uma arte que torna o irreal possível aos sentidos, somos compelidos a ter alguma ousadia.

É possível construir vários questionamentos a partir da frase de Cesar Coelho. A animação é expressionista apenas quanto às suas características estilísticas, quanto às temáticas e aos gêneros de suas narrativas ou quanto à sua linguagem? E que expressionismo é esse? O expressionismo das artes plásticas ou do cinema? Cada uma dessas perguntas mereceria por si só uma pesquisa isolada dada a sua abrangência, mas o que se optou por fazer aqui é construir uma visão abrangente – ou talvez vertiginosa – da animação, abrindo mão da precisão absoluta.

O expressionismo foi um movimento influente das vanguardas artísticas do início do século XX e que se estendeu por diferentes formas de expressão, desde a literatura, passando pelo teatro, pelas artes plásticas e pelo cinema – essas últimas são, provavelmente, suas facetas mais conhecidas pelo grande público. Além disso, o expressionismo se perpetuou no tempo, exercendo sua influência no século XXI sobre artistas de diversas gerações e de diferentes nacionalidades. Talvez o expressionismo seja o movimento das vanguardas artísticas do início do século XX – e aqui se está meramente no campo da especulação – com participação mais intensa em diversas manifestações das artes visuais e narrativas contemporâneas, tais como ilustração, animação, histórias em quadrinhos e cinema *live action*.

A animação precedeu o cinema como processo de viabilização da imagem em movimento, aliás, como estrutura de pensamento, o tornou possível até. No entanto, não há como negar que o cinematógrafo provocou um deslumbramento tão grande com suas fotografias em movimento, que as experiências do pré-cinema acabaram por ser ofuscadas pelo cinema em si. A animação em sua segunda infância – já em sua fase cinematográfica – acabou por sofrer a influência de diversos segmentos das artes visuais e narrativas, tais como das histórias em quadrinhos, dos cartuns da imprensa, dos livros ilustrados e inclusive do próprio cinema *live action*. Os livros ilustrados exerceram forte influência sobre a concepção de animação da Disney. Émile Cohl era cartunista e Winsor McKay autor de histórias em quadrinhos.

É interessante passear rapidamente por alguns destaques históricos que contextualizam os anos pioneiros do cinema de animação: a apresentação pública

do cinematógrafo dos irmãos Lumière, mostrado em público pela primeira vez em 1895, no *Grand Café* em Paris; no mesmo ano, o jornal *The New York World*, de Joseph Pulitzer, publicava o primeiro personagem fixo semanal, Yellow Kid, que dará início às tirinhas de jornal e, conseqüentemente, às histórias em quadrinhos como são conhecidas hoje; em 1905 era fundado o Die Brücke, primeiro grupo do expressionismo na pintura de vanguarda; em 1906 James Stuart Blackton realizava o seu *Humorous Phases of Funny Faces*, ainda um experimento embrionário, mas que já apontava para as possibilidades do quadro a quadro; em 1908, Emile Cohl lançava o seu *Fantasmagorie*, considerado o primeiro filme de animação; em 1910 Winsor Mckay lançava *Little Nemo* em animação, originalmente uma tirinha dominical publicada na imprensa; em 1920 era lançado *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene, marco inicial do expressionismo alemão no cinema; em 1937 a Disney lança *Branca de Neve e os Sete Anões*, filme no qual são encontradas características plásticas do expressionismo alemão.

Essa brevíssima sucessão de fatos mostra, ainda que timidamente, a vertiginosa quantidade de eventos que podem ter interferido na formação da linguagem visual e narrativa da animação enquanto forma de arte autônoma e dotada de sua própria linguagem. A animação e as vanguardas também tiveram seu flerte e, como indica Sebastien Denis, houve artistas que aderiram à prática do quadro a quadro (DENIS, 2010, p.59). Nomes como Alexander Alexeieff, Oskar Fischinger e Lotte Reiniger trabalhavam temas bem diferentes daqueles encontrados na animação meramente destinada ao entretenimento e produzida em massa por estúdios norte-americanos como, por exemplo, os de John Randolph Bray e Raoul Barré.

A vertiginosa diversidade presente no início da animação não diminuiu. Pelo contrário, o crescimento da animação, particularmente após a explosão da microinformática, aumentou exponencialmente o volume de produções em animação. Diante da impossibilidade óbvia de analisar todos os filmes de animação já produzidos em busca de elementos estéticos que poderiam ser identificados com o expressionismo, foi empregada dupla orientação metodológica. Roger Cardinal oferece a primeira: o conceito de unidade dentro da diversidade. Afirma o autor que, se o expressionismo enquanto movimento estético foi diverso e descentralizado, o que torna improvável encontrar uma

unidade dentro dele, resta buscar elementos ou conceitos gerais que sejam comuns a diversos artistas ou obras ligadas ao movimento.

A restrição a uma forma de expressão artística apenas – a animação – não representa vantagem significativa em relação ao empreendimento de Cardinal que se propunha a analisar o expressionismo como um todo. O objeto continua a ser por si só enorme e é evidentemente impossível dar conta de todos os filmes de animação já produzidos para localizar – ou não – a potência expressionista em cada um deles. Fica claro que o problema tem que ser resolvido por amostragem.

A segunda orientação metodológica está no conceito de vertigem de Sarmento e Gamba Junior. Sarmento e Gamba Junior trazem como possibilidade metodológica a perspectiva da vertigem. Afirmam os autores que quando há uma impossibilidade clara de criar listagens, enumerações e contabilizações fechadas e precisas, normalmente se cria uma perspectiva de impossibilidade de realização da pesquisa uma vez que o recorte claro e preciso torna-se inexecutável. O que os autores oferecem como solução para esse impasse é a vertigem dos sentidos como processo metodológico, ou seja, a assunção de que o incomensurável pode ser útil para a análise:

Neste tipo de análise – em que a amostragem é abrangente e diversa – o recorte, ou o foco, acontece no modo relacional percebido entre os diversos elementos: são pinçados elementos que se relacionam de modo distinto e que criam contraste com o resto. (SARMENTO, 2014, p. 84)

A proposta de análise sugerida por Sarmento e Gamba Junior se dá a partir de um signo. São, assim, “observadas as diversas possibilidades comparativas com outros signos que se apresentem de forma relacional ao tema e sem limites extrínsecos às próprias relações” (SARMENTO, 2014, 85). Uma vez que essas relações podem ser contrastantes por serem elas próprias contraditórias, absurdas, inusitadas, problemáticas etc., se analisam, assim, os próprios diálogos contrastantes, ou seja: “a seleção acontece, não no objeto (ou signo), mas, sim, no modelo relacional do signo” (Ibid.). A vantagem dessa metodologia da vertigem é a possibilidade de comparar elementos muito distantes: “vertigem que emerge da distância entre dois objetos, ou aspectos, que, na sua proximidade, pode simular desconfortos ao invés de apaziguamentos” (Ibid.). Para os autores:

Próprio deste tipo de metodologia é o fato de não se extinguirem o objeto e a reflexão. Novos pontos de vista, novas conexões e novos diálogos vão gerar mais recursos de desnaturalização. A análise não é finda em si mesma, mas, pelo contrário, oferece-se necessariamente como disparador de outros processos. (SARMENTO, 2014, p. 85)

Essa metodologia se manifesta objetivamente ao longo da tese pela presença do campo desde muito cedo. Não se optou pela conclusão de uma longa descrição teórica para só depois se proceder a investigação do campo. Os exemplos surgem – ou não – conforme a necessidade de demonstração dos signos ao longo do desenvolvimento de cada capítulo.

É agora descrita a metodologia de pesquisa e os seus desdobramentos nos capítulos.

Questões norteadoras da pesquisa

- a) É possível verificar a potência latente do expressionismo na linguagem da animação, mesmo com diferentes perspectivas de gênero e estilo?
- b) O expressionismo da animação é oriundo de suas potências estruturais ou de prováveis influências externas?

Pressupostos da pesquisa

- a) Nem todo gênero ou estilo de animação exige a aplicação da potência latente do expressionismo mesmo que essa potência integre a linguagem da animação;
- b) As potências estruturais do expressionismo na animação são passíveis de sofrer influências externas porque a própria animação já possui essa potência.

Objetivos

Identificar a potência expressionista na linguagem da animação e quanto as convenções de gênero e estilo a influenciam.

Objetivos específicos

- a) Conceituar linguagem, gênero e estilo na animação;
- b) Identificar processos de criação de gênero e estilo em filmes de animação;

- c) Analisar o movimento expressionista;
- d) Compreender como a infraestrutura determina a superestrutura de produção do filme de animação;
- e) Compreender como as dualidades infantil/não infantil e comercial/independente interferem na composição do gênero, na constituição do estilo e na aplicação dos elementos de linguagem;
- f) Verificar por meio de pesquisa de campo como se manifestam as potências latentes do expressionismo em filmes de animação.

Relevância da pesquisa

- a) A pesquisa busca compreender a linguagem da animação e sua relação intrínseca com gênero e estilo;
- b) A avaliação crítica sobre a utilização das categorias infantil/não infantil e comercial/independente pode revelar limitações impostas por esse modelo.

Metodologia

- a) Pesquisa de tipo descritiva;
- b) Pesquisa bibliográfica – que tem como objetivo a formulação da fundamentação teórica;
- c) Pesquisa documental – serão analisados filmes de animação.

Estrutura da pesquisa

Capítulo 2: Animação e Linguagem

O objetivo do capítulo é compreender o conceito de linguagem e relacioná-lo com a animação. No subcapítulo 2.1 os autores Walter Benjamin, Roland Barthes e Luigi Pareyson, além dos comentadores Eric Felinto, Jackeline Farbiarz e Solange Jobim fundamentam a tentativa de obter maior clareza sobre o que é linguagem. No subcapítulo 2.2 os conceitos de linguagem, língua e fala são investigados por meio dos textos de Ferdinand de Saussure e Roland Barthes. No subcapítulo 2.3 o objeto de investigação é o de linguagem na arte e os autores de referência são Mikel Dufrene e Luigi Pareyson. O subcapítulo 2.4 trata da linguagem do cinema e tem como autores de fundamentação o já citado Pasolini,

Christian Metz, Ismail Xavier, Jacques Aumont, Maya Derem e Lev Manovich. Finalmente, no capítulo 2.5 se reflete sobre a linguagem no cinema de animação e as referências são textos de Sebastien Denis, Paul Wells, Scott McCloud, David Mussel e Gamba Junior. Também Rudolf Arnheim e Gilles Deleuze são usados para pensar o tempo, o movimento e a forma no filme de animação. Heinrich Wölfflin completa as referências no que se refere a um pensamento sobre a forma.

Capítulo 3: Gênero e Animação

O tema desse capítulo é o gênero, suas características, sua relação com a linguagem e sua aplicação no cinema de animação. No subcapítulo 3.1, o objetivo é compreender o conceito de gênero com base nos Mikhail Bakhtin e Tzvetan Todorov. No subcapítulo 3.2, a busca é pela compreensão do conceito de gênero no cinema e tem como autores de fundamentação Rick Altman, David Bordwell, Christian Metz e Robert McKee. O subcapítulo 3.3 investiga o conceito de gênero aplicado à animação com base nos autores Scott Mendelson, Sebastien Denis, Paul Wells, Robert McKee, John Hallas e Roger Manvell. Nesse subcapítulo também é feita uma investigação para verificar a nomenclatura utilizada para definir filmes de animação no mercado. São analisados sites na Internet, especializados ou não em cinema, sites de *streaming* e sites de festivais. Para auxiliar na observação do mercado, são visitados os conceitos de superestrutura e infraestrutura de Karl Marx. Também as categorias infantil/não infantil e comercial/independente são analisadas no capítulo. Além dos autores anteriormente citados, Jean-Claude Bernadet, Chris Rodrigues e Barradas e Prado são adicionados para ajudar na compreensão das estruturas de produção em animação.

Capítulo 4 – Animação e estilo

O objetivo do capítulo é compreender o conceito de estilo. Primeiro são utilizados conceitos de Gombrich, Donis Dondis e Jorge Coli. No subcapítulo 4.1, apoiado em Bakhtin, se esclarece a relação entre gênero e estilo. No subcapítulo 4.2 é investigado o conceito de estilo a partir da formatividade de Pareyson. No subcapítulo 4.3, sobre estilo no cinema, David Bordwell é o autor de fundamentação. Maureen Furniss é a autora de fundamentação do subcapítulo 4.4, sobre estilo no filme de animação.

Capítulo 5 – Expressionismo e Animação

O objetivo do capítulo é investigar os conceitos de expressionismo nas artes plásticas, no cinema *live action* e na animação, para, assim, encontrar um conceito de expressionismo que atenda os objetivos propostos na pesquisa. No subcapítulo 5.1 é investigado o expressionismo nas artes plásticas por meio dos autores Roger Cardinal, Giulio Carlo Argan e Jacques Aumont. O subcapítulo 5.2 investiga o expressionismo no cinema a partir de textos de Lotte Eisner, Laura Cánepa e, mais uma vez, Aumont. Finalmente, o expressionismo na animação é estudado a partir de Sebastien Denis, Paul Wells, Giannalberto Bendazzi e Charles Solomon, Camilo Riani e Scott McCloud.

Capítulo 6: O Vertiginoso Expressionismo da Animação

Nesse capítulo são analisados filmes de animação para verificar como as potências latentes do expressionismo se manifestam nos filmes animados.

Capítulo 7: Conclusões finais

Faz-se o balanço final avaliando a confirmação ou não das hipóteses e os possíveis desdobramentos da pesquisa no futuro.

Justificativa da pesquisa

Após a apresentação da estrutura da tese, uma pergunta que em um primeiro momento talvez pareça ingênua, mas merece ser feita: porque ainda é importante fazer pesquisa científica sobre cinema de animação apesar de tantas pesquisas sobre esse objeto já terem sido feitas recentemente?

A resposta a essa pergunta passa por um conceito de Pasolini que atravessa a tese como um todo. Para o autor, ainda não se havia produzido no campo da “linguística fílmica” um esforço no sentido de abstrair o “cinema” dos “filmes”. Para Pasolini, se conhecia os “filmes”, mas ainda não o “cinema”, ou o pouco que se conhecia do cinema era o cinema como indústria ou fenômeno social (PASOLINI, 1983, p.136). Enquanto o cinema possui um léxico que se legitima na cultura, no coletivo, o filme, por sua vez, está na esfera da prática individual. Tal como a língua e a fala, cinema e filme se articulam para criar uma linguagem cinematográfica. No entanto, a selvageria da linguagem visual defendida por

Pasolini proporciona um grau de liberdade muito maior na produção individual. Em resumo, o pensamento de Pasolini pode ser sintetizado na frase “o cinema não é o filme”. E, se o cinema não é o filme, o filme, por sua vez, não é o cinema, por isso ele pode esfumar fronteiras e subverter parâmetros conforme a vontade de seu criador.

A pergunta sobre a relevância da pesquisa tem, assim, várias respostas possíveis: porque o cinema de animação é área de relevância econômica, movimentando milhões de dólares nos principais centros produtores e gera centenas de empregos diretos e indiretos; ou ainda porque, em consequência de sua notoriedade como negócio, o cinema de animação passou a ser alvo de algumas – insuficientes – ações de fomento no Brasil, aumentando consideravelmente a demanda por mão de obra especializada.

Entretanto, mais do que tudo, o autor desta tese acredita que a animação ainda é uma esfinge não decifrada. O que se pesquisou e escreveu sobre ela ainda não foi o suficiente para que se considerem os seus mistérios como desvendados. Parafraseando Pasolini, conhecemos os filmes de animação, mas ainda não conhecemos “a animação”. Auxiliar na compreensão da complexidade dessa forma de arte que tem no encantamento sua principal fonte para fascinar cada um de nós, adultos ou crianças, ao longo de sua profícua existência é o objetivo desta pesquisa.

2. LINGUAGEM NA ANIMAÇÃO

Neste capítulo, são abordados conceitos fundamentais sobre linguagem e sobre como o conceito de linguagem pode ser aplicado ao cinema de animação. Logo de início, portanto, fica claro que nesta pesquisa se entende o cinema de animação não apenas como um gênero do cinema, mas como uma linguagem. Pugnar pela aceitação da existência de uma linguagem própria do cinema de animação não significa excluí-lo do universo cinematográfico, mas apenas buscar entendê-lo como uma arte audiovisual que apresenta seu próprio processo de elaboração que é diverso daquele característico ao cinema *live action*.

No dia 22 de fevereiro de 2015 foi realizada no teatro Dolby, em Los Angeles, Califórnia, a 87ª cerimônia de entrega dos *Academy Awards* ou, como é mais conhecida, a festa do Oscar. Segundo dados da Wikipedia², a cerimônia do Oscar foi transmitida ao vivo para 225 países e teve audiência de 36,6 milhões de espectadores. Na apresentação dos concorrentes ao Oscar de Melhor Filme de Animação (*animated feature*) o ator Dwayne “The Rock” Johnson – que provavelmente repetia o texto produzido pelos redatores da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood – se referiu à animação como um gênero. No mesmo dia – às 23h31min –, Amid Amidi, editor do *Cartoon Brew*³ manifestou seu descontentamento com a rotulação da animação como gênero. Amidi reproduziu no *Cartoon Brew* – um dos principais sites de notícias sobre animação na Internet –, uma manifestação do diretor de filmes animados Brad Bird sobre o posicionamento expresso na fala de Dwayne Johnson:

As pessoas pensam na animação como se ela fosse apenas capaz de fazer coisas como pessoas dançando e fazendo um monte de histrionismo, mas a animação não é um gênero. E as pessoas continuam dizendo: “O gênero de animação”. Animação não é um gênero! Um Western é um gênero! A animação é uma forma de arte capaz de realizar qualquer gênero. Você sabe, a animação pode fazer um filme de

² Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Oscar_2015>, acesso em: 14 jun. 2015.

³ Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/animation-is-not-a-genre-oscar-edition-109504.html>>. Acesso em: 14 jun.2015.

detetive, um filme de cowboy, um filme de terror, um filme R-rated ou um conto de fadas de crianças.⁴ (BIRD, 2015)

É curioso notar que, apesar de Bird afirmar que a animação é uma forma de arte e por meio dela é possível realizar filmes em qualquer gênero, em nenhum momento ele faz qualquer referência a uma linguagem própria da animação. E, se a animação se constitui em uma forma de arte independente, é provável que detenha uma linguagem própria.

A linguagem da animação é resultado de um longo processo que se inicia de maneira objetiva pelo menos a partir das experiências com os brinquedos óticos, mas se desenvolve a partir do encontro entre diversas linguagens. As linguagens das histórias em quadrinhos, dos livros ilustrados, das artes plásticas e do próprio cinema *live action* estão no epicentro desse processo. O que se pressupõe aqui, portanto, é que essa forma de arte, que surge a partir de tantos cruzamentos, não se submeteu passivamente a nenhum código. Antes, se alimentou de cada um dos que participaram de sua formação.

O objetivo geral deste capítulo é, portanto, revisar brevemente o conceito de linguagem. A seguir, acrescenta-se uma concisa linha do tempo sobre o desenvolvimento da linguística a partir das observações de Farbiarz e Novaes, uma vez que esse conceito perpassa boa parte da tese:

- a) 4000 a.C. e 2500 a.C. – “gramática de tradição hindu” desenvolvida para uso em contextos religiosos e legais;
- b) 400 a.C. – Platão se dedicava na Grécia Antiga ao estudo da estrutura do enunciado;
- c) 350 a.C. – Aristóteles detinha sua atenção no estudo da retórica;
- d) até o final do século XVIII – desenvolvimento da gramática com foco na morfologia, fonologia e fonética para instrumentalizar/controlar o homem na arte/técnica de ler e escrever corretamente;

⁴ “People think of animation only doing things where people are dancing around and doing a lot of histrionics, but animation is not a genre. And people keep saying, ‘The animation genre.’ It’s not a genre! A Western is a genre! Animation is an art form, and it can do any genre. You know, it can do a detective film, a cowboy film, a horror film, an R-rated film or a kids’ fairy tale”. (BIRD, 2015) – Tradução nossa.

- e) 1916 – publicação de *Cours de linguistique générale*, obra póstuma de Saussure, na qual o autor postula uma visão estruturalista da linguagem: há uma língua de natureza concreta, que atua dentro de um sistema simbólico formal, com regras adquiridas pelo indivíduo, cuja linguagem é um produto humano que obedece ao sistema social da língua sobre o qual o indivíduo é passivo;
- f) 1950 – *Marxism and problems of linguistic*, entrevista concedida por Joseph Stalin na qual o autor postula uma visão missionária da linguagem: há uma língua neutra, instrumental e imutável cuja linguagem em uso é um exercício de poder político, missionário e didático em que o sujeito do discurso é reproduzidor do sistema linguístico;
- g) 1957 – *Syntactic Structures*, resumo da Tese de Chomsky, na qual o autor postula uma visão transformacionista: há também uma língua vista como uma faculdade natural ao indivíduo que possui uma gramática gerativa (sistema de regras inato) cuja linguagem é o resultado da competência linguística do sujeito em exercer infinita e livremente a fala ou a produção de frases.

É particularmente importante o destaque dado pelas autoras à produção teórica de Bakhtin:

1919 – publicação de *Toward a Philosophy of the Act* de Bakhtin;

1929 e 1930 – publicação de *Marxismo e Filosofia da Linguagem*;

1979 – publicação de *Estética da Criação Verbal*.

Ao longo dessas obras, Bakhtin desenvolve o conceito de Translinguística.

Acrescenta-se a essa linha do tempo da linguística, proposta por Farbiarz e Novaes, duas outras referências importantes para esta pesquisa. O critério não é propriamente a relevância dos autores para uma possível abordagem histórica da linguística – ainda que sejam ambos relevantes nos pensamentos sobre a linguagem –, mas a importância de seus trabalhos na construção do pensamento sobre linguagem proposto nesta tese.

O primeiro autor a ser acrescentado é Walter Benjamin e, especificamente, seu texto “Sobre a linguagem em geral e sobre a linguagem do homem”, de 1916.

A visão do autor a respeito da linguagem é analisada na unidade 2.1, mas cabe destacar que interessa a esta pesquisa sua visão ampla e abrangente da linguagem.

O segundo acréscimo à linha do tempo de Farbiarz e Novaes é a obra *Empirismo Herege*, de 1972, do cineasta e semiólogo Pier Paolo Pasolini. Especificamente, essa obra de Pasolini é importante para a reflexão aqui proposta por sua visão de estrutura/superestrutura aplicada à linguagem. Essa visão marxista da filosofia da linguagem foi nesta tese complementada com algumas observações do também marxista Bakhtin. Pasolini, no entanto, também se faz relevante aqui por sua abordagem semiológica na construção de uma teoria da linguagem cinematográfica. A visão de Pasolini é confrontada na unidade 2.3, com os conceitos de Metz sobre o tema linguagem e cinema. Também Roland Barthes, além dos comentadores Eric Felinto, Jackeline Farbiarz e Solange Jobim colaboram na tentativa de obter maior clareza sobre o que é linguagem.

Na sequência, investigam-se especificamente os conceitos de linguagem na arte segundo as visões de Mikel Dufrene e Luigi Pareyson. A linguagem do cinema é problematizada a partir dos textos do já citado Pasolini, mas também de Christian Metz, Ismail Xavier, Jacques Aumont, Maya Derem e Lev Manovich.

Finalmente, para refletir sobre a linguagem no cinema de animação, as referências foram os textos de Sebastien Denis, Paul Wells, Scott McCloud, David Mussel e Gamba Junior. Já Rudolf Arnheim é usado para pensar o tempo, o movimento e a forma no filme de animação. Também Gilles Deleuze é utilizado para a reflexão sobre o movimento. Heinrich Wölfflin completa as referências relacionadas a um pensamento sobre a forma.

2.1 Alguns conceitos sobre linguagem

O filósofo alemão Walter Benjamin afirma que toda manifestação da vida espiritual do homem pode ser entendida como uma espécie de linguagem e define linguagem como “o princípio que se volta para a comunicação de conteúdos espirituais nos domínios em questão”. (BENJAMIN, 2013). Benjamim afirma que é possível falar de uma linguagem da arte, da religião ou da jurisprudência, por exemplo, e pondera que essa linguagem não tem relação direta com a língua em que é escrita, não importando se foi redigida em língua inglesa ou alemã.

Erick Felinto oferece a interpretação para essa passagem:

Não se trata de verbalizar conteúdos ou noções desses campos (por exemplo, o princípio de “direito autoral” no campo da justiça), mas sim que há algo de essencial na justiça, na arte ou na religião que se manifesta como linguagem. (FELINTO, 2012, p. 6)

Roland Barthes entende por linguagem, discurso⁵, fala etc. “toda a unidade ou toda a síntese significativa, quer seja verbal ou visual”. Nesse contexto, o autor considera a fotografia uma fala, assim como um artigo de jornal ou um objeto. A esses elementos basta significarem alguma coisa para se transformar em fala. (BARTHES, 2001, p.133).

Retornando a Benjamin, em sua concepção:

Toda comunicação de conteúdos espirituais é língua, linguagem, sendo a comunicação pela palavra apenas um caso particular: o da comunicação humana e do que a fundamenta ou do que se funda sobre ela (a jurisprudência, a poesia). (BENJAMIN, 2013, p.49).

Assim, Benjamin corrobora a visão de Barthes, pois a comunicação pode se fazer por meio de outras linguagens – humanas ou não humanas –, e a palavra não é o único meio de estabelecer a comunicação dos conteúdos espirituais. Entretanto, em que se constituem esses conteúdos espirituais ou essência espiritual a que Benjamin se refere?

Benjamin afirma que a essência espiritual não é a própria língua, mas sim algo que dela deve ser diferenciado. A essência linguística comunica *na* essência espiritual. (BENJAMIN, 2013, p.51). Segundo ele, a língua comunica a essência espiritual que lhe corresponde e essa essência espiritual se comunica *na* língua e não *por meio* da língua. Por essa razão, essência espiritual e essência linguística não são idênticas, pois é a própria essência linguística que é comunicável na essência espiritual. Portanto, para Benjamin, a linguagem comunica a cada vez a respectiva essência linguística das coisas, mas a essência espiritual dessas coisas só pode ser comunicada “na medida em que se encontra imediatamente encerrada

⁵ A definição de “discurso” é trabalhada mais detalhadamente no capítulo 3: Gênero e animação. No entanto, uma vez que os autores trazem o termo, é importante estabelecer uma definição prévia. Aqui, discurso é uma forma específica de produção de sentido organizado, sistematizado e recortado. Um esquema possível é: o discurso é uma apropriação da fala; a fala é uma apropriação da língua; a língua é uma apropriação da linguagem.

em sua essência linguística, na medida em que ela seja comunicável.” (Ibid., p.52).

Solange Jobim auxilia na compreensão dessa diferenciação entre essência espiritual e essência linguística. Segundo ela, “na visão de Benjamin, existe algo na linguagem que é comunicável, mas que é a própria linguagem, não se identifica com os conteúdos da linguagem, mas nela se manifesta.” (SOUZA, 2009, p.190).

Benjamin continua o esclarecimento do problema da relação entre essência linguística e essência espiritual. Para o autor, a linguagem comunica a essência linguística das coisas, sendo que a manifestação mais clara dessa essência é a própria linguagem. Benjamin afirma que toda linguagem comunica a si própria, que a língua de uma essência espiritual é imediatamente aquilo que nela é comunicável:

Aquilo que é comunicável em uma essência espiritual é aquilo no que ela se comunica; o que quer dizer que toda língua se comunica a si mesma. Ou melhor, toda língua se comunica em si mesma; ela é no sentido mais puro o meio [Medium] da comunicação. (BENJAMIN, 2014, p.53)

Felinto afirma que talvez o mais fascinante na argumentação de Benjamin esteja exatamente na distinção entre aquilo que se comunica por meio da linguagem e o que se comunica na linguagem. Quando algo se comunica por meio da linguagem, ela assume a posição de mero veículo para a “transmissão de informações externas a ela”. Quando algo se comunica na linguagem, o faz interiormente, na própria linguagem. Felinto salienta ainda a importância da distinção entre as expressões “se comunicar” e “comunicar algo”. No caso da expressão “se comunicar”, a linguagem deixa de ser entendida como um meio instrumental utilizado apenas para “a transmissão de algum conteúdo que lhe é exterior”. No caso de “comunicar algo”, podemos compreender a expressão como designativa de um ambiente, um lócus como, por exemplo, nas expressões “meio aquoso” e “meio gasoso”. (FELINTO, 2012, p.7).

É legítimo, então, considerar a possibilidade de uma linguagem da arte que possa comunicar algo por meio de, por exemplo, imagens ou comunicar a si própria. Quando comunica algo, essa linguagem está a comunicar conteúdos espirituais, atuando assim como um instrumento. Quando comunica a si própria, a linguagem comunica sua essência espiritual, não sendo, por isso, capaz de

manifestar outra linguagem, mas comunicar apenas diferentes conteúdos espirituais. Logo, cada essência espiritual só comunica a si mesma na linguagem que lhe é específica. Por isso, é possível afirmar que há uma linguagem própria de cada forma de arte e, conseqüentemente, de uma linguagem específica do cinema de animação. A essência, é bom frisar, não se aplica aqui em sentido metafísico. A essência da linguagem está no signo, pois é por meio dele que ela se manifesta.

Segundo Pareyson (1993, p. 129), “um motivo espiritual entra na esfera da arte apenas enquanto tende a determinar para si uma vocação formal”, e é na “matéria” que se resolvem os problemas da “linguagem” e da “técnica” na arte (Ibid., p. 130). O autor afirma que a matéria só se configura como tal na obra em processo de formação, do mesmo modo que “a linguagem só existe como tal na boca de quem fala” (Ibid., p. 131). Acrescenta, ainda, que “a matéria e a língua manifestam sua independência justamente *na* adoção que delas se faz, enquanto se desenrola a fala e enquanto está em curso a formação da obra de arte” (Ibid., p. 131), ou seja, o que se manifesta independentemente na matéria é sua essência espiritual, no mesmo sentido que Benjamin adota para a linguagem.

Se é na matéria que repousa a essência da obra de arte, é no embate dialógico entre matéria e artista – analogamente ao embate língua-falante –, que a formatividade da obra se dá. Pareyson completa: “sem uma certa matéria e, portanto, sem uma determinada técnica ou uma determinada linguagem, certas intenções formativas jamais surgiriam, de sorte que o artista deverá prestar o máximo de atenção aos problemas técnicos” (PAREYSON, 1993, p. 131).

Bakhtin entende, por sua vez, a linguagem como um ato humano. É esse ato que faz a mediação no acesso de quaisquer interlocutores à realidade, durante os atos de interação (FARBIARZ e NOVAES, 2014, p.123). Farbiarz e Novaes destacam que Bakhtin busca uma filosofia do ato de interação verbal. Segundo as autoras, Bakhtin busca “compreender o papel das interações sociais que se sustentam no uso da língua como linguagem em uma relação intrínseca entre o linguístico e o social”. Para Bakhtin – afirmam as autoras –, a língua é “um sistema de comunicação, a partir do qual os indivíduos compartilham sentidos” (Ibid., p.127). As autoras sintetizam, assim, a visão de Bakhtin:

A partir do autor a linguagem pode ser entendida como uma atividade conectada à prática social dos homens, com função social, que media a relação que eles

estabelecem entre si, entre eles e os objetos inscritos no contexto e entre eles e os contextos situacional e cultural para os quais produzem efeitos. A linguagem torna-se, nesta perspectiva, a ferramenta do homem para a expressão e manipulação, uma vez que seu uso é intencional. (FARBIARZ e NOVAES, 2014, p.128)

Para Bakhtin, é no contexto mais amplo da relação social que devem ser inseridos esse conjunto de elementos complexos: “(...) para observar o fenômeno da linguagem, é preciso situar os sujeitos – emissor e receptor do som –, bem como o próprio som, no meio social”. (BAKHTIN, 1990, p.70).

Cabe refletir mais um pouco sobre o emprego do termo “espiritual”. Em uma perspectiva baseada em Bakhtin, é possível interpretar como “espiritual” aquilo que está presente na essência do discurso e lhe é intrínseco mesmo que, muitas vezes, não esteja perceptível de forma evidente. Esse elemento presente, porém imperceptível, ainda assim, é verificável, pois se apresenta na obra mesmo que de forma menos óbvia em sua materialidade, sua presença no mundo e não em um pano metafísico qualquer. Bakhtin afirma:

Cada signo ideológico é não apenas um reflexo, uma sombra da realidade, mas também um fragmento material dessa realidade. Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como uma outra coisa qualquer. (BAKHTIN, 1990, p.33)

Assumida, então, a legitimidade na existência de uma linguagem da arte e identificada a possibilidade de que essa linguagem se assente sobre a matéria e seja exatamente na matéria que se encontra sua essência espiritual, resta saber se essa linguagem é dotada de um código restritivo capaz de domar seu usuário de forma equivalente ao que acontece com a linguagem verbal.

2.2 Linguagem, língua e fala

Uma vez que se está a fazer uso de conceitos ligados à linguística, antes de seguir adiante é prudente definir minimamente o que cada termo significa e como fazer uso de cada um no contexto da animação. Para esse fim, serão revisadas as definições dos termos em Saussure e Barthes.

Para Saussure, língua e linguagem não se confundem, sendo a língua uma parte determinada e essencial da linguagem. A língua, diz Saussure, é um produto social da faculdade da linguagem, bem como “um conjunto de convenções

necessárias, adotadas pelo corpo social”. Esse conjunto de convenções permite o exercício da faculdade da linguagem nos indivíduos. Saussure assume que a linguagem é multiforme, heteróclita e, ao mesmo tempo, física, fisiológica e psíquica; pertence ao domínio individual e ao domínio social; “não se deixa classificar em nenhuma categoria de fatos humanos, pois não se sabe inferir sua unidade” (SAUSSURE, 1973, p.17).

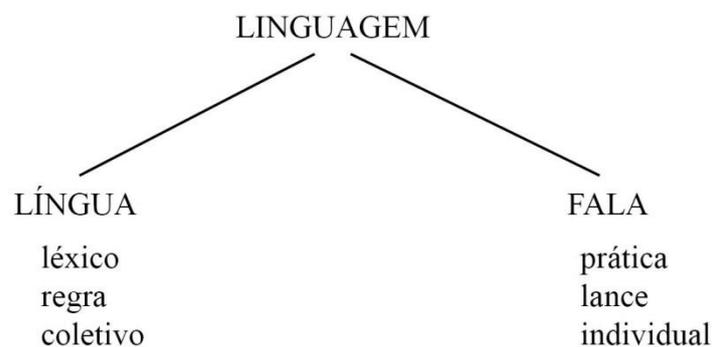
A língua, afirma Saussure, ao contrário da linguagem, é um todo por si, um princípio de classificação. Para o autor, a língua é a introdução de uma ordem natural no conjunto da linguagem, conjunto esse que não se presta a nenhuma classificação (SAUSSURE, 1973, p.17.). Saussure afirma que o que é natural ao homem é sua faculdade de constituir “um sistema de signos distintos correspondentes a ideias distintas”. Esse sistema é a língua.

Para o autor, não é a linguagem que é natural ao homem, mas a língua (SAUSSURE, 1973, p. 18). Por sua vez, a fala, para Saussure, é individual e está totalmente no plano do subjetivo, ou seja, o sujeito tem total controle sobre ela (Ibid., p. 18). Em resumo, a linguagem é um conjunto não classificável e multiforme, não natural ao ser humano, que tem na língua uma ação que lhe é natural e cuja finalidade é criar um princípio de classificação, um sistema de signos distintos capaz de corresponder a ideias distintas. A materialização da língua se dá, então, na fala que é subjetiva, o território do sujeito no ato de constituição da língua que não está completa, segundo Saussure, em nenhum indivíduo e só existe de modo completo na massa (Ibid., p. 21).

Para Barthes, o esforço de Saussure foi ao sentido de elaborar precisamente a dicotomia Língua/Fala. A partir de Saussure, Barthes define a língua como um “conjunto sistemático das convenções necessárias à comunicação, indiferente à matéria dos sinais que o compõem” (BARTHES, 1971, p.17). É esse dispositivo, a língua, que é capaz de recompor a desordem que existe na linguagem – o todo heteróclito de Saussure – diante da qual a fala é a parte individual da linguagem, composta por fonação, realização das regras e combinações contingentes de signos (Ibid., p.17). A linguagem, diz Barthes, é constituída pela língua mais a fala. A língua é a parte social da linguagem, não podendo o indivíduo sozinho criar nem modificar a língua, pois ela é um contrato coletivo ao qual os indivíduos de uma sociedade se submetem com o objetivo de se comunicar.

A língua é autônoma, tem suas próprias regras e só pode ser manejada depois que o indivíduo aprende essas regras (BARTHES, 1971, p.17). Como um sistema de valores contratuais que a torna uma instituição social, a língua, por isso mesmo, resiste a modificações impostas por um único indivíduo (Ibid., p.18). O lugar do individual, afirma Barthes, está na fala, ato de seleção e atualização constituído por combinações que permitem o falante utilizar o código da língua para exprimir seu pensamento pessoal. (Ibid., p.18). No entanto, Barthes alerta para o fato de que a fala se constitui em um processo individual de combinação e não uma criação pura (Ibid., p.19). A língua é incompleta, diz Barthes, no nível de cada indivíduo isolado e só existe perfeitamente na “massa falante”. A fala, por sua vez, só pode ser manejada quando é destacada da língua, no entanto, a língua só é possível a partir da fala. A língua é o produto e o instrumento da fala, por isso, essa relação é uma verdadeira dialética (Ibid., p.19).

Aponta-se, assim, que a linguagem existe como uma potência que se organiza por meio de duas instrumentalizações:



A linguagem, assim, pode ser considerada um fenômeno que surge da articulação entre língua e fala. No entanto, é importante destacar a dimensão cultural de qualquer definição de linguagem. Essa dimensão cultural, ligada a práticas observáveis, afasta o conceito de uma possível essência imutável da linguagem. A essência espiritual da linguagem é aqui entendida como algo que se manifesta na matéria – como afirmado anteriormente por Benjamin e Pareyson – ou como signo ideológico intrínseco à fala e que, apesar de imperceptível, é manifesto na materialidade. Esse signo ideológico, uma vez que é dado na cultura,

não é imutável, é, portanto, sujeito a interferências, modificações e transformações, mesmo que de forma lenta e paulatina.

Assim, ao abordar outras linguagens que não a textual, é possível também identificar léxicos, sentidos e regras coletivas, bem como práticas e relações individuais. Essa questão será trabalhada mais profundamente no capítulo sobre os gêneros discursivos. Antes, porém, se continuará aprofundando o tema da linguagem na arte e no cinema.

2.3 A linguagem na arte

Mikel Dufrene afirma que a arte pode ser entendida como uma linguagem porque está entre os conjuntos de significantes. Para Dufrene, a linguagem é por excelência o campo da significação e pode ser definida como algo que “permite transmitir mensagens por meio de códigos” (DUFRENE, 1972, p.109). Nessa definição fica claro que a linguagem é um meio que transmite conteúdos. Dufrene afirma que um código é destinado “à comunicação de mensagens, isto é, à permuta de significações” (Ibid., p. 104) e, daí, à transmissão de conteúdos, que é uma tarefa da linguagem. Se há significação, afirma o autor, é sempre possível que haja representação ao menos do significante, que deve ser percebido. A distância do significante para o significado pode variar e, nesse sentido, é possível afirmar que pintura representativa é mais motivada do que a pintura abstrata (Ibid., p. 107), ou seja, na pintura representativa, a proximidade entre significante e significado é maior.

Entretanto, Dufrene deixa claro que a linguagem da arte não apresenta o mesmo nível de estabilidade da linguagem verbal, ou seja, seu código é capaz de significar, mas essa significação é de outra natureza. Para Dufrene, a arte ocupa o campo supralinguístico, ou seja, os seus sistemas supersignificantes permitem a transmissão de mensagens sem código ou com um código menos estrito. Nesse caso, a significação é expressão (DUFRENE, 1972, p. 109).

A obra de arte, afirma Dufrene, pressupõe um código e o artista fala por meio da obra. Dufrene pondera que “na própria linguagem não é fácil discernir o estatuto da língua”, pois a língua “só se realiza na fala”, ou seja, segundo o autor, a língua é uma abstração ou um “sistema institucionalizado dos esquemas e normas que presidem ao uso”. O código, afirma Dufrene, “só se deixa conhecer

nas mensagens, o sistema, nos produtos do sistema”. Onde encontrar um sistema da arte ou, ainda, como definir a arte como conjunto? – questiona o autor. Para o autor, tal tarefa só seria possível de dois modos:

(...) ou procurando que léxicos e que gramáticas estão à disposição do criador, ou procurando, em primeiro lugar, se há qualquer coisa que satisfaz a um sistema na obra criada e, quem sabe, no conjunto das obras. (DUFRENE, 1972, p. 111)

O artista fala, é claro, não apenas por meio da obra, seja essa realizada em qualquer forma de arte, matéria ou técnica, mas fala também por meio da língua verbal e textual, das expressões faciais e corporais etc., porque ele, o artista, é também previamente um sujeito falante e capaz de se comunicar por meio da fala e de outros códigos comunicacionais. Dufrene afirma que o ato que instaura a obra de arte se pretende uma fala, logo, a obra se pretende uma mensagem. Se há uma fala, deduz-se que existe em contrapartida uma língua, no entanto, para Dufrene, a arte não se deixa circunscrever como uma língua. Existem artes como existem línguas, diz o autor, mas a correspondência entre as artes não tem o rigor de uma tradução e, por outro lado, as artes se prestam a associações com muito mais facilidade que as línguas.

A classificação das artes para Dufrene se estabelece “com menos facilidade que a das línguas” e, apesar de surgirem novas artes com certa frequência, projetos de novas línguas normalmente fracassam. Esse fenômeno, conclui o autor, se dá porque a arte “está nas mãos de um grupo de decisão, o grupo dos artistas”, que é menos um grupo do que uma coleção de indivíduos que são normalmente por demais independentes. A língua, por outro lado, “se investe na ‘massa que fala’ e goza de uma vida coletiva que as iniciativas individuais – os fatos da fala – dificilmente afetam” (DUFRENE, 1972, p. 112).

Ainda assim, é possível falar de uma linguagem da arte. Essa linguagem, assim como a linguagem verbal, é capaz de transmitir conteúdos além de sua própria essência espiritual. Essa essência espiritual, que é transmitida na linguagem por ela própria, segundo Pareyson, na arte é transmitida pela matéria. A ação formativa ⁶sobre a matéria física é, segundo Pareyson, um aspecto

6 A arte para Pareyson é formatividade pura, específica e intencional, pois, embora se estenda a toda operação humana na arte, a formatividade acentua o domínio e subordina a ela todas as outras atividades. Na arte, a formatividade não se configura como apoio a outras atividades “no exercício das respectivas operações”, pois ela assume não apenas uma tendência à

necessário e constitutivo da arte, pois a obra não pode existir a não ser como objeto físico e material e somente a matéria física, uma vez formada, pode ser ela mesma, forma e somente forma. Pareyson conclui que:

Somente a exteriorização física tem, portanto, condição não só de garantir a real possibilidade de um processo de formação pura, mas também de distinguir radicalmente a formatividade artística daquela que se dá nas outras operações espirituais. (PAREYSON, 1993, p. 44)

A operação artística dá origem a “obras que são obras enquanto formas” e não a “obras que são formas enquanto obras”, pois, diz Pareyson, trata-se de dar forma a “uma matéria física para nela fazer existir a própria forma”. (PAREYSON, 1993, p. 44). Pareyson afirma que “só algo que tenha realidade física e existência material pode esperar ser forma pura”, mas tal proposição, segundo o autor, “só” oculta amplos horizontes, pois há variados elementos que podem ser chamados de matéria da arte, tais como os sons, as palavras, as cores, o mármore, as pedras e mesmo o corpo humano. É importante – adverte Pareyson – considerar que cada unidade do elenco de matérias disponíveis vem carregada de “leis, usos e intenções de todo o gênero”. É o que Pareyson denomina vocação formal da matéria. Essa vocação formal pode ser a base de um critério de distinção entre as diversas artes, se for considerada no ato de utilização da matéria. É fundamental, porém – adverte Pareyson –, ter em mente que esse sistema não permite o estabelecimento do número completo das artes. É infinito, segundo o autor, “o número das matérias que a arte pode livremente utilizar e tratar como quiser” (PAREYSON, 1993, p. 45).

O artista escolhe a matéria livremente, ao mesmo tempo em que define o ato de intenção formativa. Essa escolha, no entanto, não é arbitrária, pois “a intenção formativa se define como adoção da matéria, e a escolha da matéria se efetiva como nascimento da intenção formativa”. O processo de realização da obra de arte, afirma Pareyson, implica em adoção, escolha de uma matéria específica. Essa escolha ocorre exatamente porque a natureza e as características daquela matéria implicam certas possibilidades que são assumidas na própria realização, pela intenção formativa, e é assumida em função da obra a ser executada. (PAREYSON, 1993, p. 47). Mesmo o tempo para Pareyson também é

autonomia, mas igualmente rumo e direção independentes “fazendo-se intencional e fim em si

uma matéria da arte tal como a “sucessão temporal de sons, na música” (Ibid., p. 45).

A linguagem na arte se resolve como tal na relação matéria/técnica. É nessa relação que se insere a intenção formativa. E aqui é possível destacar, em uma perspectiva “pareysoniana”, que o surgimento de uma nova arte ocorre frequentemente quando novos aparatos tecnológicos suscitam uma nova técnica e possibilitam formas inéditas de interação com a matéria. Um exemplo é a animação CGI 3D, que só foi possível a partir do desenvolvimento de uma nova tecnologia computacional e que permitiu o surgimento de um novo tipo de animação.

A arte é linguagem porque é significante, mas, para Dufrene, não há um código restritivo na arte como ocorre com a linguagem falada, pois a arte é muito mais afeita a associações do que a língua e muito mais permeável às ações do indivíduo. Para Dufrene, não há uma verdadeira língua da arte, há apenas um código que, de qualquer forma, não é nem definido nem rigoroso e que, afirma o autor, “só entra em função nos arredores da realidade estética” (DUFRENE, 1972, p. 131).

A língua da arte – se há algo que possa assim ser chamado – é livre e não cessa de inventar a própria sintaxe, porque ela existe para si própria e mesmo o código não pode exprimir uma semântica geral, pois cada obra de arte comporta sua própria semântica, razão pela qual toda e qualquer tradução lhe é desigual (DUFRENE, 1972p. 136). No entanto, ainda que para Dufrene a arte seja uma linguagem sem língua, ele afirma que a obra fala e que a arte é fala.

Dufrene destaca dois sentidos conforme se esteja referindo à criação por um lado, ou ao objeto criado por outro. A criação é fala, segundo Dufrene, porque criar é uma iniciativa individual da mesma maneira que falar, porém, o ato criador pode tomar liberdades com os códigos propostos pelas outras obras. Tal fato propõe que o ato criador parece inventar a própria língua a cada vez que é instaurado. Na outra mão, o objeto criado também é fala porque a obra entrega uma mensagem (DUFRENE, 1972, p. 139).

Logo, mesmo que a arte esteja em um nível diferente de relação, com uma possível linguagem que lhe seja própria, para que se estabeleça o fenômeno de

mesma” (PAREYSON, 1993, p. 25).

transmissão de sentido, faz-se necessário um léxico mínimo que evidentemente está atravessado pela cultura e que, portanto, é coletivo. Ao mesmo tempo, para que se feche o ciclo, é necessário que existam práticas individuais de apropriação do léxico.

É nessa perspectiva que o indivíduo faz seu lance individual que, no entanto, é a todo tempo negociado com a cultura. No caso da arte, não apenas o indivíduo faz um lance que pode reafirmar ou rejeitar o código, mas também pode instaurar um código, uma vez que é possível tomar liberdade com o próprio léxico assim que o artista se apropria dele. Esse é um ponto que atravessa essa pesquisa até o fim. É óbvio que qualquer indivíduo pode esfumar as fronteiras do léxico ou subverter totalmente o código. No entanto, ao fazê-lo, ele assume a possibilidade última da não comunicação ou, pelo menos, de diminuição da capacidade comunicativa da obra em larga escala. No que se refere às práticas de mercado, isso é algo que tende ao inadmissível.

Assim, a perspectiva com que se trabalha nesta tese é de que cada forma de arte possui sua própria linguagem e pode ser um meio que transmite conteúdos de forma particular. Nesse sentido se está em conformidade com Dufrene, que afirma – conforme visto anteriormente – poder a arte ser entendida como uma linguagem porque está entre os conjuntos de significantes e que, por essa razão, permite transmitir mensagens por meio de códigos. Essa linguagem da arte, no entanto, é menos estável que a linguagem verbal, ou seja, os seus sistemas permitem a transmissão de mensagens sem código ou com um código menos estrito porque a arte ocupa um campo supralinguístico, o que torna seu processo de significação também expressão. Pareyson fornece outro ponto fundamental para o conceito ao afirmar que a arte é formatividade pura, específica e intencional, pois, embora se estenda a toda operação humana, na arte a formatividade acentua o predomínio e subordina a ela todas as outras atividades. Assim, operação artística dá origem a obras que são obras enquanto formas e não a obras que são formas enquanto obras.

2.4 A linguagem no cinema

O cinema é entendido como uma forma de arte e, como tal, possui linguagem própria. Para Christian Metz, um filme é claramente uma “obra de

arte”, sendo assim, “supõe uma intenção estética e criativa do autor” (METZ, 1980, p. 14). Além disso, para ele, o filme é um discurso significativo ou ainda um objeto de linguagem (Ibid., p. 12)⁷.

Pier Paolo Pasolini afirma que a própria existência do cinema indica que ele está atrelado a uma linguagem, pois, se assim não fosse, o cinema sequer poderia existir fisicamente ou, se existisse, “seria uma monstruosidade, uma série de signos insignificantes”. Explica o autor que “o cinema comunica, o que significa que ele próprio se assenta num patrimônio comum de signos” (PASOLINI, 1982, p. 137). Sobre a linguagem do cinema, Pasolini confirma aquilo que Benjamin e Barthes afirmaram anteriormente sobre as linguagens de um modo geral:

(...) é sobre um tal hipotético sistema de signos visíveis que a linguagem cinematográfica funda a sua própria possibilidade prática de existência, a sua pressuposição ao longo de uma série de arquétipos de comunicação naturais. (PASOLINI, 1982, p. 138)

Segundo Jean-Claude Carrière, a gênese da linguagem cinematográfica está no surgimento do artifício da montagem, ou seja, aquilo que Carrière chama de relação invisível de uma cena com a outra. É na justaposição dessas duas cenas – em que a segunda não apenas sucede a primeira, mas a anula – que reside a primeira grande inovação do cinema segundo Carrière (CARRIÈRE, 1995, p.15). O autor completa que “essa técnica aparentemente simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade” (Ibid., p. 14).

No entanto, mesmo ao considerar a fala de Carrière sobre a existência de “um vocabulário e uma gramática de incrível variedade”, não é possível olvidar o que Dufrene diz sobre a linguagem da arte ser muito menos estável e coercitiva do que a linguagem verbal. Tanto Pasolini quanto o próprio Carrière estão atentos para esse fato.

Para Pasolini, a linguagem do cinema tem na sua base a comunicação visual que, segundo o autor, é “extremamente rude, quase animal”, ao contrário da comunicação poética ou filosófica, que é extremamente elaborada e constituída por um sistema historicamente amadurecido e complexo (PASOLINI, 1982,

⁷ Metz separa o fato cinematográfico do fato fílmico, afirmando que o primeiro é vasto e formado por elementos que são sempre externos ao filme, mas que interferem antes, durante e depois do filme. O filme, por sua vez, se constitui em um discurso significativo localizável (METZ, 1980, p.11).

p.138). Pasolini afirma que essa rudeza da comunicação visual faz com que o instrumento linguístico sobre o qual se assenta o cinema seja do tipo irracionalista. Isso, segundo o autor, explicaria a profunda qualidade onírica do cinema, bem como sua “absoluta e imprescindível concreção objetiva” (Ibid., p. 138).

Segundo Pasolini, há todo um sistema de signos linguísticos que se encontra “recolhido e encerrado” dentro do dicionário. Fora do dicionário, diz o autor, não há nada exceto, talvez, “a mímica que acompanha os signos da fala” (PASOLINI, 1982, p. 139). Aos escritores, adverte Pasolini, cabe a singular operação de retirar do dicionário as palavras e usá-las de forma particular e relacionada tanto ao seu momento pessoal quanto ao momento histórico no qual vive. Para Pasolini esse dicionário não existe para o autor de cinema, ou seja, não existe um repositório formal no qual o cineasta vai buscar signos. Pasolini afirma ser no caos infinito que residem “meras possibilidades ou sombras de comunicação mecânica e onírica” (Ibid., p. 139).

A operação realizada pelo cineasta ao produzir a obra é de natureza dupla, descreve Pasolini. O autor de cinema primeiro retira o signo imagético do caos, o que pressupõe uma sistematização de todos os signos encontrados, ou seja, ele cria um dicionário de signos imagéticos significativos. Após essa operação, o cineasta acrescenta sua qualidade expressiva individual aos signos imagéticos puramente morfológicos que foram retirados do caos. Para Pasolini, enquanto a operação do escritor é apenas estética – porque obviamente o léxico já está dado –, a do cineasta é primeiramente linguística e, só depois, estética, pois primeiro ele deve elaborar a própria linguagem (PASOLINI, 1982, p. 139).

Pasolini lembra que as imagens são um patrimônio comum, apesar de não estarem organizadas lexicalmente e de não possuírem uma gramática (PASOLINI, 1982, p.140). Isso implica no fato de que todo objeto é suficientemente significativo na própria natureza e, assim, se torna simbólico. Logo, segundo Pasolini, o cineasta

(...) escolhe uma série de objetos, ou coisas, ou paisagens, ou pessoas, como sintagmas (signos de uma linguagem simbólica) os quais, se têm uma história gramatical histórica inventada no momento – como se fosse um *happening* dominado pela ideia de escolha e da montagem – como, contudo, uma história pré-gramatical já longa e intensa. (PASOLINI, 1982, p.140)

As visões de Metz e Pasolini coincidem inicialmente. Para Metz, o filme difere da língua, uma vez que é um “meio de expressão no qual a linguagem e a arte mantêm relações quase consubstanciais, em que a própria linguagem é um produto ou um aspecto da invenção artística”. Ou seja, para Metz, o código cinematográfico não tem a mesma estabilidade e consistência da língua (METZ, 1980, p. 16). Metz conclui então que:

(...) o filme, porque constitui (contrariamente ao cinema) um espaço delimitável, um objeto inteiramente voltado para a significação, discurso fechado, só permite ser encarado “como linguagem” em seu todo, ou então, não pode absolutamente ser encarado como tal. (METZ, 1980, p. 16)

Carrière confirma essa impossibilidade de uma linguagem cinematográfica restritiva ao afirmar que, paralelamente ao amadurecimento do cinema, as regras formais que constituíam a sua linguagem passaram a ocupar um lugar secundário, chegando ao ponto de quase desaparecerem (CARRIÈRE, 1995, p. 19). Não há nada, segundo Carrière, que “se assemelhe a uma gramática cinematográfica clara e confiável” em tempos atuais (Ibid., p. 31). Essa visão não coincide com a de Pasolini, como será visto adiante.

O cinema é então uma forma de arte e, como tal, tem uma linguagem. Essa linguagem é menos estável e coercitiva do indivíduo que dela faz uso, assim como as linguagens de todas as outras formas de arte. E se é verdade, como afirma Metz, que cada filme é um discurso completo e que a linguagem do cinema existe em cada filme, então – como afirma Dufrene quanto à relação fala na língua/fala na arte – a linguagem do cinema é permeável aos enunciados individuais, pois, segundo Pasolini, o cineasta vai até o caos e, ao montar seu léxico, empreende um processo linguístico antes do estético. Entretanto, na perspectiva de Pareyson, a arte se manifesta a partir da matéria. Sendo assim, cada forma de arte tem seu próprio conjunto material, ou seja, as matérias disponíveis para o cumprimento por parte do artista de uma formatividade que é específica daquela forma de arte. Considerando isso, quais são os elementos que compõem o conjunto material do cinema?

Como visto anteriormente, Metz afirma que o filme como “linguagem” é o filme inteiro. A semiologia do filme só pode ser concebida, afirma o autor, a partir da observação dos “caracteres essenciais da matéria de expressão”, ou seja, as

cinco espécies de suportes sensoriais sobre as quais o cinema inscreve suas configurações significantes: a imagem, o som musical, o som fonético da “fala”, o ruído e o traçado gráfico das menções escritas. Afirmo ainda Metz que:

A análise estrutural, é verdade, interessa-se pela figura, não por seu suporte material; mas aquela deve a este alguns de seus caracteres, e ambos só são separáveis até certo ponto. (METZ, 1980, p. 15).

Desse conjunto de matérias às quais Metz se refere, aqui interessa destacar a questão da imagem, pois, talvez, o campo da imagem seja aquele no qual o cinema *live action* e a animação sejam mais obviamente diversos um do outro.

A primeira questão é que a imagem cinematográfica é acima de tudo fotográfica. Mesmo no cinema contemporâneo, onde talvez a discussão sobre fidelidade do registro fotográfico esteja *démodé*, uma vez que filmes são inteiramente capturados com atores atuando sobre *chroma key*, há ainda algo que é filmado, no caso, os próprios atores.

Maya Derem adere ao conceito de que na fotografia o objeto cria a própria imagem “pela ação de sua luz ou de material sensível à luz”, ou seja, como é o próprio objeto que se imprime no papel pela ação da luz e pela semelhança da imagem em relação ao objeto, na imagem o objeto seria um índice dele mesmo. Por outro lado, Derem afirma que “uma pintura não é, fundamentalmente, imagem e semelhança de um cavalo; ela é a semelhança de um conceito mental que pode se assemelhar a um cavalo ou que pode, como na pintura abstrata, não ter nenhuma relação visível com qualquer objeto real” (DEREM, 2012, p. 137).

Tão interessante para essa reflexão quanto a suposta indicialidade da imagem fotográfica, é a proposta de Ismail Xavier de que “uma fotografia pode ser encarada como um documento apontando para a pré-existência do elemento que ela denota” (XAVIER, 2008, p. 18). Isso implica em outra questão tocada por Xavier: o quadro fílmico define tanto o espaço efetivamente capturado pela câmera quanto o espaço extracampo imediatamente contíguo àquele. O extracampo pode ser definido por elementos que constam do campo, afirma Xavier. O espaço capturado sugere a sua extensão para fora dos limites do quadro. Essa propriedade, afirma Xavier, depende da composição adotada (XAVIER, 2008).

Para Aumont, o espaço não visível, que é chamado de fora de campo, está vinculado essencialmente ao campo, pois só existe em função dele. Aumont afirma que o conjunto de elementos não incluídos no campo é vinculado a ele pelo imaginário do espectador (AUMONT, 2007, p. 24). O campo e o fora de campo pertencem ao espaço imaginário homogêneo, chamado por Aumont de espaço fílmico ou cena fílmica. Imaginário porque, apesar de visível, não é concreto, assim como não é apenas homogêneo, mas é também reversível, uma vez que campo e fora de campo são igualmente importantes para a definição do espaço fílmico (Ibid., p. 25).

Aqui vale ponderar que, mesmo no cinema *live action* que, na maioria dos casos, recolhe suas imagens da concretude do mundo real, ainda assim é impossível afirmar que todo o espaço capturado pela câmera pertence ao mundo real. Afinal, os cenários podem ser construídos em escala natural para que os atores interpretem em um ambiente físico “real” que, no entanto, apesar de ter materialidade não é de forma alguma funcional como um espaço real. Além disso, modelos 3D podem ser utilizados para completar cenários e, muitas vezes, os cenários são inteiramente modelados, texturizados, iluminados e pintados digitalmente.

Mate paintings podem ser adicionados aos planos filmados sobre *chroma key* para aumentar a sensação de profundidade e criar um terceiro plano que, na captura inicial, não existe. Sendo assim, a direção e produção de arte, bem como os efeitos visuais de pós-produção podem criar realidades que, mais do que não extrapolar o campo, simplesmente não existem no extracampo. Nesse caso, quando a simulação do real passa a tomar parte substancial da *mise-en-scène*, o cinema *live action* se aproxima da animação e sua construção de um mundo que existe apenas para a diegese fílmica.

A imagem cinematográfica, segundo Xavier, é ainda mais celebrada por seu realismo, pois está atrelada não apenas à reprodução da aparência do objeto representado, mas também por ser “capaz de produzir não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza – o movimento” (XAVIER, 2008, p.18). Xavier traz ainda a questão do movimento de câmera. Na captação cinematográfica a câmera é posta em funcionamento uma vez e, assim, é iniciado o registro da imagem a partir de certo campo de visão. Essa captura gera como resultado uma sucessão de fotografias

nitidamente separadas, mas que é percebida no processo de projeção (que é a rigor descontínuo) como se a imagem estivesse em um *continuum* (XAVIER, 2008).

Segundo Aumont, pensar a imagem fílmica apenas pelo viés do espaço independente do tempo a deturpa a verdadeira natureza do plano. O fotograma é capturado em meio a inúmeros outros fotogramas que são encadeados sucessivamente a uma taxa de projeção muito rápida e apresentam movimentos internos ao quadro, “induzindo a apreensão de movimento no campo (personagens, por exemplo), mas também movimentos do quadro em relação ao campo” (AUMONT, 2007, p. 38).

Manovich proporciona uma reflexão interessante sobre esse ponto. Ao longo da história do cinema – afirma o autor –, foi desenvolvido um amplo repertório técnico que tinha como objetivo a modificação do registro obtido pelo aparato fílmico; recursos tais como iluminação, direção de arte, diferentes tipos de películas e lentes etc. No entanto, o cinema é a arte do índice. Mesmo na imagem cinemática mais estilizada é possível discernir a franqueza banal da fotografia e o cinema baseou os seus fundamentos exatamente nesse depósito de realidade da imagem fotográfica (MANOVICH, 2001, p.294). Manovich afirma ainda que, a partir da consolidação da tecnologia do cinema, passou-se a negar suas origens no artifício, ou seja, naquilo que caracterizava a construção da imagem em movimento antes do século XX: negação da construção manual da imagem; ações em ciclos; natureza descontínua do tempo e do espaço (MANOVICH, 2001, p.298). Tais recursos foram delegados, afirma Manovich, ao universo da animação. Esse aspecto será retomado mais adiante.

Pasolini constata que “a tradição da linguagem cinematográfica, tal como historicamente se formou nos seus primeiros decênios, é tendencialmente naturalista e objetiva” (PASOLINI, 1982, p.142), pois, apesar de o autor evocar um suposto lirismo da imagem cinematográfica, é sobre o realismo e a narrativa que o cinema prioritariamente se formou. Segundo Pasolini, há uma pré-gramaticalidade dos objetos no estilo construído pelo autor de cinema (Ibid., p.140):

O cinema é fundamentalmente onírico pela elementaridade dos seus arquétipos (...) e pelo prevalecer fundamental no seu âmago da pré-gramaticalidade dos objetos símbolos da linguagem visual. (PASOLINI, 1982, p.141)

É interessante aprofundar a discussão sobre linguagem com base em Pasolini, que sugere pensar não o cinema, mas a “técnica audiovisual”, ou seja, existe uma técnica e uma linguagem que lhe é correspondente e que é comum a todo um grupo de atividades audiovisuais diferentes. Uma dessas atividades é o cinema (PASOLINI, 1982, p. 162), mas também é possível citar, por exemplo, o vídeo, que pode ser fracionado em unidades menores, tais como o videoarte, o vídeo para Internet ou o vídeo para televisão –, cada um com suas particularidades e seus processos de adaptação da linguagem audiovisual. Pasolini considera a realidade como sendo o cinema em estado de natureza, não compreendido como convenção estilística, mas como técnica audiovisual (PASOLINI, 1982, p. 162).
Afirma Pasolini:

Se, por conseguinte, a realidade não é mais do que cinema em estado de natureza, daí resulta que a primeira e principal linguagem humana pode ser considerada a própria ação: enquanto relação de representação recíproca com os outros e com a realidade física (PASOLINI, 1982, p. 162).

Para Pasolini, existe uma linguagem audiovisual do cinema “em sentido pleno”, portanto, perfeitamente possível “descrever ou esboçar a respectiva gramática” (PASOLINI, 1982, p. 163) – e é aqui que ele se distancia de Carrière. Pasolini busca uma estrutura gramatical que permita perceber o cinema como uma linguagem capaz de gerar um significado. O primeiro paradigma com o qual Pasolini rompe é o da unidade mínima do cinema, que para a teoria clássica seria o plano. Para Pasolini, a unidade mínima da linguagem cinematográfica “são os vários objetos reais que compõem um plano” (PASOLINI, 1982, p. 164).

O autor vai mais além e afirma que na sua visão não poderia existir um plano de um só objeto, porque “não há na natureza nenhum objeto que se componha unicamente de si próprio, e que não seja assim ulteriormente divisível ou decomponível, ou que pelo menos não apresente diversas ‘formas’ de si” e conclui afirmando que “o plano é sempre composto de vários objetos, formas ou atos reais”. (PASOLINI, 1982, p. 164).

Sobre a questão dos objetos no plano, Pasolini trata de algo que é fundamental para a discussão sobre a diferença entre a animação e o *live action*: “é-me possível transformar o plano. Mas não me é possível transformar os objetos que o compõem, porque estes são objetos da realidade. Posso excluí-los ou inclui-

los, e é tudo”. Para Pasolini, a inclusão ou a exclusão desses objetos não muda a relação que o realizador tem com os objetos, ou seja, a realidade desses “objetos e formas reais particulares permanece: é um momento próprio dessa língua” (PASOLINI, 1982, p. 164). Essa impossibilidade de transformação do objeto real não é, pois, potência do cinema *live action* baseado na fotografia, mas o mesmo não pode ser dito a respeito da animação. Esse aspecto será mais bem investigado adiante, quando for tratada a questão “forma aberta e forma fechada”.

Pasolini chega mesmo a afirmar que a tentativa de se expressar cinematograficamente sem a incorporação dos objetos, as formas e os atos da realidade seria “tão absurdo e inconcebível como pretender expressarmo-nos linguisticamente sem empregarmos as consoantes e as vogais, ou seja: os fonemas” (PASOLINI, 1982, p. 165).

Pasolini constrói então uma relação de analogia entre o “monema” – conjunto de fonemas – e o “cinema” – “todos os objetos, formas ou atos da realidade permanentes que integram a imagem cinematográfica” (PASOLINI, 1982, p. 165). Ainda em sua analogia com a linguagem escrita, Pasolini afirma que “os fonemas de uma língua são em número reduzido” e são obrigatórios, ou seja, não estão disponíveis ao usuário da língua outras opções (Ibid., p. 165). Para o autor, os cinemas têm a característica de obrigatoriedade: (...) não podemos escolher os cinemas senão entre os cinemas existentes, ou seja: os objetos, as formas, os atos da realidade que captamos através dos sentidos (Ibid., p. 165). A diferença, no entanto, é que os cinemas – ao contrário dos fonemas – são inumeráveis ou até mesmo infinitos – diz Pasolini –, mas, da mesma maneira que os monemas são compostos por fonemas, os planos são compostos por cinemas (PASOLINI, 1982, p. 165).

Pasolini afirma que um objeto da realidade enquanto cinema é intraduzível, bem como um “pedaço bruto da realidade” e conclui:

(...) parece-me que, se os cinemas – os dados últimos da linguagem cinematográfica, correspondentes aos fonemas da língua, têm características diversas das dos fonemas, todavia a dupla articulação se encontra também e ainda assim presente na língua do cinema (PASOLINI, 1982, p. 165).

Sobre a sequencialidade, Pasolini afirma que a língua do cinema é linear como qualquer língua, pois forma um “*continuum* visual” ou uma “cadeia de

imagens”, fato que implica uma “sucessividade que se desenvolve necessariamente no tempo – dos monemas e dos cinemas” (PASOLINI, 1982, p. 165). Para Pasolini, o cinema garante o valor do significado porque opera com o próprio objeto como parte do significante (Ibid., p. 166), e afirma:

A língua do cinema é um instrumento de comunicação segundo o qual se analisa – de maneira idêntica nas diversas comunidades – a experiência humana, em unidades reproduzindo o conteúdo semântico e dotadas de uma expressão audiovisual, os monemas (ou planos); a expressão audiovisual articula-se por sua vez em unidades distintivas e sucessivas, os cinemas, ou objetos, formas e atos da realidade, que permanecem, reproduzidos no sistema linguístico – unidades que são discretas, em número limitado e únicas para todos os homens, seja qual for a sua nacionalidade (PASOLINI, 1982, p. 166) .

Para o autor, as unidades minimais da linguagem do cinema são “os objetos, as formas e os atos da realidade, reproduzidos e tornados elemento estável e fundamental do significante”. (PASOLINI, 1982, p. 168). Pasolini afirma que a língua do cinema não é meramente simbólica como a língua escrita, pois ela é detentora de uma permanência proporcionada pela “reprodução mecânica, da realidade” (Ibid., p. 168).

Resta ainda uma questão que será importante ao se tratar especificamente da animação e que é abordada por Pasolini: o *raccord*. Segundo o autor, a hipotética dupla articulação da língua cinematográfica formada por objeto e plano constitui uma abstração dos seguintes fatos:

- a) os planos se dispõem no tempo um a um e, mais do que isso;
- b) os planos se dispõem no tempo em contextos nos quais encontram sentido. (PASOLINI, 1982, p.239)

Pasolini assume como hipótese que o cinema como linguagem de arte é uma linguagem espaço-temporal e não tão somente audiovisual. A dimensão audiovisual do cinema seria funcional para uma primeira análise material:

O material audiovisual não seria mais, portanto, do que um material físico, sensorial, dando corpo a uma língua espaço-temporal, que de outro modo seria meramente “espiritual” ou abstrata. (PASOLINI, 1982, p.240)

Então, conclui o autor, o que conta é a relação da ordem dos planos com a ordem dos cinemas, e a relação da *ordem* dos planos com a *ordem* dos planos⁸ (PASOLINI, 1982, p. 240). Pasolini afirma, ainda, que na relação entre dois “planos-sujeito” atuam relações de “espaço”. Essas relações, segundo o autor, são de caráter primário e secundário (Ibid., p. 240):

PRIMÁRIO	SECUNDÁRIO
Relações internas no primeiro plano.	Relações entre espaços internados do segundo plano, de caráter secundário.
Relações entre espaço do primeiro plano e o espaço do segundo plano.	

“As relações entre estes espaços, que são como que uma língua que fala através de outra língua”, afirma Pasolini, “adotam um corpo que, por si só, não teria vida, simples matéria bruta – estas relações (...) apenas são imagináveis se experimentadas e pensadas numa ordem temporal”. E completa ao indicar que “as relações temporais são infinitas, e, por conseguinte, são também infinitas as significações possíveis das relações espaciais” (PASOLINI, 1982, p. 241). Afirma Pasolini:

O montador liga um plano a outro através dos *raccords*: nessa fração extremamente mínima de tempo seria depois preciso calcular as “durações negativas”, ou seja: aquelas que não estão lá, nem como representação material audiovisual, nem como abstração matemático-rítmica. Na convenção da duração infinitesimal do *raccord* pode passar uma duração ainda mais infinitesimal, como pode passar, pelo contrário, uma duração imensa, uma vida, um século, um milênio. (PASOLINI, 1982, p. 241).

O *ritmema*, então, compreende tanto as inclusões de entidades espaço-temporais que são os planos audiovisuais existentes, quanto exclusões de entidades espaço-temporais, ou seja, os *raccords* que, para Pasolini, constitui um “não existente significativo”. (PASOLINI, 1982, p. 241).

Finalmente, é importante destacar um pensamento de Pasolini: o cinema não é o filme. Para o autor, enquanto o cinema possui um léxico que se legitima na cultura, no coletivo, o filme, por sua vez, está na esfera da prática individual. Tal

⁸ Pasolini entende que não são importantes na mesma medida a “relação entre o plano (monema) e os objetos (cinemas) de que ele é composto” que ele chama de relação lógico-sêmica.

como a língua e a fala, cinema e filme se articulam para criar uma linguagem cinematográfica. No entanto, a selvageria da linguagem visual defendida por Pasolini proporciona um grau de liberdade muito maior na produção individual. E se o cinema não é o filme, o filme não é o cinema. Por isso, ele pode esfumar fronteiras e subverter parâmetros conforme a vontade de seu criador.

2.5 Animação e linguagem

Neste tópico os conceitos sobre linguagem apresentados anteriormente são confrontados com conceitos referentes ao universo da animação. Vale destacar alguns dos conceitos vistos anteriormente e que se mostram mais importantes nesse processo:

- a) a linguagem e a criação de significado;
- b) os conceitos de conteúdos espirituais e essência espiritual;
- c) a flexibilidade do código e a capacidade de hibridação da arte da animação;
- d) a técnica, a matéria e a formatividade;
- e) os “cinemas” como a menor unidade narrativa audiovisual;
- f) a teoria do *raccord*;
- g) a imagem em movimento no filme de animação.

O objetivo é verificar se a animação possui um conjunto de convenções técnicas e estéticas que proporcionam a possibilidade de afirmar que ela – a animação – se constitui em uma linguagem a partir de um grupo de fatores que são analisados nesta tese⁹.

Para Pasolini, é possível considerar tanto o cinema *live action* quanto o vídeo como partes integrantes de uma linguagem maior, a linguagem do audiovisual. Essa é uma possibilidade bastante aceitável para pensar a animação, sem, no entanto, olvidar o fato de que ela difere de seus pares no universo audiovisual a partir de três questões – explicitadas na introdução – fundamentais

Tampouco conta também “a relação do plano com outro plano” que ele chama de lógico-sintática. (PASOLINI, 1982, p. 240).

9 É óbvio que o número de fatores passíveis de identificação e que, de alguma forma, demonstrariam que a animação constitui-se em uma linguagem são, provavelmente, inúmeros. No entanto, aqui nessa pesquisa, por questões óbvias ligadas à necessidade de um recorte mínimo que

para a linguagem da animação e que tornam diferenciada a maneira como a animação cria significado: as técnicas utilizadas para realização dos filmes; a edição do tempo e a potência da linguagem para configurar a abertura da forma.

É também importante ter em mente que, da mesma forma que Pasolini determina que o cinema não é o filme, se referindo ao universo do cinema *live action*, o mesmo pode ser dito a respeito da animação. A animação não é definida por um único filme e esse único filme, por sua vez, não é capaz de representar a animação como um todo. É possível apenas pressupor que há algo que perpassa o meio enquanto potência na sua totalidade, ou seja, que possa ser considerado comum em sua essência espiritual nos termos explicitados anteriormente. Algo que não se manifesta de maneira evidente, mas que na experiência individual da obra pode ser ratificada ou subvertida – em nenhum dos dois casos invalidando a ideia de potência e linguagem.

2.5.1.A Significação

Nesta subunidade se dá conta de três das questões anteriormente citadas:

- a) a linguagem e a criação de significado;
- b) os conceitos de conteúdos espirituais e essência espiritual;
- c) a flexibilidade do código e a capacidade de hibridação da arte da animação.

É possível formular, com base no que foi visto até este ponto, que, se há uma linguagem da arte e a animação é uma forma de arte, então é possível falar de uma linguagem da animação, ou seja, há algo de essencial na arte da animação que se manifesta como linguagem. Não se trata dos conteúdos que o meio é capaz de transmitir como, por exemplo, os temas e os gêneros que são abordados, mas de algo que é essencialmente dela – a animação – e nenhuma outra forma de expressão pode transmitir. Finalmente, um filme de animação é claramente uma unidade significativa que por vezes é verbal-visual, por vezes é apenas visual.

O cinema de animação é uma legítima manifestação da vida espiritual do homem e como tal pode ser entendida como uma espécie de linguagem. Essa linguagem da animação pode conseqüentemente ser entendida como esse

demonstre aquilo que se pretende, são destacados apenas três desses fatores, ou seja, aqueles que o autor foi capaz de identificar ao longo de seu processo de pesquisa.

princípio que comunica conteúdos espirituais. Há algo de essencial no cinema de animação que se manifesta como sendo sua linguagem.

O filme de animação é uma síntese significativa – conforme a nomenclatura de Barthes – ou um discurso significativo de acordo com a perspectiva de Metz. Como visto anteriormente, Barthes afirma que entende por linguagem toda unidade ou síntese significativa, seja verbal ou visual (BARTHES, p.133), logo, fica evidente que no filme animado a significação pode ser tanto verbal quanto visual. Como visto anteriormente, de acordo com Dufrene, a arte é uma linguagem porque está entre os conjuntos de significantes e pode transmitir mensagens por meio de códigos destinados à comunicação de mensagens, ou seja, a transmissão de conteúdos, uma tarefa da linguagem.

Para Pasolini, a simples formação de uma unidade significativa a partir desses elementos já constitui uma ação linguística, pois, do contrário, sequer seria possível uma pesquisa como a que aqui se constrói, uma vez que os filmes seriam uma sequência amorfa de signos sem qualquer significação e, portanto, impossíveis de serem analisados como unidades significativas. Um realizador de filmes de animação empreende, então, primeiramente uma operação linguística e só então uma operação estética, segundo a visão de Pasolini, pois a comunicação visual é, para Pasolini, selvagem e muito menos passível de uma circunscrição lexical nos moldes da comunicação verbal. No entanto, apesar dessa possível selvageria, o próprio Pasolini propõe que a linguagem audiovisual do cinema é dotada de uma gramática.

A partir dessa possibilidade – a da existência de uma gramática –, é possível intuir que as subdivisões da linguagem audiovisual são passíveis de possuir uma gramática própria. O vídeo, por exemplo, pode ter recursos que lhe são característicos mais do que ao cinema, mas ainda assim há algo que é comum a ambos que reside no processo de geração da imagem.

A animação pode ser – como afirmado anteriormente – integrada ao universo do audiovisual, no entanto, ela não obedece de maneira plena e submissa aos mesmos pressupostos do cinema *live action* ou do vídeo no que diz respeito à geração da imagem e à representação do movimento. Já a partir de sua geração ela se distingue e constrói sua gramática própria, senão na junção entre os planos – uma vez que o *raccord* entre planos existe também no filme animado –, com certeza no nível do *frame*. Porque possui uma gramática, a animação é capaz de

comunicar conteúdos e, por isso, é possível ao cineasta de animação realizar, por exemplo, filmes de gênero¹⁰ e transmitir significados tão diversos como em um docudrama, tal qual *Ryan* de Chris Landreth (2004), ou em um filme abstrato, como *Begone Dull Care* de McLaren. Esses conteúdos estão expressos no argumento, estão de acordo com o gênero ao qual o filme pertence, com os temas que são abordados e com o estilo que é adotado para o filme.

No entanto, apesar de obviamente comunicar conteúdos, a linguagem da animação comunica também sua própria essência linguística, ou seja – como afirma Benjamin –, ela comunica antes de qualquer coisa a si própria; comunica sua essência espiritual e linguística por meio de si própria. Por isso, a animação é plenamente capaz de transmitir diferentes conteúdos que podem ser transmitidos por outros meios audiovisuais, mas de uma maneira diversa daquela proposta pelo vídeo ou pelo cinema *live action*.

Uma vez que – de acordo com os conceitos expostos até aqui –, se entende o cinema de animação como uma espécie de linguagem que representa uma legítima manifestação da vida espiritual do homem, cabe também avaliar o termo “espiritual” conforme definido por Bakhtin e exposto no capítulo 2.1, agora na perspectiva da animação. Para Bakhtin, é “espiritual” aquilo que está presente na essência do discurso e lhe é intrínseco mesmo que, muitas vezes, não esteja perceptível de forma evidente. Ainda que não seja perceptível, esse algo que é “espiritual” é verificável, pois se apresenta na obra mesmo que de forma menos óbvia em sua materialidade, sua presença no mundo e não em um plano metafísico qualquer. O que está presente na materialidade do discurso são os signos ideológicos que estão presentes no discurso.

Para Bakhtin, esses signos não são apenas um reflexo da realidade, mas também um fragmento material dessa realidade. Como tal, possuem uma encarnação material – som, massa física, cor, movimento do corpo ou qualquer outra coisa (BAKHTIN, 1990, p.33). Logo, a essência espiritual no filme de animação é aquilo que lhe é intrínseco mesmo que não evidente e ainda assim verificável, pois se apresenta materialmente por meio de seus fragmentos. Esses fragmentos são de origens diversas de acordo com a natureza do filme, ou seja, com a técnica com a qual o filme é realizado.

10 O gênero na animação será abordado no terceiro capítulo.

Assim como a linguagem da arte, também a linguagem da animação não apresenta a mesma estabilidade da linguagem verbal. Seguindo o pensamento de Dufrene, a animação possui um código muito menos restritivo que é capaz de significar, como todas as artes, pela expressão. O entendimento da natureza dessa expressividade é, aliás, uma das pretensões desta pesquisa.

Mesmo que fluida e pouco precisa, a linguagem da animação pressupõe um léxico que instaura uma prática. Porém – seguindo ainda o modelo proposto por Dufrene –, sendo a animação uma forma de arte, ela não se deixa cercar com a mesma intensidade que a linguagem verbal. Essa fluidez do léxico da animação abre intensas possibilidades para a expressão individual. Obviamente outras linguagens – seja a linguagem verbal ou qualquer outra linguagem artística – carregam suas próprias possibilidades que são obviamente diversas daquelas possibilidades expressivas propostas pela linguagem da animação–. A animação é ao mesmo tempo menos propensa à classificação – é quase impossível classificar todas as técnicas e estilos ao longo da história da animação – e muito permeável a associações. Essas associações podem ocorrer tanto no nível da linguagem e da técnica da própria animação quanto a partir da hibridação com outras formas de arte.

Apesar de ser uma forma de arte particularmente resistente à classificação, o cinema de animação já passou várias vezes, pelo menos em sua faceta mais comercial, por códigos razoavelmente estáveis, mesmo que por tempo limitado. É o caso, por exemplo, dos 12 princípios da animação Disney que até hoje servem de modelo para a produção de filmes de animação comercial; o anime japonês e sua animação limitada e muitos elementos estilísticos que assumiram o status de código e que servem de modelo para produções do mesmo gênero ao redor do mundo tal como, por exemplo, o estilo UPA¹¹. As possibilidades associativas do cinema de animação permitem, por exemplo, que filmes 2D possam receber efeitos em 3D, como é o caso do longa-metragem *Gigante de Ferro* (Bird, 1999) ou ainda, outro exemplo eloquente, o trabalho de animação em pintura a óleo *O velho e o mar*, do animador russo Alexander Petrov, uma clara associação entre duas formas distintas de arte e linguagens.

11 UPA – United Producers of America: estúdio de animação norte-americano fundado na década de 1940. A UPA foi fundamental na modernização estética da animação, incorporando

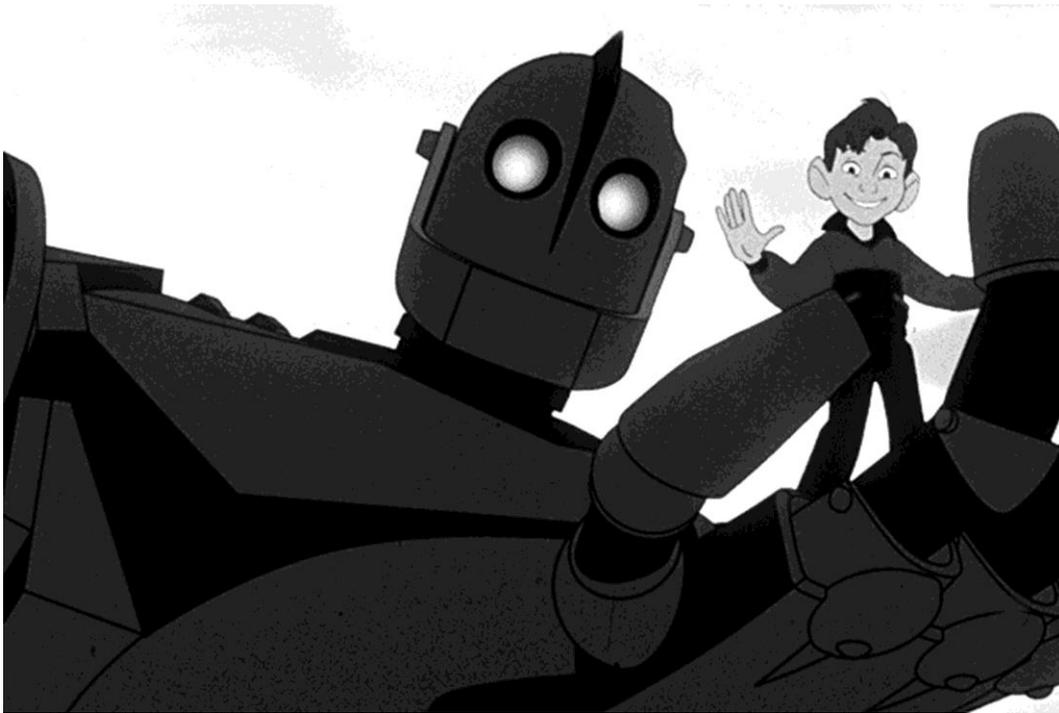


Figura 1 – *Gigante de Ferro* (1999), de Brad Bird, robô em CGI 3D e menino em 2D no mesmo quadro fílmico.



Figura 2 – *O Velho e o Mar* (1999), de Alexander Petrov: animação em pintura a óleo

Paul Wells afirma que, fundamentalmente, para a realização de um filme de animação é necessário criar a ilusão de movimento quadro a quadro a partir da aplicação de uma série de técnicas. Esse conceito aparentemente simples, afirma Wells, esconde infinitas possibilidades (WELLS, 2002, p. 5). Essas técnicas fornecem suporte para as escolhas estéticas que, segundo Wells, “sustentam diferentes formas de narrativa e a construção visual do significado”¹² (Ibid., p. 7). O quadro a quadro está enraizado na dimensão técnica da animação e é fundamental para o seu entendimento e sua definição como linguagem. É exatamente a questão da técnica que será abordada a seguir.

2.5.2.A Técnica

Nesta subunidade se relaciona a animação a duas questões propostas anteriormente:

- a) a técnica, a matéria e a formatividade;
- b) a construção da imagem e do movimento no filme de animação.

Anteriormente, foi visto que a animação é uma linguagem capaz de criar significado. Metz propõe cinco suportes sensoriais de significação no filme *live action*: imagem, o som musical, o som fonético da “fala”, o ruído e o traçado gráfico das menções escritas. Esses mesmos suportes também sustentam a significação do filme de animação e podem ser combinados livremente pelo realizador de acordo com suas necessidades criativas.

McLaren combina apenas imagem e áudio em *Begone Dull Care* (Lambard & McLaren, 1949), sendo o áudio tão somente o som musical – o jazz de Oscar Peterson – e a imagem composta por sequências de formas abstratas. Em *Dots* (McLaren, 1940), o autor trabalha com a imagem composta por signos abstratos e pelo ruído. Em *Rythmetic* (Lambard & McLaren, 1956), sequências de números indicam sequências rítmicas e são acompanhadas por ruídos conforme os números se deslocam ao longo das sequências. Nesse caso, sinais gráficos matemáticos estão escritos na tela e são acompanhados de ruídos.

início em oposição ao realismo da Disney.

12 Tradução nossa. (N.A.)

O filme *Donald no país da matemática* (DISNEY, 1959) com direção de Les Clark, Joshua Meador, Wolfgang Reitherman e Hamilton Luske., reúne todos os suportes significativos, pois ao longo da exibição há imagem – composta por signos representacionais e abstratos –, o áudio verbal, os ruídos, a música, além de, ocasionalmente, menções escritas na forma de números. Finalmente, o filme *Charles Bukowski's the man with the beautiful eyes*, dirigido e animado pelo inglês Jonathan Hodgson (HODGSON, 1999), tem sua narrativa suportada pelas imagens, pelas menções escritas – pois, afinal, todo o filme se baseia em um poema de Bukowsky –, pelos ruídos de som ambiente e pelos diálogos, ou seja, pelo som verbal. Não há trilha sonora no filme. Cada um desses realizadores tinha a disposição um grupo muito livre de materiais para realizar sua ação formativa.

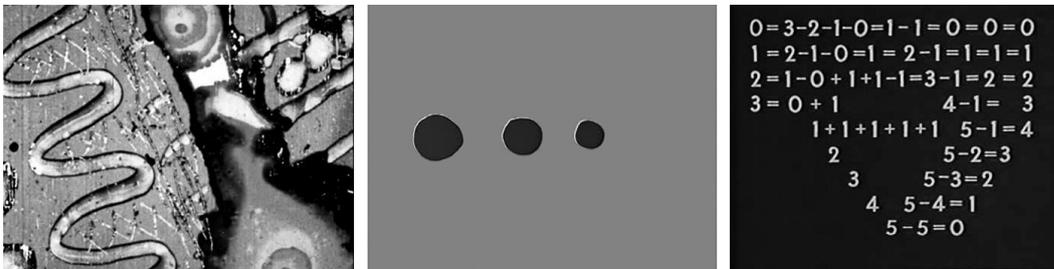


Figura 3 – Da esquerda para a direita: *Begone Dull Care* (1949), *Dots* (1940) e *Rythmetic* (1956), de Norman McLaren

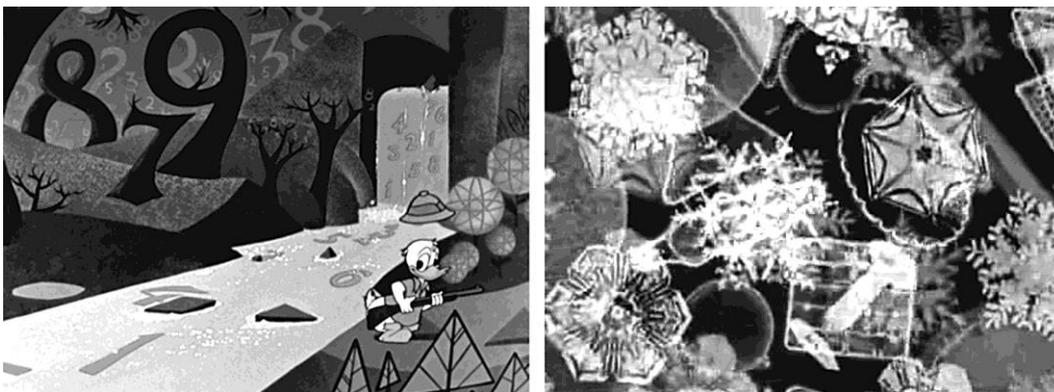


Figura 4 – *Donald no país da matemática* (1959), de L. Clark, J. Meador, W. Reitherman e H. Luske



Figura 5 – *The man with beautiful eyes* (2000) e *Feeling my way* (1997), de Jonathan Hodgson

Cada um desses realizadores tinha à disposição um grupo muito livre de materiais para realizar sua ação formativa. Empreenderam primeiramente uma operação linguística e só então uma operação estética, segundo a visão de Pasolini. Isso porque, como já dito, a comunicação visual é para ele selvagem e muito menos passível de uma circunscrição lexical nos moldes da comunicação verbal. No entanto, é bom lembrar que, até onde é conhecido, Pasolini nunca destinou qualquer energia no sentido de refletir sobre o cinema de animação. Pasolini obviamente avalia o cinema pela concretude da captura fotográfica a partir da realidade, no entanto, o cinema de animação não trabalha exatamente no mesmo viés. É perfeitamente possível ao cineasta de animação – tal como o autor literário, conforme a análise de Pasolini –, recorrer a um dicionário de formas abstratas. E o faz não só porque pode fazê-lo, mas por uma razão óbvia: o cinema de animação não usa a câmera para construir o código imagético em sua totalidade.

No entanto, um filme de animação *stop motion* pode ser inteiramente realizado com objetos retirados da realidade e ressignificados por meio de recursos estéticos e narrativos. É o caso, por exemplo, do diretor de filmes de animação PES, que trabalha frequentemente com objetos ressignificados pela situação narrativa e pela manipulação dos elementos tais como escala e função do objeto. Exemplos dessa técnica de realização são os filmes *Fresh Guacamole* (2012) e *Western Spaghetti* (2008). Nesses casos é evidente que o realizador retirou elementos do mundo real e os reutilizou em outro contexto. No entanto, ainda assim, se está diante de um filme de animação porque a linguagem na qual o discurso está sendo construído é a da animação.



Figura 6 – Fresh Guacamole (2012) e Western Spaghetti (2008), de PES

Para o realizador de filmes de animação, as possibilidades técnicas à disposição são variadíssimas. Segundo Wells, o processo envolvido na criação de um filme animado depende de uma série de fatores, tais como a técnica envolvida; o estúdio que realiza o filme; as restrições orçamentárias do projeto e os contextos de exibição. O autor destaca que, embora o processo tenha elementos comuns em todas as abordagens, existem diferenças significativas. Nesse sentido, Wells exemplifica que a execução de uma animação *stop motion* apresenta diferenças claras da execução de um desenho animado 2D, ou de uma animação feita com argila, ou de um filme CGI (WELLS, 2002, p.15). No entanto, mesmo dentro de cada técnica pode haver particularidades dependendo do material utilizado pelo realizador.

Wells cita as diferenças evidentes entre filmes de *stop motion* feitos com massa de modelar ou plasticina (*claymation*) (WELLS, 2002, p.15). Uma das características dessa técnica é sua flexibilidade para gerar metamorfoses formais muito fluidas. No entanto, a infraestrutura do boneco vai impactar diretamente sua superestrutura expressiva, ou seja, a propriedade material mais evidente dessa técnica – a maleabilidade – será alterada conforme o esqueleto interno, seja feito com sólidas armaduras articuladas, estruturas de arame, madeira ou, enfim, qualquer material que limite essa maleabilidade.

A animação 2D também é passível do mesmo tipo de raciocínio. Maureen Furniss propõe uma forma de compreender a animação bidimensional como extensão de outras formas de arte, uma vez que muitos animadores independentes ao longo da história iniciaram suas atividades atuando como artistas plásticos em diferentes meios de expressão e perceberam na animação um caminho para expandir suas explorações com movimento e temporalidade em pinturas e desenhos (FURNISS, 2012, p. 32).

Cada um desses materiais – tais como grafite, carvão e diversos outros tipos de pigmentos sejam estes secos ou úmidos –, proporciona um processo de formatividade da imagem animada diverso dos outros. Um dos elementos que difere na própria formação da imagem é que cada material deixa para trás um tipo diferente de rastro. A forma do signo é obviamente influenciada, alterada por essa materialidade. O artista urbano blu, em seu filme animado *Muto*, por exemplo, incorpora o rastro da técnica na qual ele trabalha. O filme foi animado inteiramente em suportes urbanos (paredes e muros) e os rastros tanto do material utilizado quanto do próprio signo são perceptíveis (fig. 7).



Figura 7 – *Muto* (2008) animado e dirigido pelo artista urbano Blu

Dependendo da proposta estética do filme, o rastro pode ser algo indesejável que deve ser ocultado da visão do espectador. Exemplo mais que eloquente é o processo de *cleanup* em filmes como *Branca de neve e os sete anões*, no qual a forma é encapsulada buscando uma estabilidade característica da imagem real, ou seja, uma imagem fechada. O próprio termo inglês *cleanup*, quando traduzido ao pé da letra, quer dizer em português “limpar”. E o que se deseja limpar quando é realizado o *cleanup*? A imperfeição, a sujeira do traço, a abertura natural da forma resultante do próprio processo de esboço do personagem no *frame*; o rastro é simplesmente eliminado.

Uma vez assumido que o cinema de animação é uma forma de arte e como tal possui sua própria linguagem, é importante estabelecer como essa linguagem constitui a ela mesma ou é constituída por aqueles que produzem filmes de animação. Recordando rapidamente, para Pareyson, o problema da construção de uma linguagem na arte passa prioritariamente pela técnica, pois para ele não é o conteúdo que determina a formatividade, mas sim a matéria; e a ação da técnica sobre essa matéria.

Para Sebastien Denis, a animação é um conjunto de técnicas, ou “uma ferramenta multiforme e inconstante, em função dos desejos do realizador e do produtor”. Denis propõe que o “quadro a quadro”, pelo seu enorme tempo de produção, rompe radicalmente com o que ele chama de “reprodução mecânica do real”, ou seja, a captura fotográfica da realidade. A animação por meio de sua técnica “quadro a quadro” propõe, segundo Denis, “uma representação artesanal que se constrói na duração longa” (DENIS, 2007, p.7). A partir dessa proposição, Denis toca em um ponto fundamental para esta tese. Para o autor, a importância da técnica na animação deve ser sublinhada, uma vez que o realizador de filmes de animação tem que conhecer intimamente o funcionamento da animação para “dar vida as suas personagens e ao seu universo ficcional”. Além disso, continua Denis, há muitas maneiras de animar: tanto com o uso de uma câmera quanto sem. No cinema *live action*, ao contrário, o realizador pode desconhecer por completo o funcionamento de uma câmera, porque isso não o impede de realizar seu filme, apesar de existir apenas uma maneira de realizar a captura: através da câmera (DENIS, 2007, p.7).

Marina Estela Graça também destaca a importância da técnica e do aparato que a permeia na realização de um filme. Segundo a autora, o aspecto técnico da produção fílmica deve ser considerado previamente ao estudo do “fato fílmico”, pois é a partir dos aspectos técnicos que “são determinados e constituídos todos os elementos e modos de articulação do ‘discurso fílmico’” (GRAÇA, 2006, p.31). Para Estela Graça, “as capacidades expressivas e materiais do próprio dispositivo contam para uma dimensão poética que é constitutiva tanto no plano histórico como no conceptual” (Ibid.).

Para a autora, existem práticas fílmicas decorrentes de diferentes formas de manuseio dos mecanismos e dispositivos tecnológicos, práticas essas que são resultado da ação do animador no “interior dos dispositivos que suportam o discurso fílmico” (GRAÇA, 2006, p. 33). A questão de fundo para a reflexão de Estela Graça é o gesto no ato de animar, daí a importância da manipulação no interior do dispositivo para sua análise. Entretanto, para os fins desta pesquisa será considerado que algumas formas de animação não vão privilegiar o gesto tão intensamente quanto outras. A animação CGI ou 3D, por exemplo, é muito menos afeita à gestualidade do corpo do animador durante o ato de animar do que a técnica do 2D *full* ou o *stop motion*. Por isso, para a reflexão proposta aqui parece

mais relevante o ato consciente de manipulação da imagem dentro do tempo da ação e não ao largo dele, algo a que se retornará adiante.

É importante se ater ao processo de formação da imagem no cinema *live action* e a sua contrapartida no filme de animação. O primeiro ponto é a questão do dispositivo. Quando Pasolini afirma que a linguagem do cinema se sustenta principalmente sobre a imagem e, mais especificamente, sobre a imagem fotográfica, e que é sobre esse fato que se assenta sua concretude objetal, o próprio Pasolini está criando uma clara fronteira entre o cinema *live action* e a animação. A relação do filme animado com a câmera é de uma ordem sensivelmente diferente daquela experimentada pelo cinema *live action*. Em tempos atuais é até possível afirmar que o cinema de animação é mais dependente dos computadores do que da câmera de filmagem. Apesar de a maneira como se forma a imagem do filme de animação ser, na maioria dos casos, bastante diversa daquela como são constituídas as imagens de um filme *live action*, é importante salientar o paralelismo de algumas formas de animação com o *live action* em função de uma maior dependência da câmera. O *stop motion* e o *pixilation*, a animação com areia e a matriz de alfinetes de Alexiev são técnicas de animação em que se faz uso da câmera como dispositivo essencial ao processo, entretanto, as semelhanças param no primeiro clique e se retornará a essa relação mais adiante.

Assim como no cinema *live action* e na arte como um todo, o cinema de animação não está sujeito a uma estrutura rígida e restritiva nos moldes da linguagem verbal. A linguagem do filme de animação se faz no processo de construção artística e, nesse caso, há uma particularidade no filme de animação. O cinema de animação é múltiplo. Não há apenas um cinema de animação como é o caso do cinema *live action*, pois, mesmo no abismo existente entre um filme espetáculo com grande quantidade de efeitos especiais/visuais e um filme independente, a forma geral do filme *live action* é mais ou menos estável. Entretanto, o mesmo não pode ser dito quando se trata de um filme feito em *stop motion*, outro feito em animação 2D *full* e um terceiro feito em 3D. São matérias diferentes e resultados estéticos também diferentes. Expressividades que em princípio são diversas e a grande questão é entendê-los como parte de uma mesma manifestação artística e de linguagem. Qual a matéria que está presente em todos os filmes de animação?

Na busca sobre o que é comum aos filmes de animação faz-se necessário aprofundar a questão do realismo da imagem e contrapor à afirmação de Pasolini, segundo a qual o cinema é uma língua viva da realidade. Conforme expresso por Xavier em relação à fotografia, no filme de animação não há, a priori, a percepção — de que a imagem do objeto implica diretamente na pré-existência dele, assim como no filme animado o espaço fílmico não implica na existência da extensão daquele espaço para fora do quadro. Na maioria dos casos, tudo é construção e a extensão só existe na medida em que foi realizada pela equipe de produção do filme. Para além do *background* pintado em um filme de animação 2D ou de um cenário 3D seja de *stop motion* ou de CGI, não há nada de concreto daquele universo que possa ser de alguma forma registrado. É sobre a possibilidade do realismo na animação que trata a próxima unidade.

2.5.3. Realismo e animação

O objeto de reflexão desta pesquisa é a animação que em sua maioria é narrativa e que, salvo exceções, é eminentemente representacional. A partir dessa matriz é importante refletir brevemente sobre o que seria um filme de animação inserido na esfera da representação.

Representação é lexicamente uma “imagem ou ideia que traduz nossa concepção de alguma coisa ou do mundo”¹³, ou seja, aquilo que representa, seja uma imagem ou uma ideia, contém semelhança com a coisa representada. Abbagnano apresenta três possíveis atribuições de sentido ao termo (ABBAGNANO, 2007, p. 853):

- a) aquilo por meio do qual se conhece algo;
- b) representar é conhecer alguma coisa cujo conhecimento propicia conhecer outra coisa e, nesse sentido, a imagem representa aquilo de que é imagem;
- c) causar o conhecimento do mesmo modo como o objeto causa o conhecimento.

¹³ Disponível em;<<http://bit.ly/2EEozfq>>. Acesso em: 25 set. 2017.

A representação também diz respeito à relação entre as palavras e os objetos significados, ou seja, em última instância a representação tem os mesmos problemas inerentes à relação entre conhecimento e realidade, pois a realidade constitui o objetivo do conhecimento (ABBAGNANO, 2007, p. 854).

Uma vez que a animação se constitui em uma linguagem, enquanto tal ela deve ser capaz de operações de representação, transmissão de mensagens e criação de significados. O filme de animação é capaz, portanto, de representar ideias. É capaz de ser uma imagem de algo ou de uma ideia mental e é igualmente capaz de representar objetos. Mas sua forma de representar não é a mesma forma de representar do cinema *live action*, que faz uso da fotografia. Para Pasolini, por exemplo, o cinema transcreve “literalmente” a linguagem do real e por isso realiza uma semiologia natural da realidade (LAHUD, 1990). O cinema, segundo Pasolini, por meio da fotografia transforma cada coisa em um índice dela mesma, ou, em uma visão ainda mais radical, as coisas já são signos antes de serem capturadas pela câmera:

De fato, enquanto para o literato as coisas estão destinadas a se tornar palavras, isto é, símbolos, na expressão de um cineasta as coisas continuam sendo coisas: os "signos" do sistema verbal são, portanto, simbólicos e convencionais, ao passo que os "signos" do sistema cinematográfico são efetivamente, as próprias coisas, na sua materialidade e na sua realidade. É verdade que essas coisas se tornam "signos", mas são "signos", por assim dizer vivos, de si próprias (LAHUD, 1990).

Para Andre Bazin, a busca pela reprodução do real empreendida pela pintura ao longo dos séculos era inglória, pois havia na obra de qualquer pintor uma carga inevitável de subjetividade. Para Bazin, a ausência de subjetividade no processo de elaboração da imagem é a razão do sucesso da fotografia e do cinema sobre a pintura. Bazin defende que a exclusão do homem no processo de registro garante a superioridade da fotografia em relação à pintura no quesito representação da realidade (BAZIN, 1991).

A subserviência de tantas teorias do cinema à ideia de que a imagem em movimento seria governada pelo realismo fotográfico levou a teoria clássica do cinema a ignorar a animação. A verdade, porém, é que a teoria clássica do cinema jamais deu conta da animação. A visão do cinema como janela da realidade defendida por Pasolini e Bazin – de formas bastante diferentes é verdade –, para citar apenas dois importantes teóricos, impediu a observação apurada da animação

e conseqüentemente tornou suas teorias incapazes de alcançar o atual cenário do cinema digital, por exemplo. Obviamente, tais teorias têm suma importância e auxiliam grandemente no entendimento e na reflexão sobre o cinema. No entanto, muitos de seus pressupostos baseados unicamente no registro fotográfico da realidade desmoronam diante de um cenário no qual não se pode mais diferenciar o que é animação e o que é *live action*¹⁴.

Manovich afirma que os meios digitais redefinem a própria identidade do cinema. O cinema do século XX se caracterizava por ser um supergênero composto por filmes de ficção *live action*, ou seja, baseados na captura da realidade através de lentes. A imagem gerada deveria ser fruto da captura de eventos reais no espaço físico e sem manipulação. O resultado esperado para tal procedimento seria, portanto, o realismo fotográfico, conclui Manovich (MANOVICH, 2001, p. 293).

Segundo Manovich, o cinema – em contraste com a animação – trabalha duro para apagar qualquer traço de seu processo de produção, incluindo qualquer indicação de que as imagens que são vistas pelo espectador podem ter sido construídas ao invés de capturadas da realidade¹⁵. Todo esse processo tem como finalidade negar o fato de que aquilo que é visto na tela não existe fora da imagem fílmica (MANOVICH, 2001, p.298). Na era digital, no entanto, a captura da realidade pela câmera, afirma o autor, é tão somente um material bruto a ser manipulado. A imagem final é construída manualmente a partir de diferentes técnicas, tais como animação, imagens geradas por computador em programas 3D e pintura digital. (Ibid., p. 302).

Aqui vale uma breve pausa para refletir mais detidamente sobre esse ponto. O aparato de registro ótico-mecânico-eletrônico é essencial para registrar as imagens e possibilitar sua distribuição no tempo, tanto para a animação quanto

¹⁴ Stephen Prince e Noel Carroll apresentam alternativas ao tradicional conceito de realismo baseado na indicialidade da imagem cinematográfica. Prince propõe o “realismo perceptual”, afirmando que “o realismo se configura por meio de correspondências entre características selecionadas da exposição cinemática e a experiência visual e social do mundo do espectador” (MARTINS, 2012, p.65). Carroll, por seu lado, propõe uma abordagem a partir dos conceitos de realismo e formalismo. Para o autor, “a bifurcação entre os campos do realismo e do formalismo está ligada a uma tendência fundamental na teoria, a predileção dos teóricos de focar tanto a capacidade do cinema de fotograficamente fazer a cópia da realidade física ou, estilisticamente, transcender a realidade” (MARTINS, 2012, p.65).

¹⁵ É importante relativizar a afirmação de Manovich. Mesmo não sendo a operação usual do cinema dito comercial, há sim filmes *live action* que deixam visíveis o artifício, rompendo, assim,

para o cinema *live action*, mas no presente esse aparato vai além da clássica câmera fotográfica, podendo o realizador contar com *scanners* de alta definição, câmeras de celulares ou programas de computador. São casos nos quais todo o filme é realizado no ambiente virtual.

No caso do cinema *live action*, uma parte substancial do material exibido pode ter sido capturada pela câmera no mundo real, dependendo dos fatores de gênero narrativo e estilo – que serão discutidos adiante – contidos no filme. Pode ser ponderado que há casos radicais nos quais os atores foram inteiramente capturados sobre *chroma key* em estúdio e todo o resto foi inserido digitalmente.

É mostrado no *making of*¹⁶ do filme *A Ameaça Fantasma* (Lucas-film, 1999), da série *Star Wars*, que várias cenas foram feitas dessa forma, como, por exemplo, a cena em que os personagens Obi-Wan Kenoby, Qui-Gon Jinn e Darth Maul se enfrentam em um duelo com sabres de luz (figura 8). O gênero suscita um estilo que, por vezes, é viabilizado pelo uso ostensivo da tecnologia digital. No entanto, processos mais convencionais de produção também foram usados, como é o caso do tradicional cenário construído em estúdio para representar a casa do jovem Anakin Skywalker no planeta Tatoine (figura 9); assim como as filmagens feitas em locações, caso das cenas rodadas no interior do palácio Caserta, na região da Campania, Itália (figura 10).

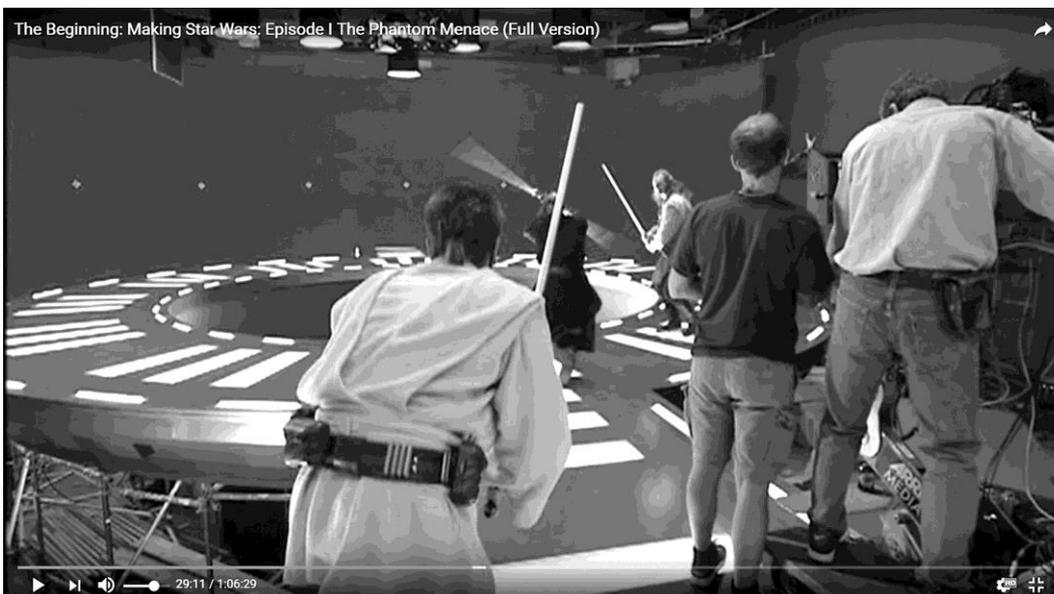


Figura 8 – *Star Wars: a ameaça fantasma* (1999) de George Lucas, making of

com o naturalismo cinematográfico. Exemplo clássico dessa operação é *O Homem com a Câmera* (1929) do cineasta russo Dziga Vertov.

¹⁶ The Beginning: Making Star Wars: Episode I The Phantom Menace: disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=da8s9m4zEpo>>. Acesso em: 30 nov.2016.



Figura 9 – *Star Wars: a ameaça fantasma* (1999) de George Lucas, making of

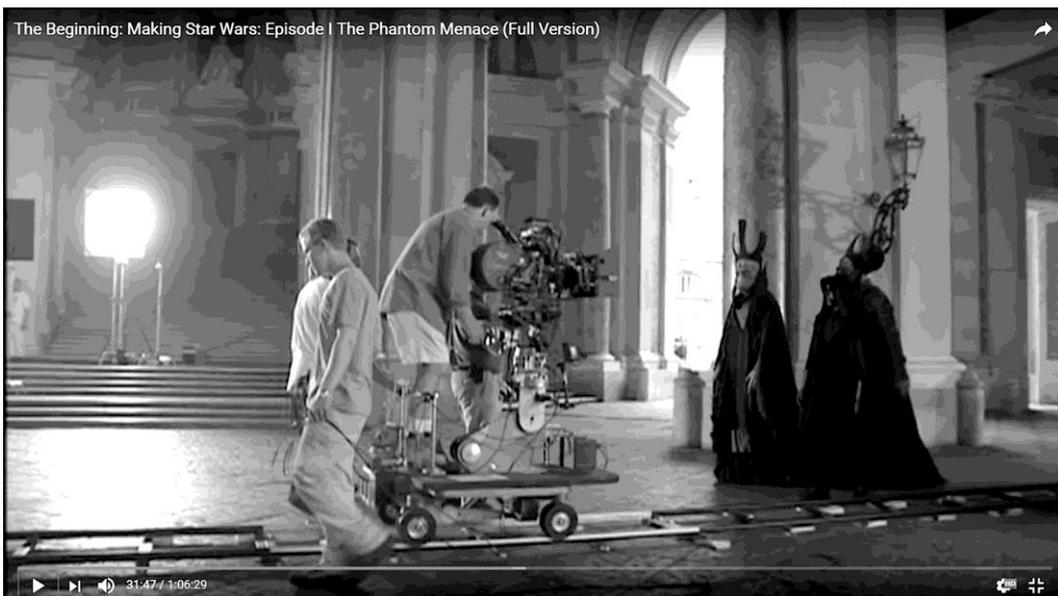


Figura 10 – *Star Wars: a ameaça fantasma* (1999) de George Lucas, making of

Esses exemplos demonstram o grau de variação possível para o cinema *live action* quanto ao processo de construção da imagem, que pode ir de uma captura mínima da realidade apenas com os atores até processos mais tradicionais onde a tecnologia digital entra mais como ferramenta de retoque do que foi capturado e menos como processo integral de geração imagética. Sim, porque no gênero ficção científica, por exemplo, há *frames* nos quais nada é capturado na realidade

e todo o ambiente representado é totalmente construído ou por via digital ou por meio de maquetes.

No caso do cinema de animação, todas essas variações são igualmente possíveis. No entanto, muitas coisas mudam e talvez, em primeiro lugar, a maior mudança seja a já mencionada manipulação do tempo, base da linguagem da animação. Considere-se, então, essa relação entre captura da realidade e construção artificial do quadro fílmico como um *continuum* que tem nas suas extremidades duas possibilidades diferentes de formatividade:

- a) por um lado, os filmes que contam com o menor volume possível de interferência no quadro, seja pela construção de cenários, seja pela manipulação digital, seja pela utilização ostensiva de efeitos de iluminação etc. ótimo exemplo dessa vertente é o manifesto Dogma 95¹⁷;
- b) por outro lado, no extremo oposto, estão os filmes cujas tomadas são totalmente construídas artificialmente, seja por qualquer processo técnico disponível ao realizador. Filmes de animação são os mais óbvios integrantes dessa categoria, mas como foi visto o cinema *live action* também compartilha do mesmo procedimento.

O *continuum* auxilia no processo de entendimento mais do que posições estanques, porque em um filme de *stop motion*, por exemplo, as fronteiras começam a se esfumçar consideravelmente. O realizador de um filme de *stop motion* pode construir absolutamente todos os elementos do quadro – dos personagens aos cenários, até os objetos de cena. Nesse caso, nada foi capturado do mundo real, e esse termo define aqui o espaço habitado naturalmente por seres humanos conforme se apresenta no mundo. É como acontece quando há filmagem em locação, na qual pode haver interferência por parte da equipe de arte, mas a maior parte da imagem é construída com elementos que já estavam no local.

¹⁷ O Dogma 95 foi um movimento cinematográfico criado pelos diretores dinamarqueses Lars Von Trier e Thomas Vinterberg a partir de um manifesto publicado em 13 de março de 1995. O movimento tinha como intenção a criação de um cinema mais realista e menos comercial e seu manifesto continha como regras uma série de restrições quanto ao uso de tecnologias nas filmagens, bem como restrições quanto ao conteúdo dos filmes.

No filme de *stop motion*, como foi descrito anteriormente, a maior parte, senão a totalidade do código visual pré-existente, não foi necessariamente capturada pela câmera na realidade dada pelo mundo. Obviamente, a partir de uma perspectiva material objetual, personagens, cenários e objetos de cena passam a integrar a realidade no momento em que estão construídos. Mas para os fins aqui pretendidos se faz uma oposição entre a realidade cotidiana, que pode ser vivida pelos indivíduos mesmo que estejam fora da diegese e aquela que só existe no quadro fílmico.

Nesse sentido, um cenário de filme *live action* como aquele apresentado no *making of* de *A Ameaça Fantasma* pode ser entendido como equivalente ao cenário de *stop motion*. É um objeto, está na realidade material, mas não pode ser vivenciado no cotidiano, exceto por aqueles que estão envolvidos no processo de produção do filme e, mesmo assim, esses só o fazem enquanto o filme está sendo realizado. Ambos são limites claros do espaço diegético¹⁸, pois, para além deles, materialmente falando, não existe realidade ficcional, uma vez que o que os cerca é o aparato do estúdio de gravação. Esse espaço do extracampo se constrói na mente do espectador.

Para Manovich, a cultura da imagem em movimento no século XX foi definida pela oposição entre animação e cinema *live action*. Ao contrário do cinema *live action*, a animação coloca em primeiro plano seu caráter artificial¹⁹. Admite abertamente que suas imagens são meramente representações. Sua linguagem visual é mais alinhada ao gráfico do que ao fotográfico e é autoconsciente de sua descontinuidade. Afirmo Manovich:

(...) crudely rendered characters moving against stationary and detailed background, sparsely and irregularly sampled motion (in contrast to the uniform sampling of motion by a film camera (...)), and finally space constructed from separate image layers. (MANOVICH, 2001, p. 298)

Marina Estela Graça afirma que pintores, ilustradores, designers, fotógrafos etc. que constroem imagens no contexto da representação sabem que a tomada de

¹⁸ O espaço diegético não é mensurável fisicamente, uma vez que combina o espaço da tela com o extracampo. É possível definir o espaço diegético no cinema narrativo como “o que os personagens veem e ouvem e o desenrolar da história preocupa-se em trazer o que está temporariamente não visto e/ou ouvido fora da tela para o espaço da tela”. (ARMES, 1999, p. 190)

decisões é inevitável, pois todos os modos de produção e codificação da imagem exigem procedimentos de seleção, enfatização e exclusão de porções do real que lhe serve de referente. E completa:

Uma das condições prévias à representação gráfica é saber que, porquanto fiel à realidade, proporcionada e precisa nos pormenores, particularizada em cada uma de suas partes, aquela procede sempre de uma interpretação, sendo, por isso e também, uma tentativa de explicação da própria realidade. (GRAÇA, 2006, p. 54)

Paul Wells adverte sobre o desafio em utilizar o realismo como ferramenta de análise, particularmente quando se trata do filme de animação:

Qualquer definição de "realidade" é necessariamente subjetiva. Qualquer definição de "realismo", uma vez que opere dentro de qualquer prática de construção imagética, também está sujeita à interpretação. (WELLS, 1998, p. 24)

Wells afirma que qualquer prática cinematográfica é necessariamente autoconsciente. Para o autor, esse fato é uma chave na reflexão sobre o realismo do cinema, uma vez que a organização e a manipulação da imagem intervêm com qualquer noção de que um filme mostre a realidade sem mediação. A animação complica ainda mais a questão do realismo no cinema (DENIS, 2007, p. 24). Wells segue linha semelhante à de Manovich ao afirmar que a animação é um meio que evidencia seus princípios de construção. A animação não compartilha dos mesmos métodos e abordagens dos filmes *live action*. Em vez disso, a animação prioriza a capacidade de resistir ao realismo como uma forma de representação e usa suas várias técnicas para criar numerosos estilos os quais são fundamentalmente sobre realismo (DENIS, 2007, p. 24).

A animação não usa a câmera para "gravar" a realidade e por isso a falseia criando artificialmente uma realidade própria da animação (DENIS, 2007, p. 25). A animação, portanto, de alguma forma se manifestaria em função do realismo do cinema *live action*, para contrariá-lo ou para confirmá-lo. Não importaria qual o resultado alcançado, o que a animação construiria – a partir do discurso de Denis – é uma realidade que lhe é própria, uma realidade animada.

¹⁹ É possível, da mesma forma, observar também na computação gráfica um elevado grau de artificialidade a despeito de sua capacidade para emular o real. Em muitos casos, é na criação do irreal que a computação gráfica é utilizada no cinema.

Segundo Denis, a animação só raramente é hiper-realista, termo que para o autor significa ser passível de se confundir com “elementos captados da realidade” (DENIS, 2007, p. 28). O autor afirma que, entendendo realismo como a “relação entre o real e sua representação”, é possível afirmar que “existem diferentes graus de realismo nos filmes de animação, que definem a relação mais ou menos longínqua do animador com o ‘real’” (Ibid., p. 28). Denis destaca a existência de dois tipos de realismo que estão ligados a questões da pintura realista no fim do século XIX:

(...) um reside na matéria pictórica, prosseguindo os trabalhos de um Manet (uma maneira não realista de abordar o real), o outro no assunto (o tratamento hiper-realista da pintura convencional). (DENIS, 2007, p. 30)

O problema é compreender o que pode ser entendido como realismo na animação? Segundo Wells, apesar do relativismo necessário perante o conceito de “realismo” no cinema, há um determinado tipo de filme que pretende representar a realidade de maneira efetiva por meio da captura de personagens, objetos e ambientes a partir do senso comum daquilo que seria uma experiência da vida real. E a preponderância da estética Disney colocou o realismo no centro da discussão sobre o cinema de animação.

Para Wells, é em relação à Disney que se deve estabelecer uma referência inicial sobre o realismo na animação (WELLS, 1998, p. 25). É óbvio que hoje, com a popularização das produções em CGI, os filmes animados da era clássica da Disney podem não parecer tão realistas, mas é difícil – senão impossível –, rebater o argumento de que é nos estúdios Disney que certa forma limitada de entender o cinema de animação se constituiu: aquela que estabeleceu o filme de animação como narrativo e realista. Obviamente, o grau de realismo é variável. Para Wells, esse grau está colocado em função de dois extremos, a animação ortodoxa eminentemente realista e a animação experimental eminentemente abstrata (WELLS, 1998, p. 35).

Para o autor, no início, Disney trabalhava suas animações com formas predominantemente abstratas e não realistas. Com o tempo, o criador do Mickey passou a insistir na verossimilhança em diferentes níveis do discurso fílmico, desde os personagens até contextos e narrativas. Disney queria que as figuras animadas se movessem como figuras reais e que tivessem motivações plausíveis

(WELLS, 1998, p. 23). Conforme o crescimento do estúdio – continua Wells –, Disney embarcou em projetos cada vez mais ambiciosos, sendo o ápice a produção de um longa-metragem animado.

Nesse contexto, Wells destaca a já conhecida história da realização de programas de treinamento para os animadores do estúdio com o objetivo de desenvolvimento das habilidades técnicas de representação figurativa e assim aprimorar a capacidade de representação realista. A partir desse incremento técnico os animais passaram a se mover como animais reais, no entanto, era importante – afirma o autor – que a complexidade desse movimento fosse imperceptível, ou seja, que fosse uma condição alcançada pela habilidade do artista. Simultaneamente, as liberdades ideológicas dos filmes de animação que apresentavam anarquia gráfica e narrativa foram postas de lado em favor de cenários realistas e questões morais. Esse nível de realismo aumentou ainda mais com o desenvolvimento da câmera multiplano. (WELLS, 1998, p. 23).

Wells conclui que em muitos sentidos Disney alinhou seus filmes com aspectos afeitos ao realismo fotográfico, distorcendo assim as características mais distintivas da animação e que o filme animado atingiu claramente a maturidade, mas que, ao fazê-lo, estabeleceu a Disney como sinônimo de "animação", o que levou uma compreensão limitada do meio. Disney escolheu uma linguagem – tanto para os *cartoons* quanto para os filmes de longa-metragem –, cujo modelo foi extraído dos filmes *live action*, o que obscureceu outros tipos de inovação e estilos de animação. Consequentemente – afirma Wells – o domínio da Disney sobre o meio coloca a questão do realismo no centro das discussões sobre a animação (WELLS, 1998, p. 24).

O realismo nas animações Disney também é evocado por Denis:

De um ponto de vista estético, o realismo irá tornar-se desde o início da década de 1930 a marca de Disney, que instaura um universo visual ainda inédito, longe do formalismo do desenho animado tradicional (DENIS, 2007, p. 140).

Denis cita o animador Iuri Norstein, que afirmou ser a animação “mais capaz de realizar a tarefa do cinema, porque ela é mais livre, mais autônoma em relação à matéria” (entrevista com Joubert-Laurencin, 1997:332 em DENIS, 2007). A animação – defende Denis – é capaz de construir um universo “gráfico ou material com uma realidade própria” (DENIS, 2007, p. 28). É providencial que

Norstein cite a liberdade do animador perante a matéria, porque essa é uma das primeiras frentes de conflito da animação com as teorias do cinema, que defendem que o cinema é prioritariamente a captura da realidade, uma linguagem das coisas por elas mesmas. Ou seja, uma forma de arte que depende da existência de um universo material que lhe sirva de índice. A animação independe desse universo. Outro apontamento importante é Denis – da mesma forma que Wells – destacar que a animação constrói sua própria realidade. O animador é capaz de criar seu próprio universo manipulando a matéria – inclusive o próprio tempo – para criar seu meio expressivo.

Segundo Denis, as técnicas de animação e *compositing* são capazes de diluir os limites entre real e surreal (DENIS, 2007, p. 31). O autor destaca que todas as técnicas da animação remodelam profundamente o real. Nessa questão, Denis destaca que mesmo o *pixilation* promove essa remodelação do real, o que, obviamente, o afasta do realismo mesmo fazendo uso da fotografia como matriz da imagem²⁰ (DENIS, 2007, p. 31). Em função de suas características técnicas a animação torna possível “representar de maneira realista acontecimentos que não o são e vice-versa” (Ibid.). É possível, então, deduzir que a capacidade da animação tanto para tornar realista o irreal quanto para tornar irreal a realidade também a faça competente para tratar de temas que estão na esfera do irreal, do surreal, do onírico, da fantasia, do fantástico.

Da mesma maneira que o realismo fotográfico integra a própria linguagem do cinema *live action*, a construção do irreal, do surreal, do onírico, da fantasia e do fantástico integra a linguagem da animação. Isso não significa que o realizador de filmes de animação seja obrigado a usar esses elementos em seu filme. Para o historiador William Moritz, a verdadeira animação é mais bem representada por aqueles filmes que desenvolvem o vocabulário único disponível apenas na animação e que a distingue de qualquer outra forma de realização fílmica (citado por WELLS, 1998, p. 28). É uma ideia razoável desde que se pense em um contínuo e não em uma forma de classificação estanque, uma vez que a decisão de qual técnica usar para a narrativa – seja ela de que natureza for –, é antes de tudo uma prerrogativa do realizador. Caso seja do interesse do realizador produzir um filme de animação que siga totalmente os preceitos limitantes do *live action*, que

20 O autor exclui o hiper-realismo 3D do rol de técnicas por meio das quais a animação remodela o real.

assim o faça. No entanto, é claro que na animação a potência para o irreal, o surreal, o onírico, a fantasia e o fantástico está presente a todo o momento, assim como está igualmente presente a possibilidade de distorção da forma, ou seja, a potência expressionista da linguagem da animação.

No entanto – adverte Denis –, a animação não necessariamente rejeita o real, uma vez que é uma forma de expressão que permite mostrar o real “da mesma maneira que outras vias simbólicas igualmente originais” (DENIS, 2007, p. 32). Para Denis, “são raros os filmes ou séries que utilizem a animação de modo não realista, principalmente no que respeita ao movimento”. O autor afirma que mesmo o exagero do cartum ou do anime em nada modifica a representação mimética (DENIS, 2007, p. 31).

Um dos doze²¹ princípios da animação Disney é o “exagero”. Quando definem esse conceito, Johnston e Thomas afirmam que quando Walt Disney pedia realismo em seus filmes ele queria, na verdade, uma caricatura do realismo. Walt estaria pedindo algo que fosse mais convincente e que proporcionasse maior empatia com o público. Disney não aceitava nada que destruísse a credibilidade do personagem, porém, afirmam os autores, ele raramente pediria a um animador para tornar uma ação mais suave se ele acreditasse que a ideia estava correta para a cena (JOHNSTON E THOMAS, 1981, p.65). Na perspectiva de Disney, então, exagero²² não é uma recusa da realidade, mas uma caricatura da realidade capaz de emprestar credibilidade à cena. Essa visão coincide com a percepção de Dennis, uma vez que a animação ontologicamente resiste ao realismo, mas não necessariamente o renega.

A ideia de uma linha contínua é defendida como ferramenta de análise por Maureen Furniss. A autora propõe uma linha contínua na qual os itens são comparados de acordo com o grau de realismo em relação a dois extremos que a autora define como “mimesis” e “abstração” (FURNISS, 2012, p.6). É claro que o

21 Johnston e Thomas enumeram os doze princípios: squash and stretch, antecipação, staging, animação straight ahead ou pose to pose, follow through e overlapping, aceleração e desaceleração, animação em arcos, ações secundárias, timing ou temporização, exagero, desenho sólido e apelo. Apesar de seu uso corrente em filmes de animação, nem todos os princípios parecem integrar a linguagem como potências capazes de produzir significados que só a animação é capaz de produzir.

22 É importante pontuar que o exagero existe igualmente no cinema *live action*, mas, talvez, em menor intensidade. No entanto, nem sempre foi assim. O primeiro cinema também utilizava o exagero como estratégia, uma vez que carecia ainda de elementos de linguagem que ainda estavam sendo descobertos e pela ausência da montagem e do som.

marco inicial depende do critério de avaliação. Caso o critério de avaliação seja o grau de iconicidade da imagem, no extremo mais realista podem estar colocados os filmes feitos na técnica do *pixilation*, pois são capturados fotograficamente a partir da realidade.

Wells e Denis colocam Disney historicamente no topo da animação realista, uma vez que o estúdio foi pioneiro na busca por naturalismo tanto na imagem quanto no movimento, no entanto, hoje há filmes feitos em computação gráfica com elevadíssimo grau de realismo como, por exemplo, *Final Fantasy: the spirits within* (2001) e *A Lenda de Beowulf* (2007). Ambos representaram experiências hiper-realistas marcantes em animação e contaram com tecnologia digital de ponta para a época em que foram produzidos. A posição dessas animações sobre uma linha contínua que leve em conta o grau de realismo não é tarefa simples. No outro extremo estariam, sem muita margem para dúvidas, filmes abstratos como os de Oskar Fischinger e Norman McLaren.

Wells destaca que a relatividade do realismo na animação pode ser uma ferramenta analítica válida, uma vez que alguns filmes podem ser categorizados como mais "realistas" do que outros. Wells oferece alguns códigos-chave e convenções que evidenciam o estilo hiper-realista e que, conseqüentemente, proporcionam possibilidades de comparação entre diferentes filmes. Essas chaves são:

- a) o design, o contexto narrativo e a ação no filme animado hiper-realista abordam e correspondem ao design, ao contexto narrativo e à ação dentro da representação da realidade do filme *live action*;
- b) os personagens, objetos e ambientes dentro do filme animado hiper-realista estão sujeitos às leis físicas convencionais do mundo "real";
- c) o "som" implantado no filme animado hiper-realista irá demonstrar aptidão diegética e corresponder diretamente ao contexto do qual ele emerge (por exemplo, uma pessoa, objeto ou lugar deve ser representado pelo som que realmente faz no momento da pronúncia, volume apropriado etc.);
- d) a construção do movimento e as tendências comportamentais do "corpo" no filme animado hiper-realista correspondem aos aspectos

físicos ortodoxos dos seres humanos e criaturas no mundo "real".
(DENIS, 2007, p.25)

No entanto, há algo que deve ser levado em consideração a partir de todas as ideias expostas sobre o tema realismo na animação até esse ponto. O cinema *live action*, como já foi dito exaustivamente, tem como possibilidade fundamental a captura da realidade por si só. Mais do que isso, o cineasta pode controlar o quanto da realidade ele deseja capturar ajustando, por exemplo, a profundidade de campo e colocando literalmente todos os planos em foco. No entanto, na animação pelas suas próprias características de produção e construção da imagem isso ocorre de maneira diversa.

Manovich reflete sobre esse fato perante a computação gráfica e oferece recursos interessantes para pensar o problema. Manovich demonstra que o desenvolvimento do realismo na computação gráfica priorizou alcançar duas metas, prioritariamente. A primeira dessas metas consistia na simulação dos códigos da linguagem tradicional do cinema *live action*. Essa meta foi atingida muito cedo por meio do desenvolvimento de câmeras virtuais dotadas dos efeitos de distância focal, profundidade de campo, desfoque de movimento e controles de iluminação capazes de simular a iluminação cinematográfica (MANOVICH, 2001, p.191).

A segunda meta citada por Manovich se constituiu da simulação das propriedades perceptivas dos objetos e ambientes da vida real. Para tanto, foi necessário resolver três diferentes problemas da representação de objetos: 1) a forma do objeto; 2) os efeitos de luz sobre a superfície do objeto; 3) o padrão de movimento do objeto (MANOVICH, 2001, p.192). Manovich destaca que, no entanto, resolver cada um desses problemas requer uma simulação precisa de propriedades e processos físicos subjacentes, uma tarefa cuja extrema complexidade matemática torna impossível executar²³. A consequência desse impasse é que os pesquisadores de computação gráfica se dedicaram a resolver problemas particulares na questão da representação, desenvolvendo técnicas

23 É importante lembrar que o texto de Manovich data de 2001 e, desde então, a capacidade de processamento dos computadores cresceu significativamente, conforme o postulado pela lei de Moore. Logo, essas limitações não estão mais no mesmo nível daquele momento histórico, mas ainda são desafios a serem vencidos de acordo com as especificidades de cada produção. E, é claro, de acordo com os objetivos expressivos do realizador. N.A.

específicas para resolver problemas de simulação para alguns tipos de formas, materiais, efeitos de luz e movimentos. Segundo o autor, isso gerou como resultado um realismo que era altamente desigual (MANOVICH, 2001, p.192).

Aqui cabe cruzar o pensamento de Manovich com o de Scott McCloud, autor de influente ensaio sobre linguagem dos quadrinhos. Tomar-se-á aqui especificamente o que McCloud define como “efeito máscara”. Esse efeito consiste na criação de cenários extremamente elaborados, detalhados e realistas em oposição a personagens cartunizados, extremamente simples. Os quadrinhos *Tintin*, de Hergé e *Cerebus*, de Dave Sim e as animações da Disney são exemplos de obras que apresentam “um conjunto de linhas pra ver, outro conjunto pra ser”, nas palavras do próprio McCloud (MCCLOUD, 2005, p. 43).

O realismo desigual a que se refere Manovich foi utilizado desde sempre pela animação, já nos tempos da animação 2D *full*. O próprio McCloud admite que a utilização do efeito máscara foi sempre uma necessidade prática para a animação (MCCLOUD, 2005, p. 43). Os filmes de animação da Disney sempre tiveram diferentes níveis de realismo.

O objetivo inicial era compreender quais as implicações do realismo para a linguagem da animação, uma vez que essa é uma questão que altera a construção de significado do filme de animação.

A animação, quando em sua faceta representacional, é por excelência uma interpretação da realidade – como o é também a fotografia, aliás –, mas extremamente atravessada pela subjetividade do realizador e propensa a operações de retirada de porções da realidade na medida em que ajustam a representação ao estilo pretendido para a imagem e às limitações da técnica de produção.

O conceito de janela da realidade defendido por muitos autores torna improdutiva a maioria das tentativas para desenvolver um estudo que tenha como objetivo a análise aprofundada da animação como linguagem – ou de qualquer de seus processos constitutivos –, frente à Teoria do Cinema. A fidelidade do registro fotográfico não é uma questão para o cinema de animação simplesmente porque o resultado final – seja ele imageticamente baseado em fotografia, desenho, pintura ou qualquer outra técnica disponível para o animador –, é sempre e incontestavelmente uma construção, mesmo que os objetos – os cinemas de Pasolini – tenham sido retirados da realidade.

A maioria das técnicas de animação é afeita ao artesanal, à construção paulatina da imagem em movimento. Mesmo no caso das técnicas digitais, a construção não é instantânea. O processo é laborioso, a construção se dá em um ambiente virtual, mas ainda assim nada está dado no real. As técnicas mais próximas do cinema *live action* clássico no que diz respeito ao registro são o *stop motion* e o *pixilation*, mas apesar de o registro ter um alto grau de iconicidade, a representação do movimento destrói a impressão de realidade. Ou seja, apesar de a imagem poder ser construída com objetos retirados da realidade, a construção do movimento é tudo menos natural. No outro extremo há a captura de movimento.

A captura de movimento ou *mocap*²⁴ é a técnica por meio da qual o movimento é capturado a partir da atuação de um ator real, movimento esse que é inserido em um personagem digital. É um processo similar ao da roscopia tradicional, porém, tecnologicamente ajustado para atender às necessidades da produção CGI 3D. Mesmo no universo do *mocap*, há a necessidade de aperfeiçoamento do movimento previamente capturado, ajustando-o às necessidades do personagem tendo em conta as necessidades expressivas do filme.

É conhecida a querela entre o ator Andy Serkis e animadores da indústria de efeitos visuais. Serkis afirmou que ele fornecia uma atuação tão precisa aos animadores que eles não precisavam adicionar nada ao personagem Golum da trilogia O Senhor dos Anéis²⁵. A manifestação de Serkis gerou protestos e críticas, inclusive de Randall William, supervisor de animação da trilogia de O Senhor dos Anéis²⁶. William afirma categoricamente em texto publicado no Cartoonbrew que esse não era o caso e que o processo de criação de *Golum* contou com o talento de Serkis em conjunto com o talento dos animadores envolvidos no processo. Ou seja, *mocap* não prescinde do trabalho do animador, apesar de obviamente ser possível que um filme que utilize a técnica não faça ajustes na animação. A julgar pelas técnicas utilizadas em *Rogue One – spin off* da franquia *Guerra nas Estrelas*

24 Abreviatura para *motion capture*.

25 Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/andy-serkis-does-everything-animators-do-nothing-says-andy-serkis-98868.html>>. Acesso em: 30 set. 2017.

26 Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/lord-of-the-rings-animation-supervisor-randall-william-cook-speaks-out-on-andy-serkis-99439.html>>. Dados acessados em: 30 set. 2017

–, apesar da evolução tecnológica não houve mudança no fato de que os animadores ainda devem refinar a atuação do ator real²⁷.

Há ainda mais um ponto que deve ser levantado. O *mocap* é sobre a captura do movimento. A imagem final gerada a partir da captura do ator não é simplesmente a imagem do ator como em um filme *live action* tradicional, mas a imagem de um personagem construído digitalmente. Ou seja, algo que não existe na realidade e que é construído virtualmente pelo homem especificamente para integrar aquele quadro fílmico. Não há captura do real, mas há uma realidade dada pela animação. A realidade animada.

A animação, então, partindo da ideia de *continuum* de Furniss, pode partir de uma situação em que as coisas não são índices delas mesmas, como é o caso da fotografia. Nessa perspectiva, uma vez que a representação se dá pela mediação do ser humano, a referência à realidade é indireta. É o caso da maioria das técnicas de animação, tanto quanto a construção do design dos personagens, cenários e objetos, quanto do som e, por fim, do próprio movimento. Porém, no extremo desse espectro estão os filmes CGI 3D onde tudo é construído, mas o movimento pode ser realista dependendo do grau de manipulação após o *mocap*, referenciado fortemente em um movimento capturado da realidade.

No extremo oposto, é possível ter uma imagem realista, como é o caso do *pixilation*, no qual personagens, cenários e objetos, podem ser capturados pela câmera na realidade. Porém, o *pixilation* utiliza imagem fotográfica, rompendo com a captura contínua e quebrando o movimento no quadro a quadro. Seu grau de remodelação do real pode estar completamente calcado apenas no movimento e não na natureza da imagem. Além disso, ainda existe a questão do som e do contexto narrativo.

A animação cria sua própria realidade, os autores são unânimes a respeito disso. Essa realidade animada é inversamente proporcional à realidade filmada proposta por Pasolini. Para construir essa realidade com maior ou menor paridade em relação ao realismo *live action*, o realizador tem que trabalhar questões de design da imagem, contexto narrativo, natureza do movimento e som. A manipulação desses elementos vai proporcionar ao realizador afastamento ou

27 Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/feature-film/ilm-animation-supervisor-hal-hickel-explains-add-personality-star-wars-droid-147069.html>>. Dados acessados em: 30 set. /2017

aproximação do realismo, mas não apenas isso. A manipulação desses itens permite ao realizador selecionar qual a instância do irreal com que ele vai lidar, seja o surreal, o onírico, a fantasia ou o fantástico. É importante ainda lembrar que o realizador deve fazer escolhas conscientes ao longo do processo, selecionando porções de realismo que ele deseja colocar na animação em cada um desses itens.

A construção de significado na animação é afetada diretamente pelo grau de realismo pretendido pelo realizador. Quanto mais a animação pretende se aproximar do real, quanto mais há a busca de aproximar o filme animado do *live action*, mais ela abre mão de suas características. Algumas dessas características são vistas nas unidades seguintes.

2.5.4. Edição do tempo

Nesta subunidade está contemplada a questão da representação do movimento no filme animado e de seu impacto na constituição da própria linguagem da animação. Assim, se avaliam aqui as três últimas dentre as questões propostas inicialmente:

- a) os “cinemas” como a menor unidade narrativa audiovisual;
- b) a teoria do *raccord*;
- c) a imagem em movimento no filme de animação.

Pasolini define seus “cinemas” como a menor unidade significativa do filme. Esses “cinemas”, afirma o autor, são escolhidos pelo cineasta dentre os objetos, as formas e os atos da realidade. Pasolini avalia o cinema pela aparente concretude da captura fotográfica e, por isso mesmo, o autor afirma que o realizador de filmes *live action* não pode escolher os “cinemas” fora dos objetos, formas ou atos da realidade que são captados por meio dos sentidos.

Para Pasolini, o realizador não pode recolher termos abstratos quando empreende uma operação fundamental e preliminar de busca em um possível dicionário da linguagem visual, pois a “instituição linguística, ou gramatical, do autor cinematográfico é formada por imagens e as imagens são sempre concretas, nunca abstratas”. O autor completa que, exatamente por isso, o cinema é uma

linguagem artística e não filosófica que está fadada a ser apenas parábola e nunca expressão conceptual direta (PASOLINI, 1982, p. 141).

A proposta dos “cinemas” é particularmente interessante para que seja pensado o quadro fílmico e pode, inequivocamente, ser aplicada ao filme de animação. No entanto, requer ajustes, pois Pasolini, até onde é conhecido, nunca destinou qualquer energia no sentido de refletir sobre o cinema de animação. As afirmações de Pasolini devem ser relativizadas no contexto aqui pretendido. A concretude a que o cineasta se refere é relativa, uma vez que, por meio da operação das configurações da câmera – e o mais óbvio delas seria a ação de desfoque –, é perfeitamente possível gerar imagens abstratas a partir da matéria oferecida pela realidade. Quanto aos conceitos, o *concept art* realiza exatamente a manifestação visual de um conceito e ele próprio – o *concept* de personagem, por exemplo –, se torna um conceito que servirá de paradigma para a elaboração de todo o filme.

Abordou-se anteriormente que o realizador de filmes de animação também pode fazer uso das mesmas fontes que o realizador de filmes *live action*, construir os planos reunindo os cinemas na realidade e os representar na técnica que escolheu para a construção das imagens do filme²⁸.

A experiência radical do cineasta israelense Gil Alkabetz no filme *The da Vinci timecode* sugere uma análise interessante no que diz respeito à construção da ilusão de movimento no filme animado a partir de uma realidade já dada. Nesse filme, Alkabetz recorre à montagem para animar *A Última Ceia*, de Leonardo Da Vinci, sem, no entanto, recorrer à animação de personagens. Para tanto, Alkabetz gera uma sucessão de planos retirados do próprio quadro e que, ao serem montados em sequência, geram a ilusão de movimento. A trilha sonora acentua o clima de balbúrdia proporcionada pela sucessão de planos.

O experimento de Alkabetz brinca com os limites entre a imagem pictórica, a montagem cinematográfica e o cinema de animação. O realizador faz uso unicamente do *raccord*, mas ainda assim a edição do tempo está presente. Sendo assim, mesmo que não exista um personagem sendo animado da maneira como se entende corriqueiramente, ainda há a edição do tempo que caracteriza o filme animado. O filme de Alkabetz ilude o observador e pode parecer estar na fronteira

28 Os casos mais óbvios podem ser retirados da animação *stop motion*, tanto a partir de objetos quanto de recortes.

entre animação e *live action*, mas na verdade ele é pura animação. É dispensável dizer que o *raccord* – na maneira como Pasolini o entende – obviamente está presente na animação e o filme de Alkabetz é apenas uma forma de tornar isso mais evidente ou objetivamente perceptível. A sucessividade dos planos no tempo constitui significado também no filme animado. Na perspectiva dessa pesquisa a animação detém um nível abaixo, ainda mais fundamental na sua gramática.



Figura 11 – *The da Vinci timecode* (2009), de Gil Alkabetz

O aparato de registro ótico-mecânico-eletrônico é essencial para registrar as imagens e possibilitar sua distribuição no tempo, mas todo o código visual pré-existente não foi capturado pela câmera na realidade dada pelo mundo porque – a depender da técnica empregada – tudo pode ter sido produzido pelas mãos do homem. Esse é um ponto no qual se pode avaliar de maneira muito clara as diferenças de linguagem entre cinema de animação e cinema *live action* e o porquê de não se poder considerá-los uma mesma e inequívoca linguagem, apesar de dividirem não apenas um aparato técnico, mas também diversos elementos gramaticais. No entanto, a primeira frente de tensão que é possível distender é a questão do tempo na construção do filme. É aí que reside uma das diferenças fundamentais entre animação e cinema *live action*.

O plano é o pedaço da filmagem que está entre o “ação!” e o “corta!” do diretor e, para a teoria clássica do cinema, é a menor unidade significativa do filme. Abaixo do plano se entra no universo do fotograma, que está localizado

muito mais no campo da fotografia²⁹. Foi visto, no entanto, que Pasolini rompe com essa ideia propondo como a menor unidade significativa do filme os elementos que compõem o quadro fílmico ou – como ele os nomeia –, os “cinemas”.

O processo no cinema *live action* é bem conhecido: o cineasta prepara todo o *set* de filmagem, instrui os atores, estabelece com o diretor de fotografia as características da tomada de câmera e dispara o “ação!” para que seja iniciado efetivamente a tomada de câmera. Depois que a câmera é acionada, o controle do diretor sobre a filmagem cessa de existir. Para recuperar o controle, o realizador deve parar a filmagem, solicitar aos membros da equipe as alterações que considera pertinentes e fazer um novo *take*³⁰. Só assim ele pode assumir novamente o controle do plano e interferir no que está dentro dele. Ele interrompe o tempo de captura para só depois retomá-lo.

Esse fato demonstra que o plano no cinema *live action* pode ser, obviamente, muito bem planejado, mas o grau de controle do cineasta é limitado pela própria técnica. A imagem é construída ao longo de um tempo determinado, enquanto a câmera captura aquilo que se desenrola defronte a ela sem que o cineasta possa estar em algum momento realmente imerso na ação como parte indissociável dela. No cinema *live action*, o movimento é capturado pelo cinematografista concomitantemente à sua realização e durante o tempo da captura o realizador torna-se um mero observador.

Depois de concluída a captura, os planos seguem para a montagem onde são sequenciados na ilha de edição e dão origem às cenas. A junção desses planos é o que se chama de *raccord*, ou seja, a sucessividade dos planos no tempo que constitui significado, segundo a compreensão de Pasolini. O autor também afirma que a sucessividade das relações espaciais primárias e secundárias nos planos implicam construção de sentido. Essa sucessividade dos planos no tempo e no espaço determina aquilo que Pasolini chama de “ritmema”.

Inicialmente é importante salientar que a montagem faz parte do processo de realização de um filme de animação tanto quanto do cinema *live action*. A

²⁹ O cinema experimental apresenta peças nas quais a manipulação desce ao nível do fotograma. Nesse caso, se há interferência direta no fotograma, a menor unidade significativa não é o plano, mas o próprio fotograma.

³⁰ Ou seja, uma nova tomada do mesmo plano com as alterações solicitadas pelo diretor.

animação se apropriou de outras formas de expressão para se constituir em uma linguagem e nesse processo de apropriação de diferentes linguagens e estéticas sofreu uma amálgama, um processo de hibridação. A linguagem e a estética se juntaram à técnica, configuradora de novas possibilidades de utilização daquelas, caso, por exemplo, da montagem. As questões técnicas que envolvem a animação exigiram uma utilização da montagem diversa daquela utilizada no cinema *live action*. Na página de Internet da Pixar Animation, John Lasseter faz a seguinte observação³¹:

Em animação é tão caro para produzir cada plano, que, ao contrário de um filme *live action*, não podemos fazer planos de cobertura nem vários takes de uma cena. (...) Temos uma única chance para cada cena. Então, como saber se você está escolhendo a coisa certa?

O que nós fazemos é editar o filme antes de iniciar a produção. E para isso usamos os storyboards.³²

Filmes *live action* podem utilizar *storyboards* tanto quanto filmes de animação, entretanto, há diferença quanto à importância do procedimento. Vários cineastas abrem mão dos *storyboards* e sua utilização ao longo da história do cinema está longe de ser consenso. Salvo exceções possíveis geradas pelo método pessoal de cada cineasta ou pela utilização ostensiva de efeitos visuais, o filme *live action* constitui parte significativa de seu discurso na ilha de edição.

Algumas etapas de pré-produção – notadamente *concept art*, *storyboards* e *animatics* – têm como função primordial a pré-visualização do filme. Uma vez que o realizador abre mão desses recursos, é na materialização do primeiro corte na ilha de edição que ele tem a primeira visão concreta do filme, mesmo que depois a estrutura seja substancialmente alterada ao longo do processo de realização de novos cortes. O filme de animação, ao contrário, gera grande parte de sua estrutura antes de sua produção efetiva, ainda na fase de pré-produção.

A pré-visualização possibilitada pelo *concept art*, *storyboard* e *animatic* é fundamental pelo que é claramente definido na fala de Lasseter, ou seja, o tempo e o custo de produção de um filme de animação. Esse procedimento por si só já altera o processo de formatividade e o consequente manejo da matéria envolvida no processo de realização. Isso não impede que realizadores subvertam o

31 Disponível em: <<http://pixar-animation.weebly.com/storyboard.html>>. Dados acessados em: 19 jun.2015.

32 Tradução do autor.

procedimento. Como vem se repetindo ao longo da tese, o cinema não é o filme, portanto, cada realizador pode escolher o conjunto de procedimentos que melhor lhe convém. No entanto, é possível afirmar que a exigência de utilização de *storyboards* e *animatics* em animação é muito maior do que na produção *live action*.

A diferença na construção do movimento, entretanto, não finda no nível do plano. No cinema de animação, ao contrário do cinema *live action*, não há movimento a ser fotografado concomitantemente, pois o movimento é criado *frame a frame* pelo animador, o que leva à clássica definição de Norman McLaren:

Animação não é a arte dos desenhos que se movem, mas sim a arte de movimentos que são desenhados. Aquilo que acontece entre os *frames* é mais importante do que aquilo que acontece em cada *frame*³³. (WELLS, 1998, p.10).

Ao longo da produção do filme animado, o realizador não interrompe a tomada, até porque ela simplesmente não existe. O movimento é construído por meio do processo de animação quadro a quadro em que ocorre edição minuciosa e precisa não do personagem ou dos objetos, mas do tempo. O tempo no filme de animação não é apenas uma referência para a duração do plano, ele é uma entidade presente com a qual o animador deve constantemente negociar.

O animador edita o próprio tempo. Essa diferença implica, em primeiro lugar, em uma diferença de linguagem, pois exige um aparato diferente de elementos para geração de sentido. Em segundo lugar, há o desenvolvimento de soluções estilísticas próprias. A dificuldade em perceber o cinema de animação com uma forma de arte independente dotada de uma linguagem própria é, talvez, provocada pela assunção de que suas diferenças em relação ao cinema *live action* repousam unicamente sobre o estilo, uma vez que ambas as formas artísticas se baseiam no movimento da imagem.

Repousa igualmente na edição do tempo o entroncamento que une todas as formas de animação, pois, se as diferentes matérias e técnicas não possibilitam a percepção de unidade no cinema de animação, é na edição do movimento dentro do tempo que essa unidade toma corpo. Uma vez que o movimento é editado

diretamente no tempo, a unidade básica do filme de animação é o fotograma porque o realizador pode “manipular diretamente o tempo do fotograma do filme” (MUSSEL e GAMBÀ, 2016, p.).

O controle do quadro a quadro não integra a linguagem, ele é a linguagem. O filme de animação existe pela manipulação minuciosa do quadro a quadro, pela edição do tempo no personagem em cada 1/24 avos do movimento. Na animação, é como se a imagem estivesse sendo construída no tempo. O animador inscreve a ação no personagem editando o tempo com o seus gestos e movimentos. Não se cria a imagem animada capturando a ação estando apartado dela na passagem do tempo. O animador cria a imagem animada pela manipulação da ação no interior do tempo.

Isso traz outra questão: em um filme animado, a própria edição do movimento é por si só significativa. Cria-se significado ao se atuar sobre o movimento, ao se criar o movimento, um movimento que não é apenas capturado e que confirma ou contradiz algo que está expresso na fala do personagem ou na emenda entre os planos, mas um movimento que é significativo por si só. Um filme de animação tal e qual a dança, pode se basear unicamente sobre a criação e edição do movimento. Essa característica é analisada na próxima unidade.

2.5.5. Edição do movimento

Qualquer animação pode ser inteiramente baseada no movimento, podendo abrir mão muitas vezes tanto de cenários quanto de adereços. Apenas um personagem é o suficiente para uma animação comunicar, criar significado. Para isso, o animador tem como uma das principais ferramentas a edição do tempo. No entanto, o que significa dizer, em termos concretos, que o animador edita o tempo? Qual a matéria – ou as matérias – com as quais o animador deve lidar?

Dentro do tempo, o animador edita o movimento. Cada quadro de animação lida com algo que se desloca no espaço, que pode ser bidimensional ou tridimensional, conforme a técnica de animação que está sendo empregada. Arnheim afirma que “fisicamente todas as coisas e acontecimentos localizam-se no tempo” (ARNHEIM, 1980, p.366). O que Arnheim tenta demonstrar é que algo

33 Animation is not the art of drawing that move, but rather the art of movements that are drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame.

pode estar inserido no tempo em termos físicos – uma estátua, por exemplo –, porém, quando se trata da percepção, essa mesma estátua se situa fora do tempo. Essa sensação ocorre porque a experiência visual de movimento se deve a três fatores: movimento físico, movimento ótico e movimento perceptivo (Ibid., p.371). O primeiro fator – o movimento físico do objeto – contribui para o processo de percepção apenas na medida em que produz movimento ótico na retina (Ibid., p.373).

Segundo Arnheim, é a interação dos vários fatores envolvidos na imagem que irá determinar o efeito perceptivo final. “O movimento físico do objeto contribui apenas na extensão em que produz movimento ótico na retina” (ARNHEIM, 1980, p. 373). Arnheim tenta mostrar que o movimento físico não é o único elemento na percepção do movimento e que há outros fatores que interferem nesse processo.

No campo visual, os objetos são vistos em uma relação hierárquica de dependência, afirma Arnheim. No processo de organização espontânea dos objetos no campo visual, a certos objetos cabe o papel de moldura e outros objetos dependem dessa moldura. Isso gera, obviamente, uma hierarquia complexa na dependência desses objetos em relação à moldura (ARNHEIM, 1980, p.372).

E quais são os fatores que criam essa dependência entre os objetos e a moldura no campo visual? Arnheim enumera os seguintes:

- a) fechamento: a “figura” tende a mover-se e o “fundo”, a permanecer imóvel;
- b) variabilidade: se um objeto muda sua forma e seu tamanho e o outro permanece constante, o objeto variável assume o movimento;
- c) diferença de tamanho: no caso de objetos contíguos que se encontram próximos um do outro quer lateralmente ou em superposição, o menor assumirá o movimento;
- d) intensidade: uma vez que se vê o objeto mais escuro dependente do mais claro, o mais escuro se move quando ocorre deslocamento e o mais claro permanece imóvel. (ARNHEIM, 1980, p.372)

Além de todos esses fatores, “o próprio observador age como uma moldura de referência” (ARNHEIM, 1980, p. 373). A própria moldura de referência, entretanto, pode estar em movimento ativo e, nesse caso, ela “imprime a ação ao cenário todo e aos objetos que ele contém”. Porém, enquanto a moldura de referência permanecer imóvel, qualquer objeto imóvel que estiver dentro da moldura será percebido como se estivesse “fora do tempo”, da mesma maneira que a própria moldura de referência (Ibid., p. 374).

A moldura para o filme *live action* não é exatamente um problema. É óbvio que o enquadramento requer muita preparação por parte da equipe, no entanto, a verdade é que a câmera já estabelece por si só uma moldura. Não quer dizer que isso elimine a complexidade de composição do quadro fílmico. Quer dizer apenas que, no caso do cinema *live action*, o realizador já tem algo sobre o que se apoiar na tomada de decisões sobre a composição e o enquadramento. Conforme a disposição dos cinemas dentro do quadro – de acordo com a definição de Pasolini –, o realizador escolhe quais elementos estarão em posição de moldura e quais estarão dependentes dessa moldura. Os próprios limites do quadro funcionam já não apenas como delimitação geométrica do quadro, mas como posicionamento da visão do espectador, ou seja, todos os espectadores enxergam aquela cena a partir da mesma posição e através da mesma moldura.

O realizador de animação não tem o mesmo artifício à sua disposição. Ele deve ter à disposição técnicas que permitam pensar enquadramento e composição antes mesmo de o plano ser gravado. Logo, a escolha dos “cinemas”, a colocação dos “cinemas” no quadro, o posicionamento da moldura – ou seja, a composição e o enquadramento – devem ser feitos nas etapas de pré-visualização: *concept* do cenário, *storyboard* e *layout*. A etapa de *concept art*³⁴ estabelece a aparência geral de personagens e cenários sua forma e topografia. O *storyboard* estabelece o enquadramento, o relacionamento entre cenário e personagens e a sucessividade dos planos. É a etapa de *layout* que soma *concept* e *storyboard* e os transforma em enquadramento e composição definitivos. Fraser MacLean define *layout* da seguinte forma:

34 A etapa de *concept art* foi detalhada na dissertação *Concept art: Design e narrativa em animação*, de autoria do mesmo autor desta tese. Portanto, não se perderá tempo aqui detalhando essa etapa de produção. N.A.

It's the art of setting everything – the characters, the environments, and the câmara – in motion by providing a context and a visual continuity within which everything can move freely and legibly³⁵. (MACLEAN, 2011, p. 14)

É na etapa de *layout*, portanto, que os “cinemas” – objetos de cena, cenário – são posicionados definitivamente na cena, o movimento de personagens é definido e o conjunto composicional é enquadrado. A moldura de referência é definida e são posicionados todos os objetos que também se tornarão molduras para outros objetos.

Arnheim destaca que “toda percepção de movimento é basicamente estroboscópica”. Isso quer dizer que: “o sistema nervoso cria a sensação de movimento contínuo integrando a sequência dessas estimulações momentâneas, das quais nenhum registra nada, senão uma mudança estática”. Para o autor, “a experiência de mobilidade provém de uma série de *inputs* imóveis” (ARNHEIM, 1980, p. 379). Esse é um aspecto que interessa particularmente à reflexão sobre animação. Uma vez que o movimento na animação é construído no quadro a quadro, o animador trabalha a partir de uma lógica estroboscópica que reproduz exatamente o que a percepção faz. O animador cria uma série de poses estáticas – quadros-chave e intervalos – para depois sequenciá-las e criar a ilusão de movimento. Não é tanto a fusão das formas – apesar de elas serem fundamentais no processo de animação –, mas “a criação de formas coerentes na dimensão temporal” que irá provocar a sensação de movimento (ARNHEIM, 1980, p. 380). É possível relacionar também esse aspecto com a animação, uma vez que as formas animadas devem estar coerentemente configuradas sob a pena de o espectador perder a identidade do objeto ou personagem animado durante a ação.

Arnheim afirma que a “similaridade de localização produz a ligação visual entre vizinhos” e completa que “uma vez que a semelhança serve para relacionar elementos no espaço, somos levados a imaginar que também o faz no tempo” (ARNHEIM, 1980, p. 380). Não apenas a semelhança, mas também a simplicidade atua nesse processo. Arnheim afirma que, assim como o princípio da simplicidade atua sobre a subdivisão da forma, também o faz sobre a subdivisão do tempo (Ibid., p. 375).

35 É a arte de colocar tudo em movimento – os personagens, os ambientes e a câmara –, fornecendo um contexto e uma continuidade visual dentro das quais tudo pode se mover livremente e legivelmente. – Tradução nossa.

O princípio da simplicidade será visto detalhadamente na próxima unidade. Por ora é suficiente saber que a simplicidade pode ser definida como a experiência subjetiva de um observador que compreende facilmente aquilo que lhe é apresentado (ARNHEIM, 1980, p. 47). Considere um objeto em uma trajetória qualquer. Segundo Arnheim, se for ignorada a dimensão temporal o que será visto é um percurso de configuração simples descrito pelo objeto. Conclui Arnheim que a identidade do objeto em movimento no tempo também é preservada pelo princípio da forma consistente, que agrupa os elementos de padrões imóveis (Ibid., p. 380). No entanto, o autor afirma que “é mais provável que um objeto em movimento preserve sua identidade quanto menos mudar seu tamanho, forma, claridade, cor ou velocidade” (Ibid., p. 381).

O diretor de animação Richard Williams aborda algo que se ajusta perfeitamente ao que Arnheim chama de princípio da simplicidade aplicado ao movimento. Segundo o animador, um dos erros comuns a iniciantes na arte de animar é a colocação de ação em excesso em um período curto de tempo. Para resolver o problema, Williams aconselha que o animador torne o movimento duas vezes mais lento (WILLIAMS, 2001, p. 99). Ou seja, o animador deve manter o movimento mais simples para que – nos termos de Arnheim – ele preserve a identidade.

Arnheim adverte para o fato de que “a identidade visual não é problemática enquanto um objeto permanece no mesmo lugar e não altera sua aparência” (ARNHEIM, 1980, p. 384). Esse ponto é importante uma vez que, particularmente nos tipos de animação em que o animador pode impor à forma grande deformação – *full animation*, CGI, animação em areia etc. –, a grande questão é exatamente a manutenção da configuração no decorrer do tempo, pois cada um dos *frames* é uma pequena parte do movimento ou – como dito antes –, uma pequena parte do tempo que o animador edita para criar a ilusão de movimento.

Arnheim afirma que há dois problemas “ao estabelecer a sequência das cenas referentes a pontos diferentes no tempo e no espaço”. Um deles é “a preservação da identidade por meio dos saltos”. O outro é “assegurar que itens diferentes sejam vistos como diferentes”. Uma vez que a sucessão rápida sugere unidade, é “necessário um forte recurso para fazer com que a ruptura se torne aparente” (ARNHEIM, 1980, p. 384).

No que se refere à animação – aqui entendida como o ato de animar – o problema está localizado na primeira proposição de Arnheim, ou seja, na preservação da identidade do movimento por meio dos saltos. Há um limite de mínimo de intervalos que o animador deve incluir para que a ilusão de movimento seja alcançada. Abaixo disso, a ilusão de movimento pode deixar de acontecer. Nesse caso, pode acontecer como se o objeto desaparecesse e reaparecesse em outro ponto do quadro.

Arnheim afirma que é possível definir a locomoção “geometricamente como uma simples mudança de localização”. No entanto, o autor deixa claro que o mais importante é o comportamento das forças e não seu vetor geométrico. Para Arnheim, “artisticamente são essas forças que dão expressividade visual a um acontecimento e lhe dão vida”. Essas forças se incorporam nas ações dos objetos que vemos, não sendo visíveis por si mesmas (ARNHEIM, 1980, p. 386).

Arnheim propõe que o poder unificador do movimento consistente propicia que o objeto em movimento seja visto como se permanecesse o mesmo ao longo do percurso, ainda que sua forma mude bruscamente (ARNHEIM, 1980, p. 386). Não intencionalmente, o autor toca precisamente em princípios da animação abordados aqui como integrantes da linguagem, tais como *squash and stretch* e *smears* e que são detalhados na unidade seguinte.

Arnheim afirma que a dinâmica visual deve ser “claramente distinta da mera locomoção”. Como exemplo desse procedimento o autor lança mão da performance de bailarinos e atores, uma vez que – segundo ele: “o que conta para a atuação artística é a dinâmica comunicada aos expectadores visualmente; pois a dinâmica em si é responsável pela expressividade e significado”. Esse é um ponto essencial, pois Arnheim destaca o movimento como criador de significado (ARNHEIM, 1980, p. 399). É exatamente isso que o animador deve fazer, ou seja, criar significado por meio do movimento e, muitas vezes apenas por meio dele.

O movimento – afirma Arnheim – “parece morto quando dá a impressão de mero deslocamento” e tudo que uma animação não pode parecer é morta. Aliás, a ilusão de vida era o objetivo máximo da animação Disney. Essa sensação de vida não é, no entanto, definida apenas por uma animação macia e sinuosa, com muitas acelerações e desacelerações. A animação pode ser de várias formas, dependendo do design que ela deve mover, mas, ainda assim, seja qual for o

estilo, a técnica ou o design da animação, o movimento tem que ser significativo; tem que gerar um significado para a cena e para o personagem.

Deleuze traz reflexão importante para ser relacionada aos conceitos sobre imagem em movimento aqui expostos. Para o autor, o desenho animado não constitui “uma pose ou uma figura acabada, mas a descrição de uma figura que está sempre sendo feita ou desfeita, por meio do movimento de linhas e de pontos tomados em momentos quaisquer do seu trajeto” (Deleuze, 1983, p.4). Ele completa afirmando que a figura descrita no desenho animado não se apresenta num momento único, mas a continuidade do movimento que descreve a figura (Ibid.). Esse constante movimento, a forma que se abre no tempo sempre a se transformar e a se deformar que é visto na próxima unidade.

2.5.6.Os sentidos da deformação na animação

A linguagem da animação possui uma potência própria na criação da imagem animada que lhe permite abrir a forma, destruí-la, reconstruí-la conforme a sua conveniência, bem como criar um objeto que não se encontra na realidade. Um signo abstrato que pode ser animado sem que, para isso, deva ser localizado na realidade para que possa ser “capturado” pela objetiva. O animador tem autonomia não apenas para manipular a forma, mas também para criá-la. É importante, então, buscar alguns paralelos que possam fazer ver melhor essa característica da imagem animada. O primeiro é o conceito de configuração.

Segundo Rudolph Arnheim³⁶, o ser humano é capaz de identificar uma configuração mesmo que lhe seja estranha em função de sua capacidade perceptiva³⁷. Além disso, Arnheim afirma que “a interação entre a configuração

³⁶ Entende-se aqui que Rudolf Arnheim é um teórico da “boa forma” (Gestalt) e que pode parecer contraditório utilizá-lo para tratar da deformação. Porém, seu objetivo não é pensar na deformação como uma questão filosófica e sim como uma questão técnica e prática e, nesse sentido, Arnheim pode ser de grande valia.

³⁷ Rudolph Arnheim afirma que se determina a forma física de um objeto pelas suas bordas, porém, a forma de um objeto não é determinada apenas pelos seus limites. A configuração perceptiva, afirma Arnheim, “é o resultado de uma interação entre o objeto físico, o meio de luz agindo como transmissor de informação e as condições que prevalecem no sistema nervoso do observador”. Além disso, é possível ao indivíduo no ato de construção da imagem escolher o quanto da configuração de algo que tenha experimentado deseja incluir. A forma de um objeto é representada pelas características espaciais consideradas essenciais, conclui Arnheim (ARNHEIM, 1980). O autor avança, no entanto, para outro ponto também relevante para o filme de animação. Arnheim coloca que faz parte da capacidade humana a familiarização com as coisas do ambiente porque elas se constituem para a percepção humana por meio de “forças de organização perceptiva

do objeto presente e das coisas vistas no passado não é automática e ubíqua, mas depende do fato de uma relação ser ou não percebida entre elas” (ARNHEIM, 1980, p. 41). Reproduziu-se a seguir um esquema gráfico ilustrativo do fenômeno que o autor quer evidenciar (Figura: 12):

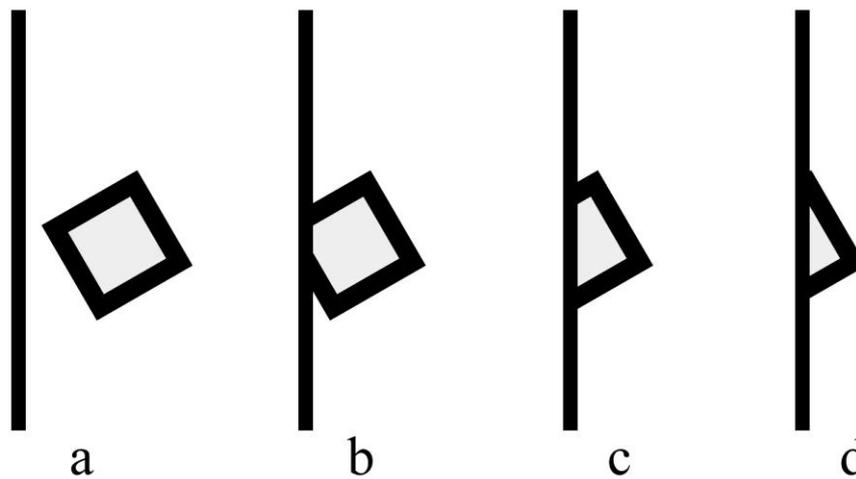


Figura 12 – percepção da configuração do objeto segundo Arnheim

O ponto que Arnheim defende é que, tomadas isoladamente, cada uma dessas configurações pode ser percebida também de maneira independente, mas em conjunto são provavelmente percebidas como um quadrado sumindo atrás de um anteparo sólido qualquer. Esse efeito ocorre, segundo Arnheim, por conta das semelhanças estruturais que são suficientemente fortes para manter as figuras unidas (ARNHEIM, 1980, p. 41). Arnheim afirma ainda que “nenhum ser humano dotado de um sistema nervoso perfeito apreende a forma alinhando os retalhos da cópia de suas partes”. A visão capta a forma, conclui o autor, na maioria das vezes de maneira imediata, apreendendo o padrão global (Ibid., p. 44). Arnheim finalmente coloca o que ele chama de lei básica da percepção visual: “qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto permitem as condições dadas” (Ibid., p. 55). Isso significa que as condições determinam o grau de simplicidade com que o estímulo é percebido, condições tais como o tempo de exposição ao estímulo, a distância a que o

agindo a priori, e independente da experiência, permitindo-nos por isso experimentá-la” (KANIZSA, apud. ARNHEIM p.41).

estímulo se encontra ou a iluminação no ambiente em que o estímulo ocorre. Arnheim destaca características importantes na percepção da configuração:

- a) simplicidade: não é possível descrever a experiência perceptiva do ato de olhar para uma figura apenas como a soma dos componentes percebidos. A estrutura se constitui na disposição das partes ou dos elementos essenciais que formam um corpo. À noção de simplicidade absoluta é importante adicionar a simplicidade relativa, que implica qual o modo mais simples de ordenar a estrutura;
- b) nivelamento e aguçamento: o objetivo do nivelamento e do aguçamento é tornar a estrutura perceptiva o mais nítida possível;
- c) totalidade: aquilo que é visto depende em grande proporção do lugar e da função que ocupam no contexto total percebido³⁸;
- d) subdivisão: a maneira mais simples de perceber algo é quando esse algo permanece como uma unidade não dividida. No entanto, as partes mantêm alguma autossuficiência perante o todo. Para Arnheim, “o todo prevalece sem ser ameaçado por uma separação, mas ao mesmo tempo as partes mantêm certa autossuficiência”;
- e) semelhança e diferença: a semelhança é um pré-requisito para se notar as diferenças. A semelhança atua como um princípio estrutural apenas em conjunção com a separação, isto é, como uma força de atração entre coisas separadas³⁹;

38 Arnheim alerta que a interação entre o todo e a parte não é automática nem universal e alterações locais podem modificar a estrutura do todo. (ARNHEIM, 1980, p.59)

39 O agrupamento por semelhança ocorre tanto no tempo como no espaço e pode ser causado por qualquer aspecto daquilo que se percebe – forma, claridade, cor, localização espacial, movimento. Além desses, a similaridade de tamanho, configuração ou cor costumam unir itens distantes um do outro no espaço, mas a localização espacial por si só é também um fator de agrupamento. Vale destacar que o movimento adiciona também os fatores de direção e velocidade. Arnheim destaca o princípio de agrupamento por forma consistente. Esse princípio repousa na semelhança intrínseca dos elementos que constituem uma linha, uma superfície ou um volume. A semelhança de localização pode ser aplicada a unidades que permanecem juntas bem como à posição similar dentro do todo. (ARNHEIM, 1980)

- f) esqueleto estrutural: a configuração visual de um objeto é determinada em grande parte por seus contornos externos. No entanto, “não se pode dizer que eles constituam a forma”. O esqueleto estrutural de uma forma dada deriva do contorno da forma pela lei da simplicidade: “o esqueleto resultante é a estrutura mais simples obtível com a forma dada”.
- (ARNHEIM, 1980)

Ao se pensar a respeito da animação diante dos conceitos apresentados por Arnheim, em primeiro lugar fica claro que a simplificação da configuração é fundamental para a elaboração da imagem animada. Isso ocorre devido à necessidade de simplificar personagens e objetos que devem ser animados em função do laborioso trabalho para animar. Porém, o mais importante para essa tese é pensar o quanto de liberdade o animador tem a sua disposição quando se trata de reconfigurar a forma daquilo que está sendo animado, e quais são os recursos já convencionalmente aceitos para esse procedimento.

Há, também, o problema de identificação de personagens e objetos enquanto eles se movem. Nesse pormenor, o animador teria que manter a configuração geral do personagem mesmo que ele faça concessões formais para aumentar a expressividade ou o dinamismo, mas a estrutura geral do personagem precisa ser mantida sob a pena de se alterar a personagem ao ponto do irreconhecível. No entanto, como o próprio enunciado demonstra, o que deve ser mantido são as características gerais da forma.

Para compreender melhor essa ideia, se recorre a alguns procedimentos – talvez os mais significativos – da própria animação para manipular a configuração de personagens no tempo, mas que igualmente podem ser utilizadas para objetos ou cenários. Esses procedimentos são: *rubber hose*, *morphing*, *squash and stretch*, *motion blur* e *smear*⁴⁰. Na sequência, são detalhados cada um desses procedimentos.

40 Aqui são mantidas as grafias em inglês, uma vez que essa é a nomenclatura mais comum para tais procedimentos em animação. Apesar de haver traduções desses termos para o português, no uso corrente os termos em inglês são mais facilmente encontrados. De qualquer forma, em tradução livre os termos correspondem respectivamente à “mangueira de borracha”, “mutação” “achata e estica”, “desfoque de movimento” e “borrão”. N.A.

O *rubber hose* é o principal estilo de animação nos anos de 1920 na produção estadunidense. Algumas de suas características são: elasticidade dos personagens e objetos, ausência de articulações em braços e pernas e não representação de anatomia realista. A elasticidade e a ausência de estrutura anatômica permitem que os animadores trabalhem braços e pernas como se fossem mangueiras de borracha – daí o nome – realizando ondulações. Todo o corpo do personagem, na verdade, é animado como se fosse capaz de esticar indefinidamente. Alguns cartuns importantes no estilo *rubber hose* são: *Mickey*, *Betty Boop* e, contemporaneamente, o seriado *Hora de Aventura*, do canal de TV por assinatura *Cartoon Network*.

Morphing é uma técnica de animação que tem como objetivo transformar uma forma em outra por meio de uma transição suave feita quadro a quadro. A técnica é também muito usada em efeitos visuais para filmes *live action*. Excelente exemplo de *morphing* realizado em animação *full* é o filme *Love & Theft*⁴¹, do animador alemão Andreas Hikade. Nessa animação Hikade anima um *morphing* infinito entre personagens que apresentam configurações variáveis.

Squash and stretch, conforme definido por Thomas e Johnston, ocorrem quando na construção do movimento a forma é achatada ou esticada (Figura 12). Enquanto a posição achatada apresenta a forma sob a ação de uma grande pressão, a posição esticada mostra a forma com grande distensão (THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 48).

Thomas e Johnston afirmam ter encontrado as referências para o desenvolvimento do *squash and stretch* no mundo real, nas fotos de esportes e na deformação característica de músculos e pele em momentos de grande esforço dos atletas. No entanto, é bom lembrar que a deformação do corpo humano tem limites. Não é possível abrir o invólucro corporal de um ator para que ele assuma outra forma, mas o personagem de animação, pelo contrário, pode ter sua forma esticada, comprimida, ondulada, enfim, a forma do personagem animado pode ser infinitamente reconfigurada pelo animador.

41 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rEUxlwb2uFI>>. Acesso em: 8 out.2017.

Ao abordar o *squash and stretch* em seu blog, John K. Stuff⁴², o animador John Kricfalusi, afirma que a manutenção do volume básico daquilo que está sendo distorcido é fundamental para a naturalidade do desenho. A afirmação de Kricfalusi é obviamente pertinente, mas se propõe aqui uma adição ao conceito proposto pelo animador: não é apenas o volume que deve ser mantido, mas a configuração geral e as respectivas linhas de estrutura da forma original. O volume geral pode ser mantido integralmente e, no entanto, a configuração ser alterada, o que resulta em outra forma ou outro personagem.

A alteração da forma e a manutenção do volume é algo que o *morphing* é capaz de fazer sem necessariamente esticar ou achatar a forma. Mais uma vez, *Love & Theft*, de Andreas Hikade, é útil, pois ele realiza o *morphing* tanto entre cabeças de personagens com volumes semelhantes como entre cabeças com volumes diferentes. A configuração e, conseqüentemente, as linhas de estrutura são cambiadas ao longo do tempo.

Sob a perspectiva de Arnheim, o *squash and stretch* pode ser entendido como a operação de aguçamento e nivelamento da forma. O aguçamento, afirma Arnheim, realça as diferenças e intensifica a obliquidade. Por outro lado, o nivelamento se caracteriza pela unificação, realce da simetria, redução das características estruturais, repetição, omissão de detalhes e eliminação da obliquidade.

A seguir, há o exemplo de uma sequência animada do videogame Overwatch da Blizzard Entertainment. Ainda que exista uma diferença de operação entre a animação 3D e outras técnicas, o animador em essência manipula o tempo bem como a forma. Ou seja, a figura 13 ilustra que a linguagem conserva suas potências fundamentais:



Figura 13 – sequência de *squash and stretch* do videogame Overwatch (2016)⁴³

⁴²Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2006/05/animation-school-lesson-2-squash-and.html>>. Acesso em 8 out.2017.

⁴³ Para o vídeo completo: <<https://www.youtube.com/watch?v=kvO0wPMQsFs>>. Acesso em: 8 out.2017.

O que ocorre nessa sequência de imagens é o realce nas diferenças entre a forma do personagem, o que intensifica a sensação de movimento. Os extremos são diferentes ao ponto de se perceber a deformação, porém, a configuração geral permanece mesmo com as linhas de estrutura sendo esticadas ou comprimidas. Continua-se a perceber a mesma forma também por dois outros fatores, pelo menos: a manutenção dos detalhes que compõem a aparência do personagem e a rapidez com que o *frame* fica impresso na tela.

O procedimento seguinte é o *motion blur*, que consiste no desfoque na imagem quando um objeto se move rapidamente na frente de uma câmera estacionária⁴⁴. Segundo Preston Blair, nos anos de 1930 os pintores de acetatos de animação utilizavam o recurso do pincel seco com o objetivo de simular a transparência do efeito de desfoque da filmagem *live action*. Os animadores indicavam o desfoque nos seus desenhos a lápis e os pintores misturavam as cores com a técnica do pincel seco para simular a transparência do efeito *blur* (BLAIR, 1999, p.97). A seguir, na figura 14, dois exemplos de *motion blur* em animação⁴⁵:

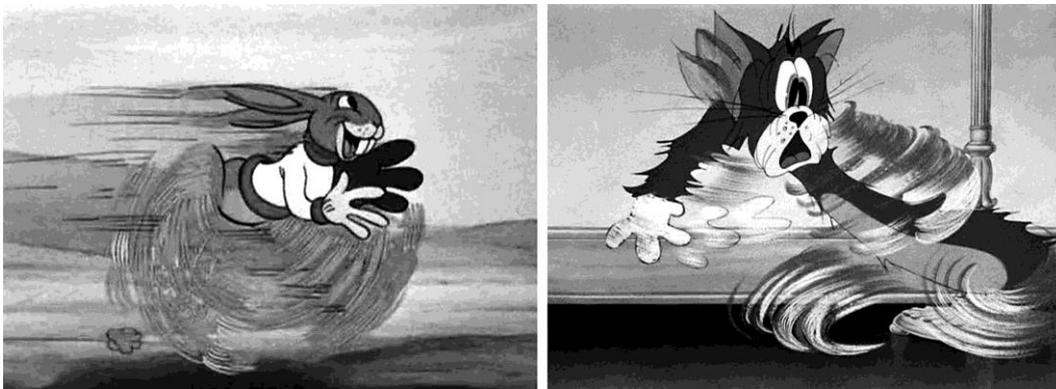


Figura 14 – *Motion Blur*

Nos casos citados, mesmo com algumas partes do personagem sendo completamente desfocadas até o quase total desaparecimento, há partes nítidas nas quais a configuração do personagem é mantida.

Finalmente, o último procedimento da lista é o *smear*. Esse procedimento também tem como objetivo incrementar a sensação de velocidade e foi

⁴⁴ Disponível em: <<http://gurneyjourney.blogspot.com.br/2008/01/motion-blur.html>>. Acesso em: 8 out.2017.

desenvolvido por animadores norte-americanos, nos anos de 1930, na tentativa de simular o *blur* da filmagem ao vivo (BLAIR, 1999, p.96). Consiste no alongamento exagerado – mais do que no *squash and stretch* – dos intervalos⁴⁶ da animação. Além do “esticamento” exagerado, também pode ocorrer a multiplicação de uma mesma parte do corpo, como demonstrado nos exemplos da figura 15⁴⁷:

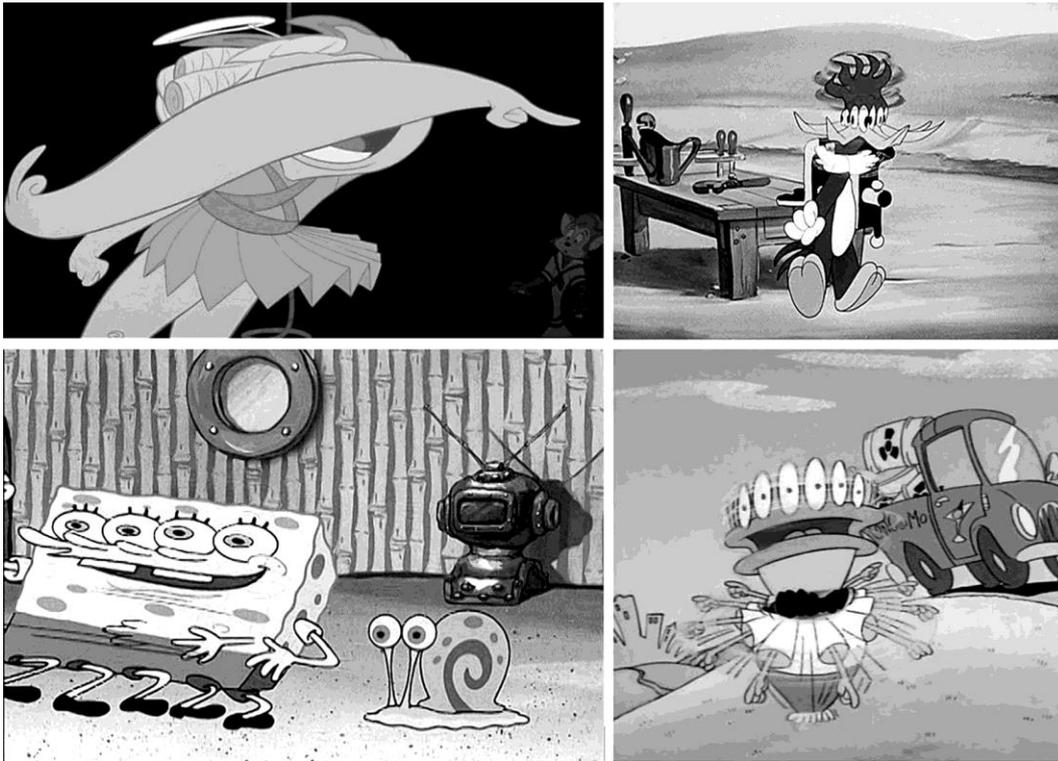


Figura 15 – Animations Smears

Arnheim proporciona uma chave interessante para a compreensão do efeito de *smears*. O autor afirma que “um objeto é visto como se gerasse sua própria capacidade motriz quando, depois de um período de imobilidade, ele repentinamente entra em movimento sem qualquer causa externa visível”. O fenômeno “é fortemente aumentado quando a mudança de imobilidade para o movimento não ocorre para o objeto inteiro simultaneamente, mas uma parte dele

⁴⁵ Disponível em: <http://www.traditionalanimation.com/2017/smear-speed-motion-blur-effects-in-animation/>. Acesso em: 8/10/2017.

⁴⁶ Intervalo ou *inbetween*: *frames* intermediários entre duas poses-chaves – *keyframes* – de animação.

⁴⁷ Disponível em: <http://www.traditionalanimation.com/2017/smear-speed-motion-blur-effects-in-animation/>. Acesso em: 8/10/2017.

inicia o movimento e o transmite ao resto”. A ação é vista como se fosse “gerada por uma mudança interna” (ARNHEIM, 1980, p. 390).

O efeito resultante é muito forte e a forma apresenta uma elasticidade notável, uma vez que “todo o corpo participa da mudança a ela imposta pelo deslocamento de uma de suas extremidades” (ARNHEIM, 1980, p. 391). E Arnheim conclui:

Não há distinção rígida entre as partes imóveis. O corpo começa a se entender por uma de suas extremidades, e a extensão gradualmente envolve uma área cada vez maior. O mesmo acontece na contração. Esta flexibilidade interna puramente perceptiva produz uma qualidade orgânica surpreendente (ARNHEIM, 1980, p. 391).

Recorre-se aqui a um conceito de Heinrich Wölfflin para tentar pensar um pouco mais sobre a questão da reconfiguração da forma animada. São estes conceitos os de forma aberta e forma fechada. Não se tomará aqui a teoria de Wölfflin de maneira total e subserviente. Ela é um ponto de partida para avaliar as mudanças ocorridas na forma do personagem conforme vistas no processo de reconfiguração da forma implicada pelo movimento.

Segundo Wölfflin, a obra de arte apresenta um caráter de inevitabilidade, ou seja, uma forma na qual nada pode ser alterado ou removido, pois tudo deve ser exatamente como é. Esse princípio é alcançado de maneiras distintas dependendo da obra, ou seja, pela abertura ou pelo fechamento da forma (WÖLFFLIN, 1989, p.135). Wölfflin define assim os dois princípios:

Por forma fechada entendemos aquele tipo de representação que, valendo-se de recursos mais ou menos tectônicos, apresenta a imagem como uma realidade limitada em si mesma, que em todos os pontos se volta para si mesma. O estilo de forma aberta, ao contrário, extrapola a si mesmo em todos os sentidos e pretende parecer ilimitado, ainda que subsista uma limitação velada, assegurando justamente o seu caráter fechado, no sentido estético. (WÖLFFLIN, 1989, p.135)

Wölfflin aponta que, na forma fechada, a beleza está no limitado, nas formas primitivas da vertical e da horizontal que se aliam na necessidade de limitação formal. Há a busca pela simetria, a oposição entre vertical e horizontal, e por elementos sólidos e perenes da forma. Têm validade os valores do ser. Em oposição, na forma aberta “decrece o interesse pelo que é construído e fechado em si mesmo”. A beleza está no ilimitado e prevalecem os valores da

transformação. Finalmente, “o elemento formal significativo não está na estrutura, mas no impulso que movimenta e faz fluir a rigidez das formas.” (WÖLFFLIN, 1989, p. 147)

A primeira questão importante a ser destacada a partir do princípio proposto por Wölfflin é que a mudança da imagem no tempo – caso do audiovisual – impõe problemas complementares àqueles existentes nas artes estáticas às quais o autor dedica sua análise. O principal desses problemas é que a imagem cambia no tempo.

Enquanto uma pintura permanece a mesma durante a sua assistência, no filme de animação a imagem muda de acordo com a sua taxa de quadros por segundo (*frame rate*). Esse processo dinâmico, por si só, já estabelece uma mudança perceptiva e clara que poderia ser entendida como uma constante abertura da forma. Sendo assim, mesmo com uma moldura que lhe delimita, a forma fílmica está constantemente rompendo com seu caráter arquitetônico. Wölfflin afirma que, no caso forma aberta ou atectônica, “a tendência principal está em não permitir que o quadro resulte num fragmento do mundo que exista apenas por si e para si, mas num espetáculo passageiro, do qual o observador tem a sorte de participar somente por alguns instantes” (WÖLFFLIN, 1989, p. 137).

Isso é mais ou menos o que acontece quando a câmera se move, quando a moldura assume um movimento ativo e – como afirma Arnheim –, imprime ação a todo o cenário e aos objetos que nele estão contidos (ARNHEIM, 1980, p. 374). A forma no filme de animação, então, mesmo que tenha sido pensada no plano para ser fechada, no caso de haver movimento da moldura, se tornará aberta pela própria força dinâmica do meio. No entanto, no filme de animação, o personagem também pode sofrer alterações em sua configuração formal. É claro que é possível avaliar o rompimento da figura pela destruição de seu contorno, ou seja, pelo seu caráter linear ou pictórico⁴⁸, na própria acepção de Wölfflin, mas não é isso. No personagem de animação não é apenas a diluição das fronteiras entre figura e fundo que farão com que sua forma se abra. É importante quando Wölfflin fala que há um impulso que movimenta e faz fluir a rigidez das formas. Nesse sentido, a forma se abre no personagem de animação, como se ela não pudesse mais ser contida pelos seus próprios limites. No entanto, isso também é

48 Esses dois conceitos são tratados no capítulo 3.

passível de escolha por parte do realizador. Há personagens de animação que são extremamente lineares e nos quais a forma permanece fechada, rígida, estável.

O curta-metragem de animação *Land*⁴⁹, de Masanobu Hiraoka, é um exemplo do que se está a tentar mostrar aqui. Trata-se de um filme não narrativo que paira entre o abstrato e o figurativo. Praticamente todos os recursos aqui citados estão representados no filme. Hiraoka promove sucessivas mudanças formais na imagem a todo o momento. A forma é constantemente aberta, mesmo quando a imagem inicialmente parece querer se configurar como uma forma arquitetônica, estável e fechada. Imediatamente após o autor abre a forma transformando-a em outra coisa, ou simplesmente explodindo-a para além do quadro.

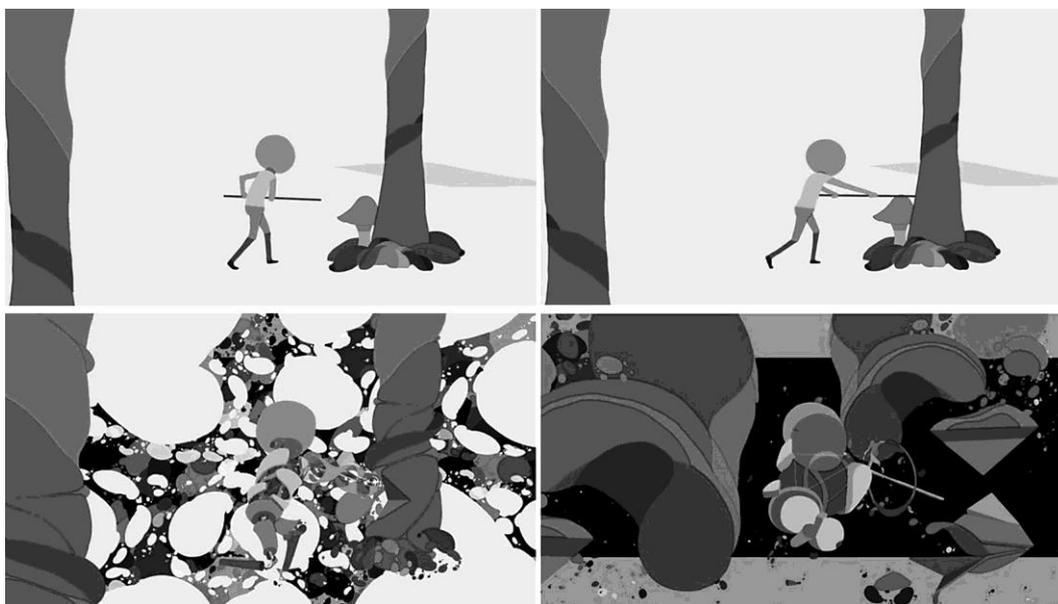


Figura 16 – *Land* (2013), de Masanobu Hiraoka

Não se pretende aqui reduzir a animação a esses poucos procedimentos. Isso seria no mínimo ingênuo. O que se destaca com esses procedimentos é a capacidade da animação em gerar significado de maneira própria por meio da manipulação da forma. O realizador do filme de animação pode ou não lançar mão desses recursos que, aliás, são frequentemente atrelados ao gênero do cartum. Ainda assim, essa possibilidade existe, pois é uma potência da linguagem da animação. A “explosão” deformadora que acontece na animação *Land*, de

49 Disponível em: <<https://vimeo.com/74114715>>. Acesso em: 20 nov.2017.

Masanobu Hiraoka, não acontece na maioria das animações, mas serve para exemplificar uma potência fundamental da mídia que está sempre latente. Até mesmo nas animações mais realistas essa possibilidade de deformação existe em latência. E, como apenas a animação é capaz de fazê-lo da maneira como faz, sua linguagem é constituída por tais recursos, o que a torna estruturalmente diferente das outras linguagens do universo audiovisual. Por exemplo, *staging* é um conceito vindo do teatro e integra os doze princípios da animação conforme definidos por Johnston e Thomas. Obviamente o princípio de *staging* tem aplicação distinta na animação, porém, não produz em si um significado que seja único dessa linguagem. Por outro lado, ao serem conciliados o conceito de *staging* com a abertura da forma, aí sim se constitui um significado que é exclusivo do filme de animação.

Por fim, se traz uma última reflexão baseada no pensamento de Eisenstein sobre a animação. É conhecido que Eisenstein considerou a animação de Disney como uma linguagem utópica. A ideia do diretor e intelectual russo está alocada em um ensaio maior no qual ele refletia sobre a prática da arte e formas arcaicas de pensamento (BULGAKOVA, 2010, p. 116). Segundo Bulgakova, Eisenstein começa com descrições eloquentes sobre a instabilidade das formas plásticas criadas pela Disney. Eisenstein admirava nos filmes de Disney essa instabilidade que fazia com que as formas existissem em um estado contínuo de autodissolução. Bulgakova afirma ainda que Eisenstein mostra como essa propriedade plasmática funciona de uma forma estritamente delineada pelo contorno de uma linha, que determina o limite da forma, mas que, no entanto, está em constante movimento e em situações de alongamento, extensão e dança. O desenho da linha é animado pelo movimento contínuo, dando-lhe certa plasticidade. Completa Bulgakova que, para Eisenstein, o resultado é que o trabalho da Disney não toma as metamorfoses apenas como um tema ou como um meio de representação, em vez disso, a metamorfose é uma propriedade de forma animada e que incorpora a essência da arte da animação (BULGAKOVA, 2010, p. 116).

Segundo Wells, Eisenstein observou assentada na animação uma liberdade de expressão que configurava uma linguagem utópica. Para o cineasta, essa linguagem era atraente porque empreendia a rejeição de uma vez para sempre da forma que, uma vez atribuída, se ossificava e perdia a habilidade de assumir qualquer outra forma dinamicamente (LEYDA, 1988: 21 apud WELLS, 1998).

Para Wells, essa condição, que Eisenstein chamou de “plasmaticidade”, resistiu a se tornar algo fixo e estável e, na opinião do autor de *Encouraçado Potemkin*, essa mutabilidade era a própria condição do filme animado.

O termo “plasmaticidade” utilizado por Eisenstein evidentemente faz referência ao termo plasma, nome dado ao quarto estado físico da matéria. Dentre outras, duas características marcantes do plasma são a baixa densidade e a capacidade de fluir como um líquido viscoso. Supõe-se aqui que são essas as propriedades que provavelmente levaram Eisenstein a utilizar o termo para se referir à animação. A “plasmaticidade” então seria a qualidade daquilo que é formado por plasma. No caso específico das relações formais analisadas aqui, aquilo que tem baixa densidade, que flui como um líquido, que não está ossificado por uma estrutura interna que impede a sua transformação. Essa capacidade da forma em ser deformada integra a própria linguagem da animação.

Uma vez que esses procedimentos existem em latência e, por isso mesmo, podem ou não ser usados pelo animador, alguém pode contrapor corretamente que pertencem à esfera do estilo. Sim, como será visto adiante, esse raciocínio está correto. No entanto, é bom que seja lembrado que a linguagem da arte é menos coercitiva do que a linguagem verbal e a escrita, logo, não se trata de uma obrigatoriedade do uso de tais procedimentos, mas de uma potência – uma energia potencial, que pode ou não se transformar em energia do movimento até que uma força atue sobre o corpo inerte. Quem atua sobre o corpo, nesse caso, é o próprio animador e o uso dessa potência lhe é facultativo.

Por outro lado, aquilo que sequer está dado na linguagem não integra seu repertório de possibilidades, a menos que seja criado. O discurso do realizador terá esses procedimentos disponíveis de acordo com o gênero escolhido e com as respectivas decisões de estilo tomadas em relação ao filme. Para que o realizador de um filme *live action* lance mão desses mesmos procedimentos é necessário que ele faça concessões à animação.

Outra questão que afeta a configuração é seu deslocamento no espaço ao longo do tempo. O animador – como já foi dito – manipula o tempo por meio da edição do quadro a quadro, ou seja, pela manipulação do frame. Essa manipulação finíssima e extremamente detalhada do movimento também é uma potência da imagem animada.

2.5.7. Do sema ao animema

Sema pode ser definido como uma “unidade mínima de significação que, combinada com outras, define o significado de morfemas⁵⁰ e palavras” (HOUAISS e VILLAR, 2009, p.1724). Também é o “traço semântico mínimo não passível de ocorrência independente” (FERREIRA, 2009). Segundo Buysens, o termo sema designará “qualquer processo convencional cuja realização concreta (chamada ato sêmico) permite a comunicação”. Os semas aparecem isolados ou em conjunto. Quando são reunidos em um conjunto, os semas se constituem em uma semia (BUYSENS, 1974, p.34).

Pasolini sugere uma unidade característica do filme *live action* baseada na fotografia e na ilusão do real: o rema. O plano dotado de certas propriedades é um rema, conforme define Pasolini:

Apesar dos *raccords* que fazem dele um “traço incluído”, o plano, tanto no interior de si próprio como em relação aos outros planos, tem que obedecer às normas de sucessividade; tem que fluir com a realidade e o cinema (mesmo que imaginados). (PASOLINI, 1982, p.247)

Pasolini identifica e define que o rema se relaciona a três modos de decifração cinematográfica. O primeiro modo – o código fisiopsicológico da realidade – está presente quando o espectador olha para a projeção e se identifica com o ponto de vista do autor do filme. Isso quer dizer que o espectador decifra a imagem que tem diante dos olhos a partir do ponto exato em que se encontra a câmera. Pasolini completa que “na prática a fusão ou a confusão entre o código da realidade e o código do cinema, nunca é total ou se encontra completamente realizada”.

Segundo Pasolini, tal fato se dá em função de o espectador nunca se esquecer de que se encontra perante uma ficção da realidade, ou seja, o filme. No entanto, para Pasolini há dois casos em que uma fusão total é quase atingida. O primeiro caso é o da transmissão ao vivo na televisão⁵¹. Segundo o autor, a apreciação de um fenômeno qualquer por um indivíduo é idêntica tanto no caso da

⁵⁰ A menor unidade linguística que possui significado. (HOUAISS e VILLAR, 2009, p.1318).

transmissão ao vivo via TV quanto no testemunho passivo do observador *in loco*. No entanto, no caso da transmissão ao vivo, o ponto de vista do espectador é obrigatoriamente o mesmo que o da câmera. (PASOLINI, 1982, p.243). O segundo caso apontado por Pasolini é “aquele em que a fusão entre o código da realidade e o código da língua audiovisual é completamente atingida”. Nesse caso, a fusão é produzida na imaginação. Para Pasolini, “uma ação da realidade imaginada e uma ação da língua audiovisual imaginada são exatamente as mesmas” (PASOLINI, 1982, p.244). O autor conclui:

É seguindo este primeiro modo de decifração do cinema, ou seja, usufruindo de um mesmo código válido simultaneamente para a realidade e para o sistema de signos audiovisuais, que se realiza uma participação do espectador na ação, a sua identificação com as personagens, etc.: com todas as correspondentes fenomenologias de caráter psicológico, sociológico, ideológico, através das quais podemos analisar separadamente o problema do cinema. (PASOLINI, 1982, p.244)

Em seguida, Pasolini apresenta como segundo modo a consciência de um código audiovisual. Esse ponto de decifração é simultâneo ao primeiro e é nesse nível que se deixa de ser um mero espectador e se toma consciência de que o código da realidade e o código do sistema de signos coincidem. Mais ainda, o espectador percebe que essa coincidência é um elemento do código específico do cinema (PASOLINI, 1982, p.244).

Finalmente, Pasolini traz como terceira e última questão a coincidência do código espaço-temporal e esse código estaria descrito na teoria dos *raccords* (PASOLINI, 1982, p.245).

Os três modos comparecem simultaneamente e não podem ser ignorados por “qualquer possível descrição da estrutura da língua do cinema”. No entanto, Pasolini adverte para o fato de que os *raccords* existem apenas nos filmes, não existindo no cinema, na realidade ou na imaginação. E afirma o autor que “o filme é uma sequência de “inclusões” e de “exclusões” fisiopsicológicas, audiovisuais e espaço-temporais que obedecem a uma necessidade de síntese”. Está reproduzido a seguir o gráfico do rema conforme a concepção de Pasolini:

51 É importante lembrar que quando Pasolini escreveu o seu ensaio não existia a Internet, pelo menos não como a conhecemos hoje. Logo, a única forma de transmissão audiovisual ao vivo era pela televisão.

sema }
 cinema } REMA {
 ritmema } { sucessividade fisiopsicológica
 { sucessividade audiovisual
 { sucessividade espaço-temporal

Uma vez que na animação a manipulação desce ao nível do *frame*, a menor unidade significativa do filme animado não é o plano – se forem tomadas as teorias mais ortodoxas – nem tampouco os “cinemas” de Pasolini, mas sim algo que aqui será chamado “animema”, por analogia aos “cinemas” de Pasolini. Para definir o animema se lançará mão dos elementos teóricos apurados até esse ponto.

O termo animema seria, portanto, uma junção de sema com animação. A palavra latina *animare* significa “dar vida a”, logo, o animema seria a geração de “vida” no sentido de uma forma que se movimenta, que apresenta relações dinâmicas no espaço e, simultaneamente, também é capaz de comunicar pela geração de significado, porque se constitui em linguagem. Tal como o rema, o animema é composto pelas relações formais e espaço-temporais ocorridas na própria edição do tempo, ou seja, no próprio processo de animação do personagem, na maneira como cada *frame* é disposto no tempo e no espaço para gerar a ilusão de movimento. Em outras palavras, enquanto o domínio do diretor de *live action* se limita ao *raccord* entre um plano e outro, o domínio do realizador de filmes de animação desce ao nível do *frame* ou do “animema” no qual o animador pode manipular o espaço e o tempo na própria constituição do movimento.

O animema se distingue imediatamente pela técnica de produção. Cada técnica de animação traz diferentes possibilidades estéticas e significativas e se distancia ou se aproxima do realismo da imagem ou do movimento conforme o desejo do realizador. O animema é diretamente influenciado pelo grau de realismo exatamente porque o movimento e a forma podem ser manipulados de maneira diferente de acordo com esse critério.

Uma vez que a matéria da animação é plástica, maleável, passível de ser moldada de acordo com as necessidades do realizador, no animema a forma e o tempo podem ser contraídos ou distendidos. O animador tem total liberdade no

animema para editar tempo e forma na construção do movimento. Essa liberdade é limitada, no entanto, pela necessidade de manutenção de identidade da forma ao longo do tempo, a menos que o animador deseje intencionalmente que a forma se altere e produza, por exemplo, o efeito de *morphing*. No entanto, pelas possibilidades de proximidade e simplicidade do movimento é possível ao animador ter grande liberdade na deformação, uma vez que a percepção identifica os *frames* como continuação de um movimento do mesmo personagem e não como desenhos isolados. Isso, é claro, deve obedecer a uma taxa de *frames* que permita a percepção da sucessão de formas como sendo contínuas.

Aqui cabem duas observações. A primeira é a importância da contribuição das teorias de Buysens e de Pasolini para a construção de uma possível unidade mínima de significação da animação. Particularmente, Pasolini, por não ter jamais tratado da animação, poderia soar um tanto anacrônico, porém, é exatamente sua definição do rema que tornou possível essa conclusão. Em seguida, mais uma vez, é importante lembrar – como dito anteriormente e ainda em concordância com Pasolini – que o cinema não é o filme. A maneira como o realizador se comporta diante das possibilidades da animação se dá em uma relação dialógica entre a aceitação do código e a subversão dele. Qualquer realizador pode rejeitar as possibilidades aqui apresentadas e produzir um filme de animação que se aproxima do *live action*, no entanto, essa operação não necessariamente contradiz as potências da linguagem. As possibilidades estão latentes e pode-se ou não se lançar mão delas.

Na próxima unidade será visto como o gênero pode alterar a configuração do animema.

3. GÊNERO E ANIMAÇÃO

O tema deste capítulo é o gênero, suas características, sua relação com a linguagem e sua aplicação no cinema de animação. Três questões norteiam essa reflexão. Em primeiro lugar, o questionamento sobre o que é gênero e como ele se articula com a linguagem. Em segundo lugar, é importante perguntar como o conceito de gênero é aplicado ao cinema de animação. Em terceiro, se reflete sobre a animação poder ou não ser considerada um gênero do cinema, questão introduzida no capítulo anterior.

O objetivo geral, portanto, é revisar o conceito de gênero na linguagem e no cinema e relacioná-lo com o cinema de animação. Para cumprir esses objetivos foram utilizados os seguintes autores: Mikhail Bakhtin e Tzvetan Todorov, para refletir sobre gênero na linguagem verbal; Christian Metz, David Bordwell e Robert McKee, para tratar do gênero no cinema; para refletir sobre o gênero no cinema de animação foram utilizados os autores John Hallas e Geoge Manvell e Paul Wells.

3.1 Compreender o conceito de gênero

Para compreender o conceito de gênero utilizam-se os autores Mikhail Bakhtin e Tzvetan Todorov. No entanto, é importante lembrar que em suas reflexões tanto Bakhtin quanto Todorov analisam a linguagem como forma de comunicação oral e escrita. Ainda assim, a relevância desses autores para esta pesquisa – e a razão principal de sua inclusão na bibliografia –, é sua abordagem ampla do conceito de gênero. Bakhtin não está se referindo ao gênero especificamente na literatura, ou no cinema ou na arte, mas no discurso.

Todorov – que usa a literatura como campo de observação – afirma que a língua produz frases a partir do vocabulário e das regras de gramática, porém, essas frases são apenas o ponto de partida do funcionamento discursivo. As frases são “articuladas entre si e enunciadas em certo contexto sociocultural”, ou seja, transformam-se em enunciados. Nesse processo, a língua se transforma em

discurso que é múltiplo “tanto nas funções, quanto nas formas”. Para Todorov, a sociedade institucionaliza a “recorrência de certas propriedades discursivas”. Além disso, o autor afirma que “os textos individuais são produzidos e percebidos em relação à norma que essa codificação constitui”. Sendo assim, um gênero é exatamente essa “codificação de propriedades discursivas” (TODOROV, 1988, p.48).

Segundo Todorov, “a escolha efetuada por uma sociedade entre todas as codificações possíveis do discurso determina o que se chamará seu sistema de *gêneros*” (TODOROV, 1988, p.21). E Todorov conclui que um discurso é feito de frases enunciadas ou simplesmente de enunciados. (Ibid., p.47). Gamba Junior afirma que a palavra discurso pode ser entendida como “a linguagem em curso, no seu uso, na produção de enunciados” (GAMBA JUNIOR, 2013, p.35). Assim, aqui se considera que o discurso, como apontado anteriormente, é uma forma específica de produção de sentido organizado, sistematizado e recortado.

3.2 Enunciação

O enunciado é a exposição de uma proposta, que tem como objetivo demonstrar algo; essa demonstração implica em uma produção discursiva, que está associada ao contexto em que ocorreu. Finalmente, o sentido completo do contexto é fornecido pelas sentenças escritas ou proferidas que compõem o enunciado⁵².

Para Bakhtin, o emprego da língua efetua-se na forma de enunciados orais ou escritos que são concretos e únicos. Esses enunciados são proferidos pelos integrantes dos diversos campos da atividade humana e refletem as condições específicas e as finalidades de cada um dos campos da atividade humana. Cada campo da língua, afirma Bakhtin, elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados que constituem os gêneros do discurso (BAKHTIN, 2003, p.261). Aliás, para Bakhtin, o “gênero do discurso não é uma forma da língua, mas uma forma típica do enunciado” (Ibid., p.292).

Bakhtin afirma ainda que as formas da língua e os gêneros do discurso são assimilados somente nas formas das enunciações e chegam à experiência e à consciência dos indivíduos em conjunto e estreitamente vinculados. Para o autor,

52 Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=42ly>>. Acesso em: 06 out. 2016.

“aprender a falar significa aprender a construir enunciados (porque falamos por enunciados e não por orações isoladas)”. Esse processo torna a comunicação discursiva possível, uma vez que cada falante não precisa criar gêneros discursivos ou construir pela primeira vez cada enunciado em todo processo de discurso (BAKHTIN, 2003, p.283).

Entretanto, apesar da estabilidade e das características coercitivas de determinados gêneros, Bakhtin destaca as possibilidades de livre reformulação criadora e a individualidade nos gêneros de discurso. Essa liberdade carece de domínio a respeito dos gêneros e é assemelhada ao que ocorre com os gêneros artísticos, sendo em alguns casos talvez até em maior grau. Para Bakhtin, é possível, por exemplo, misturar deliberadamente gêneros de diferentes esferas discursivas (BAKHTIN, 2003, 284).

Os gêneros do discurso são bem mais mutáveis, flexíveis e plásticos do que as formas da língua⁵³, ainda assim, para o indivíduo falante, têm significado normativo. Por isso, Bakhtin acrescenta que “um enunciado singular, a despeito de toda a sua individualidade e do caráter criativo, de forma alguma pode ser considerado uma combinação absolutamente livre de formas da língua”. O domínio dos gêneros fornece mais liberdade no seu emprego. Quanto mais plena e nitidamente essa liberdade é descoberta pelo falante, quanto mais consciência ele tem da própria individualidade e de onde ela é possível e necessária, mais acabada e livre é a realização do projeto de discurso (BAKHTIN, 2003, p.285).

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso, segundo Bakhtin, são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana. Cada campo da atividade humana é integrado por um repertório de gêneros do discurso. Esse repertório de gêneros de discurso “cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo” (BAKHTIN, 2003, p.262).

Todorov coincide com o caminho sugerido por Bakhtin quanto ao enunciado, pois, para ele, o processo de enunciação também está na base do gênero. Para Todorov, os gêneros vêm simplesmente de outros gêneros, ou seja, “um novo gênero é sempre a transformação de um ou vários gêneros antigos: por

53 Bakhtin parece estabelecer uma relação entre língua e discurso semelhante à língua e à fala. Sendo assim, língua é um meio de convenções sociais onde atua o léxico com um código

inversão, por deslocamento, por combinação”. Para o autor, nunca houve literatura sem gêneros, pois ele é um sistema em contínua transformação e “no tempo, nada há de ‘anterior’ aos gêneros”. O que preside o nascimento de um gênero? Existem, na linguagem, formas prenunciadoras dos gêneros sem, no entanto, serem gêneros? Caso existam, como se daria a passagem dessas formas para as formas de gênero? (TODOROV, 1980, p.46).

Para Todorov, os gêneros são primariamente classes de textos, no entanto, “os gêneros são classes, o literário é textual” (TODOROV, 1980, p. 46). Todorov resolve o impasse da seguinte maneira: primeiro considera texto como um sinônimo de discurso; em seguida, afirma que um discurso é feito de enunciados e que a interpretação do enunciado é determinada pelo contexto de enunciação. O autor conclui afirmando que um discurso é um ato de fala (Ibid., p.47). Os gêneros, então, são classes de textos que foram reconhecidas como tais ao longo da história (Ibid.).

Na perspectiva de que os gêneros são classes de textos que auferiram reconhecimento histórico, Todorov afirma que os gêneros literários são a escolha dentre todas as possibilidades disponíveis de discurso que se tornam convencionais pela chancela da sociedade, processo que ocorre na literatura e fora dela. O discurso, portanto, passa por um processo de legitimação social em um determinado contexto para, então, se tornar gênero. O autor sugere como exemplo o discurso científico que “exclui, em princípio, a referência à primeira e à segunda pessoa do verbo, assim como o emprego de outros tempos além do presente” (TODOROV, 1980, p.21). Todorov afirma que a sociedade institucionaliza a “recorrência de certas propriedades discursivas”. Além disso, o autor afirma que “os textos individuais são produzidos e percebidos em relação à norma que esta codificação constitui”. Sendo assim, um gênero é exatamente essa “codificação de propriedades discursivas” (Ibid., p.48).

Admitindo que todos os gêneros provenham de atos de fala, é ainda necessário explicar por que todos os atos de fala não produzam gêneros literários? Segundo Todorov, a “sociedade escolhe e codifica os atos que correspondem com maior proximidade à sua ideologia; eis porque a existência de certos gêneros

restritivo e discurso é onde se manifesta o indivíduo por ser a linguagem em curso. Ainda que esse discurso sofra a ação limitadora dos gêneros de discurso, há espaço para a expressão individual.

numa sociedade, sua ausência numa outra, são reveladoras dessa ideologia” (TODOROV, 1980, p.50).

3.3 A natureza responsiva do enunciado

Como abordado no tópico anterior, o enunciado compõe a produção discursiva do locutor, que já enuncia de acordo com o sistema de gêneros que são socialmente aceitos. Os discursos estão naturalmente inseridos em uma dialogia, pois locutor ou falante normalmente têm como objetivo atingir um alocutário com seu discurso, ou seja, ser compreendido por um ouvinte. Segundo Bakhtin, a compreensão da fala e do enunciado é de natureza ativamente responsiva e toda compreensão gera potencialmente uma resposta, ou seja, o ouvinte é potencialmente um falante (BAKHTIN, 2003, p.271).

Toda compreensão é ativamente responsiva porque a participação do ouvinte não é passiva e propõe uma resposta. O ouvinte compreende o conteúdo para, só então, elaborar a sua resposta, ou seja, a compreensão é a fase inicial preparatória da resposta do ouvinte ao falante. O falante está determinado à compreensão ativamente responsiva, porque há um respondente em maior ou menor grau. Porque nenhum falante é o primeiro falante, todo falante pressupõe a existência do sistema da língua da qual faz uso e a existência de enunciados antecedentes, pois “cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados” (BAKHTIN, 2003, p.272).

O enunciado não é uma unidade convencional e sim uma unidade real, concreta. Os limites do enunciado concreto se dão na alternância dos sujeitos do discurso. Entretanto, Bakhtin destaca que:

Dependendo das diversas funções da linguagem e das diferentes condições e situações de comunicação, a alternância dos sujeitos do discurso é de natureza diferente e assume formas variadas. (BAKHTIN, 2003, p.275)

Segundo Bakhtin, cada enunciado isolado é um elo na cadeia de comunicação discursiva e tem limites precisos, determinados pela alternância dos sujeitos do discurso, mas a expressão do outro penetra no discurso de seu interlocutor e vice versa. São esses limites do enunciado que refletem não apenas o processo do discurso, mas, antes de tudo, os elos precedentes à cadeia

discursiva, que podem ser os mais imediatos ou muito distantes, oriundos de outros campos da comunicação cultural. (BAKHTIN, 2003, p.299)

Independentemente de qual seja o objeto do discurso do falante, ele “não se torna pela primeira vez objeto do discurso em um dado enunciado, e um dado falante não é o primeiro a falar sobre ele”, todo enunciado responde não apenas ao seu objeto, mas também aos enunciados que o antecederam (BAKHTIN, 2003, p.299). Entretanto, o enunciado está ligado aos elos precedentes à cadeia de comunicação discursiva, assim como aos subsequentes. Desse modo, conclui Bakhtin, “o papel dos outros, para quem se constrói o enunciado, é excepcionalmente grande” (Ibid., p.301).

As obras dos diferentes gêneros artísticos também são enunciados de comunicação discursiva, ou seja, estão nitidamente delimitadas pela alternância dos sujeitos do discurso. Segundo Bakhtin, o sujeito do discurso é o autor da obra e ele – o autor – revela sua individualidade no estilo e em todos os elementos de sua obra. Esse estilo marca a individualidade que atravessa a obra e cria, segundo Bakhtin, os “princípios interiores específicos que a separam de outras obras a ela vinculadas no processo de comunicação discursiva de um dado campo cultural”.

Essas outras obras a que se refere Bakhtin são de naturezas diversas e variadas. Um determinado autor pode se basear em obras de predecessores; pode utilizar como referenciais obras da mesma corrente estética; pode fazer uso de obras de “correntes hostis” ou, até mesmo, “de linhas estéticas que são combatidas pelo próprio autor” (BAKHTIN, 2003, p.279).

A obra está disponível para a ativa compreensão responsiva de outros e a resposta do outro pode assumir diferentes formas. A obra é um elo na cadeia de comunicação discursiva e está vinculada a outras obras. Dentre essas obras estarão aquelas às quais ela responde e aquelas que lhe respondem, formando, assim, a cadeia de comunicação discursiva. No entanto, salienta Bakhtin, a obra está sempre separada tanto daquelas obras que a precedem, ou a sucedem no tempo histórico, quanto daquelas com as quais concorda ou discorda esteticamente. Essa separação está determinada “pelos limites absolutos da alternância dos sujeitos do discurso” (BAKHTIN, 2003, p.279).

A conclusibilidade do enunciado é o aspecto interno da alternância do sujeito. Isso ocorre porque o autor escreveu *tudo* o que queria “em dado momento ou sob dadas condições”. Bakhtin define esse *tudo* como um indício de inteireza

do enunciado que assegura a possibilidade de compreensão responsiva e que é determinada por três fatores interligados ao enunciado:

- a) exauribilidade do objeto e do sentido;
- b) projeto de discurso ou vontade de discurso do falante;
- c) formas típicas composicionais e de gênero do acabamento.

(BAKHTIN, 2003, p.280)

Em cada enunciado é interpretada a *vontade discursiva* do falante, que determina o todo do enunciado, o seu volume e as suas fronteiras. Já no âmbito da ideia *definida do autor*, o objeto se torna tema de um enunciado e ganha relativa conclusibilidade. Inicialmente, o objeto é inexaurível, mas, após o recorte definido pelo autor, são estabelecidos os limites do discurso em determinadas condições, em relação a certa situação do problema, em função de um dado material e em relação a determinados objetivos (BAKHTIN, 2003, p.281).

Após o recorte, a vontade discursiva do falante, com toda sua individualidade e subjetividade, se realiza na escolha do gênero de discurso. Essa escolha é dada em primeiro lugar pela especificidade do campo da comunicação discursiva e é aplicada e adaptada ao gênero escolhido. A própria vontade discursiva do falante se constitui e desenvolve de acordo com determinada forma de gênero. (BAKHTIN, 2003, p.282)

3.4 Gêneros primários e secundários e a alternância dos sujeitos

Bakhtin salienta que há extrema heterogeneidade nos gêneros do discurso, adverte para os perigos de não atentarmos corretamente para essa heterogeneidade e destaca a importância de perceber a diferença entre os gêneros discursivos primários (simples) e secundários (complexos) que, segundo ele, não é uma diferença meramente funcional.

Os gêneros discursivos primários (simples) são aqueles que surgem a partir da comunicação discursiva imediata. Os gêneros discursivos secundários, por sua vez, surgem de um convívio cultural mais complexo, desenvolvido, organizado e predominantemente escrito. Ou seja, no âmbito da cultura, em seus vários ambientes – artísticos, científicos, sociopolíticos etc. –, surgem os gêneros

discursivos secundários tais como o romance, as pesquisas científicas e os projetos de leis, por exemplo. Para tanto, os gêneros secundários incorporam e reelaboram os gêneros primários que perdem o vínculo imediato com “a realidade concreta e os enunciados reais alheios” (BAKHTIN, 2003, p.264).

Segundo Bakhtin, é enorme e essencial a diferença entre os gêneros primário e secundário – que ele chama de gêneros ideológicos. Exatamente por essa diferença que está na essência dos gêneros, a natureza do enunciado deve ser descoberta e definida por meio da análise tanto do gênero primário quanto do secundário, o que garante a definição mais adequada à natureza complexa do enunciado (BAKHTIN, 2003, p.264)

Mas não é apenas no campo das definições epistemológicas que Bakhtin nos fornece subsídios para trabalhar a questão de gênero no filme de animação. Também no que diz respeito ao método de trabalho o autor fornece processos importantes ao afirmar que:

(...) todo trabalho de investigação de um material linguístico concreto (...) opera inevitavelmente com enunciados concretos (escritos e orais) relacionados a diferentes campos da atividade humana e da comunicação (...) de onde os pesquisadores haurem os fatos linguísticos de que necessitam. (BAKHTIN, 2003, p.264)

E acrescenta que é sempre necessária a precisa noção da natureza do enunciado em geral e das particularidades dos enunciados primários e secundários, ou seja, dos diversos gêneros do discurso. (BAKHTIN, 2003, p.264)

Na questão da alternância dos sujeitos do discurso, Bakhtin chega a um ponto nevrálgico para esta pesquisa: não há alternância real entre sujeitos de discurso nos gêneros secundários do discurso. Nos gêneros secundários do discurso a alternância na comunicação discursiva dos gêneros primários está na ordem da representação. Essa representação, segundo Bakhtin, caracteriza os gêneros retóricos. Os gêneros secundários artísticos se valem, então, de “diferentes formas de introdução dos gêneros de discurso primários” (BAKHTIN, 2003, p.276).

Em seu texto, Bakhtin se refere a diferentes gêneros científicos e artísticos. Entretanto, a análise do discurso científico não é o foco desta pesquisa e aqui, portanto, será sempre destacado o que Bakhtin afirma sobre os gêneros artísticos, mesmo quando ele igualmente se refere ao discurso científico.

3.5 O elemento expressivo do enunciado

Segundo Bakhtin, “o elemento expressivo é uma peculiaridade constitutiva do enunciado”. A expressão ocorre porque o sistema da língua já está “dotado das formas necessárias” para emitir essa expressão. Entretanto, a língua, as palavras e as orações são neutras, ou seja, não são dotadas de expressão pela própria natureza. É exatamente por essa neutralidade que os elementos constitutivos da língua servem “igualmente bem a quaisquer juízos de valor, os mais diversos e contraditórios” (BAKHTIN, 2003, p.296).

Para Bakhtin, a expressão do enunciado é sempre dialógica, ou seja, responde ou exprime a relação do falante com os enunciados do outro e, mesmo que o autor do enunciado esteja concentrado no seu objeto, sua enunciação será também uma resposta àquilo que já foi dito sobre esse objeto. Mesmo que a responsividade de um dado enunciado não tenha adquirido uma nítida expressão externa, ou seja, mesmo que não fique claro que o enunciado dialoga com outros enunciados, a manifestação “ocorre na tonalidade do sentido, na tonalidade da expressão, nos matizes mais sutis da composição” (BAKHTIN, 2003, p.298). Finalmente, Bakhtin relaciona a construção do estilo com o gênero e suas qualidades dialógicas quando afirma que:

O enunciado é pleno de *tonalidades dialógicas*, e sem levá-las em conta é impossível entender até o fim o estilo de um enunciado. Porque a nossa própria ideia – seja filosófica, científica, artística – nasce e se forma no processo de interação e luta com os pensamentos dos outros, e isso não pode deixar de encontrar o seu reflexo também nas formas de expressão verbalizada do nosso pensamento. (BAKHTIN, 2003, p.298)

3.6 Identificação das partes constitutivas do conceito de gênero

Bakhtin fornece três categorias que enumera como sendo constitutivas do conceito de gênero. A primeira categoria é o conteúdo temático, a segunda, é o estilo e, finalmente, Bakhtin apresenta a construção composicional como terceira categoria dos gêneros de discurso.

Bakhtin acrescenta que, na linguagem, conteúdo temático, estilo e construção composicional são “determinados pela especificidade de um determinado campo da comunicação” e os enunciados construídos por cada

integrante dos diversos campos da atividade humana é, em princípio, particular e individual, mas igualmente elaborado segundo “tipos relativamente estáveis de enunciados”. Esses tipos estáveis de enunciados são os gêneros do discurso. (BAKHTIN, 2003, p.261).

Os gêneros existem, segundo Todorov, como instituição e, por isso, funcionam em primeiro lugar como “modelos de escritura” para autores, que “escrevem em função do (o que não quer dizer “de acordo com o”) sistema genérico existente”. Em segundo lugar, os gêneros funcionam como o que Todorov chama de “horizontes de expectativa” para os leitores. Os leitores leem as obras “em função do sistema genérico que conhecem pela crítica, pela escola, pelo sistema de difusão do livro ou simplesmente por ouvir dizer”. Porém, não é necessário aos leitores que estejam conscientes desse sistema (TODOROV, 1988, p.49).

Todorov afirma que o gênero não se torna inexistente ao ser desobedecido, transgredido pela obra. Afinal, é a lei que torna possível a transgressão, ou seja, “a norma se torna visível (...) senão graças às suas transgressões” (TODOROV, 1980, p.44). Para que seja transgressora uma exceção reconhecida em seu estatuto excepcional, a obra pressupõe necessariamente uma regra. Essa obra, por sua vez, pode se tornar uma regra graças “ao sucesso de livraria e à atenção dos críticos”, ou seja, a partir do momento em que se torne socialmente reconhecida como regra. (Ibid., p.45)

Segundo Todorov, como qualquer ato de fala, os gêneros provêm da codificação de propriedades discursivas. Assim, Todorov questiona se existe alguma diferença entre os gêneros (literários) e os outros atos de fala. Segundo o autor, há gêneros que não derivam de atos de fala mais simples. Para ilustrar, Todorov cita três exemplos (TODOROV, 1988, p.52):

- a) reza e prece: rezar é um ato de fala, já a prece é um gênero que pode ou não ser literário. A diferença é mínima;
- b) conto e romance: contar é um ato de fala e o romance um gênero em que certamente se conta algo. A diferença é grande;
- c) soneto: o soneto é um gênero literário, mas não existe a atividade verbal “sonetar”.

Todorov evolui de um exemplo no qual a diferença entre ato de fala e gênero literário é mínima até um no qual sequer existe um ato de fala precedente ao gênero. O autor, então, enumera três possibilidades:

- a) o gênero codifica propriedades discursivas como o faria qualquer outro ato de fala – o soneto;
- b) o gênero coincide com um ato de fala que também tem uma existência não literária – reza e prece;
- c) o gênero deriva de um ato de fala mediante certo número de transformações ou amplificações – o romance a partir da ação de contar.

Para Todorov, somente o terceiro caso apresenta uma situação nova, pois “nos dois primeiros, o gênero em nada difere dos outros atos”. E conclui:

Aqui, em compensação, não se parte diretamente de propriedades discursivas, mas de outros atos de fala já constituídos; vai-se de um ato simples a um ato complexo. É também o único que merece um tratamento separado das outras ações verbais. (TODOROV, 1988, p. 52)

Finalmente, formula a seguinte questão: “quais são as transformações que sofrem certos atos de fala para produzir certos gêneros literários?” (TODOROV, 1988, p. 52)

Imediatamente é possível questionar: o gênero se comunica na linguagem e, nesse caso, ele integra a essência espiritual da linguagem, ou é comunicado pela linguagem sendo, assim, um conteúdo que utiliza a linguagem como meio? Parece, em princípio, que o gênero é um conteúdo que é transmitido pela linguagem e não algo essencial a ela, pois o mesmo gênero pode ser expresso por meio de variadas linguagens. Por exemplo, o grande gênero “ficção de fantasia” pode ser expresso em diferentes linguagens. *O Hobbit*, de J. R. R. Tolkien, tem versões em diferentes suportes, tais como:

- a) o livro original em prosa ficcional publicado em 1937⁵⁴;
- b) o filme animado *The Hobbit*, de 1977⁵⁵;

54 Disponível em: <<http://www.tolkienlibrary.com/booksbytolkien/hobbit/description.htm>>. Acesso em: 07 out.2016.

- c) a adaptação em quadrinhos *Hobbit Graphic Novel*, de 1990 ⁵⁶;
- d) a trilogia *live action O Hobbit*, dirigida por Peter Jackson, cujo primeiro episódio, “Uma jornada inesperada”, foi lançado em 2012 ⁵⁷.

Há algo que fica evidente com esse exemplo. *O Hobbit* pertence ao gênero “ficção de fantasia” e é possível ser ainda mais específico e identificar *O Hobbit* com o subgênero *high-fantasy*⁵⁸. Tanto o gênero quanto o subgênero são muito estáveis e apresentam estruturas claramente identificáveis, inclusive de estilo. Entretanto, sem o auxílio de cada uma das linguagens de que faz uso, jamais seria possível representar o gênero ficção de fantasia ou seus subgêneros.

Os discursos são proferidos utilizando como meio cada uma das linguagens disponíveis aos realizadores, seja a literatura, o filme de animação, a história em quadrinhos ou o filme *live action*. Cada uma dessas linguagens é capaz de proferir o discurso característico dessa história, que pode ser identificada como um gênero específico em função de sua estrutura facilmente reconhecível. São transmitidos conteúdos espirituais na acepção de Benjamin, mas cada linguagem transmite sua essência espiritual apenas nela própria. Por isso, é possível identificar diferenças estruturais óbvias no desenvolvimento dessa história em cada uma das linguagens na qual foi representada.

3.7 Gênero no cinema

Nesta subunidade é feita uma breve reflexão sobre gênero no cinema *live action*. O objetivo é relacionar as categorias apresentadas até aqui com os autores que tratam especificamente da constituição do gênero cinematográfico. Os autores utilizados para a reflexão do gênero no cinema são Rick Altman, David Bordwell, Christian Metz e Robert McKee.

55 Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0077687/>>. Acesso em 07 out.2016.

56 Informações sobre a edição brasileira disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/bilbo-o-hobbit/ho035100/28982>>. Acesso em: 07 out.2016.

57 Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0903624/?ref_=fn_al_tt_4>. Acesso 07 out. 2016.

58 Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/High_fantasy>. Acesso em 07 out.2016.

Segundo Rick Altman, em muitos aspectos o estudo dos gêneros cinematográficos não passa de um prolongamento do estudo dos gêneros literários (ALTMAN, 2000, p. 33). O discurso cinematográfico possui, obviamente, seus próprios gêneros e cada filme isoladamente pode ser tomado como um texto – partindo da definição de Christian Metz – ou como um enunciado – se for tomada a nomenclatura de Todorov e Bakhtin. Altman, aliás, segue linha semelhante à proposição de Bakhtin sobre os gêneros discursivos. Para Altman, os enunciados sobre os gêneros cinematográficos têm um status discursivo, uma vez que são pronunciados por alguém e são sempre dirigidos a outro alguém. Os enunciados sobre os gêneros, diz o autor, estão sempre configurados pela identidade do falante e do público (ALTMAN, 2000, p. 146).

David Bordwell afirma que, quando se faz referência a gêneros fílmicos, na verdade se está a tratar de tipos específicos de filme, como os filmes de ficção científica ou as comédias, por exemplo. A definição que separa um gênero do outro, afirma Bordwell, pode ser bastante confusa, pois os gêneros são termos que se desenvolvem de maneira informal pelos indivíduos de grupos sociais – cineastas, produtores, críticos, público etc. – que contribuem para a formação do “senso comum de que determinados filmes remetem a outro filme de maneira relevante” (BORDWELL, 2013, p. 499).

Para Metz, o gênero cinematográfico é constituído por um “grupo de filmes” ligado por um texto coletivo a várias fronteiras interfílmicas. É suposto a partir daí um parentesco profundo e global entre esses filmes, ou seja, alguma homogeneidade nas estruturas gerais de cada filme e que fornece em diferentes graus uma impressão de familiaridade, de conjunto, de semelhança entre os filmes que compõem o grupo (METZ, 1980, p.153).

Bordwell destaca ainda que o público e os cineastas têm a compreensão dos gêneros de sua cultura, pois, mesmo que certos gêneros sejam quase universais, cada cultura tem sua própria coleção de gêneros narrativos. Entretanto, definir gênero, ou seja, o que faz com que determinado grupo de filmes pertençam a um gênero, é o grande problema. É consenso que nenhum gênero é definido de maneira rápida e absoluta.

Um gênero pode ser definido pelos personagens, pelo tema, pelo modo de apresentação (os musicais), pelo tipo de trama (os filmes policiais) ou pelo efeito emocional (a diversão nas comédias, a tensão nos filmes de suspense). Há

categorias de gênero que são bastante abrangentes e que podem conter subcategorias e, conseqüentemente, muitos filmes. Há, por outro lado, categorias mais restritas. Contudo, há limites para a precisão do conceito de gênero, o que torna possível a existência de filmes que pertencem a mais de uma categoria ou que, ao contrário, não são alcançados por qualquer categoria existente (BORDWELL, 2013, p. 500).

Segundo Bordwell, são as convenções de gênero compartilhadas que garantem aos filmes identidade comum. Ele assinala que os elementos dessas convenções podem ser de ordem temática, técnica, iconográfica e convencional. Por elementos convencionais Bordwell chama, por exemplo, a investigação em filmes de mistério ou a vingança em filmes de faroeste. Personagens também podem ser convencionais, tais como o informante esperto ou o capitão exasperado no filme policial (BORDWELL, 2013, p. 502). A convenção temática pode ser representada, por exemplo, pelos temas de lealdade e da obediência ao mestre nos filmes de artes marciais.

Bordwell define iconografia convencional de um gênero como “imagens simbólicas recorrentes que carregam significado de filme para filme” (BORDWELL, 2013, p. 503). A iconografia de um filme de gênero é fornecida naturalmente pelos objetos e cenários, diz Bordwell (Ibid.) e, além disso, a iluminação é uma questão técnica que, segundo o autor, pode funcionar como característica de gênero. Sendo assim, o processo de construção do quadro fílmico ultrapassa em muito o mero registro estéril da realidade e, se é verdade que o cinema de animação tem liberdade e controle totais na construção do quadro, o cinema *live action* também tem sua cota de manipulação particularmente após a tecnologia digital. Bordwell exemplifica a influência importante das convenções técnicas utilizando como exemplo a iluminação, mas é possível evocar como exemplo recente a explosão de filmes de super-heróis que não eram totalmente viáveis antes do desenvolvimento da computação gráfica (Ibid., p. 505).

Segundo Robert McKee, convenções de gênero são “ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem gêneros individuais e seus subgêneros” (MCKEE, 2006, p. 93). McKee afirma que as convenções podem variar de acordo com o gênero desde as mais simples e maleáveis até as relativamente inflexíveis que apresentam um conjunto de convenções bastante

rígido (Ibid.). Para Bordwell, os gêneros podem permanecer inalterados por um longo tempo, ainda assim, mesmo levando em conta certa estabilidade, os gêneros mudam com o tempo. As convenções de gênero são remodeladas pela “combinação de convenções de gêneros diferentes” (BORDWELL, 2013, p. 504).

Aparentemente – afirma Altman –, um gênero cinematográfico em seu início não se caracteriza por tomar materiais emprestados de um único gênero extracinematográfico preexistente. Para o autor, o processo se dá por meio da incorporação aparentemente aleatória de diferentes gêneros sem vínculos entre si. E, mesmo nos casos em que um filme é realizado dentro de um gênero que tem uma existência anterior em áreas extracinematográficas, não é como se esse filme fosse um mero empréstimo daquelas áreas realizado em outro suporte. Faz-se necessária uma recriação.

McKee afirma que “enquanto os estudiosos discutem sobre definições e sistemas, o público já é profundo conhecedor dos gêneros” (MCKEE, 2006, p.86). McKee apresenta uma categorização de 25 gêneros que evolui e muda “de acordo com a diversidade de assuntos, papéis, eventos e valores” e que, segundo ele, é utilizada por roteiristas na prática (Ibid., p. 87), conforme relacionados a seguir:

Categoria de gêneros (Robert McKee)			
1	Estória de amor;	14	Drama social;
2	Filme de terror;	15	Ação/aventura;
3	Épico moderno;	16	Drama histórico;
4	Faroeste;	17	Biografia;
5	Filme de guerra;	18	Docudrama;
6	Trama de maturação;	19	Mocumentário;
7	Trama de redenção;	20	Musical;
8	Trama de punição;	21	Ficção científica;
9	Trama de provação;	22	Filmes esportivos;
10	Trama de educação;	23	Fantasia;
11	Trama de desilusão;	24	Animação;
12	Comédia;	25	Filme de arte

13	Crime;		
----	--------	--	--

Tabela 1 – Categorias de gênero (MCKEE, 2006, p. 87)

A posição de McKee em relação à importância dos críticos e pesquisadores na construção das estruturas genéricas parece coincidir com Altman, para quem, no estágio atual da teoria de gêneros, não é possível falar de um gênero se esse não foi definido pela indústria e reconhecido pelo público. Os gêneros cinematográficos, afirma Altman, não são categorias originadas na ciência ou produto de uma construção teórica (ALTMAN, 2000, p. 37). No entanto, essa percepção é equivocada. Altman não tira a potência da participação da crítica no processo de formação de gêneros no cinema. Apenas modula sua importância no processo.

Os gêneros – aponta Altman – podem resultar inicialmente de um jogo entre dois procedimentos que ele chama de “jogo do crítico” e “jogo do produtor”. O “jogo do crítico” tem caráter retrospectivo, uma vez que: (1) o crítico se baseia nas fontes da indústria e da própria crítica para deduzir a existência de um gênero; (2) analisa as características dos filmes que são identificadas com o gênero e estabeleçam, ao mesmo tempo, uma descrição desse gênero; (3) faz um rastreamento de filmografias para reunir uma longa lista de filmes que compartilhem recursos genéricos para que sejam identificadas com um gênero; (4) baseado nos passos precedentes, analisa o gênero.

O segundo procedimento – o “jogo do produtor” – é oposto ao primeiro, pois se caracteriza pela antecipação, ou seja, o produtor: (1) identifica um filme de sucesso a partir dos dados de bilheteria; (2) analisa o filme para descobrir as causas de seu êxito; (3) produz outro filme aplicando a fórmula identificada e que, em princípio, justifica o êxito do filme; (4) confirma o êxito de bilheteria a partir do novo filme, alterando convenientemente a fórmula que ele julga ser responsável pelo êxito; (5) utiliza a fórmula revisada como base para outra película; (6) repete o processo indefinidamente (ALTMAN, 2000, p. 65).

Os gêneros, afirma Altman, devem ser entendidos a partir de um ponto de vista discursivo, ou seja, como um ato de fala que pretende descrever um fenômeno concreto. A descrição desse fenômeno é enunciada de uma das partes – ou, é possível dizer, por um dos falantes – para a outra e tem em si um propósito específico. Essas partes são, afirma Altman, normalmente consideradas

como entidades unitárias – o estúdio, o espectador, o crítico –, mas representam, na verdade, múltiplos lugares discursivos (ALTMAN, 2000, p. 169).

Cada um desses grupos é parte de uma cadeia discursiva e proferem enunciados que podem vir a integrar o complexo sistema que compõe o conjunto de enunciados sobre gêneros discursivos no cinema. Altman adverte, no entanto, que essa relação discursiva não é tão simples e muito menos isenta de conflitos. Segundo Altman, independentemente das características que tenha o material genérico antes de ser reconhecido como gênero, esse material será modificado por aqueles que utilizarem o nome do gênero, descreverem suas características, o exibirem, o reproduzirem ou fizerem uso de qualquer maneira de seu potencial. Altman alerta ainda para o fato de que as distintas identidades de gênero correspondem aos distintos usos que delas é feito. Segundo o autor, a natureza e os propósitos que percebemos nos gêneros dependem em grande parte da identidade e das intenções de quem usa e avalia o gênero, pois todos os termos genéricos têm um autor implícito, ou seja, os gêneros são sempre o produto de um grupo específico de usuários (ALTMAN, 2000).

O que fica claro é que o gênero é uma convenção social compartilhada por cineastas, produtoras, veículos de comunicação, público, pesquisadores, enfim, todo grupo social que, de alguma forma, esteja envolvido com o cinema, seja na cadeia produtiva, seja na fruição do espetáculo, seja na pesquisa ou na crítica sobre o cinema. Cada um desses indivíduos está inserido em uma cadeia discursiva e adiciona significados, altera, subverte, recodifica cada um dos gêneros do qual se apropria. Porém, se faz necessário refletir um pouco sobre qual seria a origem de um gênero cinematográfico.

Altman apresenta uma série de proposições para a origem dos gêneros no cinema e algumas dessas proposições se opõem às convenções de gênero normalmente utilizadas por pesquisadores e críticos. A primeira dessas proposições é um exemplo eloquente. Para ilustrar seu ponto Altman lança mão do gênero musical de Hollywood. O autor afirma que o período de apogeu dos musicais aconteceu entre os anos de 1929 e 1930. Esse apogeu aconteceu em sequência, portanto, ao lançamento de *O Cantor de Jazz*, marco inicial do filme sonoro no ano de 1927. Entre 1931 e 1932, no entanto, ocorreu o processo de decadência vertiginosa do musical que, segundo Altman, ocorreu pelo cansaço do público perante aquele gênero. É marcante, afirma o autor, que no período de

apogeu do gênero os filmes que hoje são identificados inequivocamente como musicais não eram considerados como pertencentes a esse gênero. O termo musical era naquele momento utilizado sempre como adjetivo a modificar um substantivo e esse fenômeno ocorre mesmo em relação a filmes que hoje são considerados clássicos do gênero (ALTMAN, 2000). Afirma Altman:

Ironicamente o uso do termo “musical” como etiqueta única para designar um gênero específico não foi aceito popularmente até o período de 1930-1931, quando a preferência do público por musicais despencou.⁵⁹ (ALTMAN, 2000, p. 58)

Apenas depois desse processo de decadência é que o termo passou a ser utilizado de maneira substantiva, frequentemente para denominar filmes de período anterior que, uma vez revisitados, pareciam estandardizados e limitados. Até o final de 1930 – afirma Altman – quase nunca se empregou o termo “musical” sozinho como substantivo. Esse fato se transformou posteriormente, pois, a partir de um ponto de vista retrospectivo, se passou a designar grupos de filmes como pertencentes ao gênero “musical” quando o gênero musical já havia saído de moda (ALTMAN, 2000, p 58). Isso leva Altman a questionar o que realmente os filmes devem ter em comum para que sejam considerados como pertencentes a um gênero específico. Altman afirma, então, que com frequência a identidade genérica entre os filmes se dá mais pelos defeitos e fracassos que têm em comum do que por suas qualidades e êxitos comuns (Ibid., p.59).

Há ainda mais uma proposição de Altman a partir do exemplo dos musicais. Desde o surgimento do Vitaphone, em 1926, os filmes foram apresentados tendo sua exibição conjunta com a sonorização, inclusive com a adição de músicas. Apesar da enorme variedade de gêneros e estilos musicais que integraram os filmes da era Vitaphone, não é surpreendente que nem o público, nem os criadores dos filmes identificassem esses primeiros filmes acompanhados de música com um único gênero claramente definido. Afirma Altman: “a história do musical – torna evidente que os gêneros cinematográficos nem sempre são tomados de empréstimo, intactos, de fontes extracinematográficas”. Para o autor, o “musical” tem muitas fontes para que pudesse se prolongar como uma forma fílmica homogênea. Tão relevante quanto

59 Tradução nossa.

isso é o fato de que o termo “musical” como substantivo não existia antes da consolidação do musical cinematográfico (ALTMAN, 2000, p.59).

A segunda proposição de Altman é que, aparentemente, a história de um gênero cinematográfico em seu início não se caracteriza por tomar materiais emprestados de um único gênero extracinematográfico preexistente. O processo se dá pela incorporação aparentemente aleatória de diferentes gêneros sem vínculos entre si (ALTMAN, 2000, p.60). E mesmo nos casos em que um filme é realizado dentro de um gênero que tem uma existência anterior em áreas extracinematográficas, não é como se esse filme fosse um mero empréstimo daquelas áreas realizado em outro suporte. Faz-se necessária uma recriação (Ibid., p.62). Essa é sua terceira proposição. E afirma Altman:

Não é de admirar que este processo de recriação possa resultar em um gênero que, apesar de compartilhar a mesma nomenclatura, não seja nem de perto idêntico ao gênero extracinematográfico⁶⁰ (ALTMAN, 2000, p.62).

Outra proposição de Altman consiste em que antes dos gêneros se consolidarem por meio da repetição e do emprego consistente de certos elementos, os gêneros emergentes atravessam um período em que sua unidade emana unicamente de características superficiais. Como exemplo, Altman cita os *westerns*. Um filme pode fazer uso dos signos do *western* sem pertencer ao gênero *western* de fato. O que caracteriza a estrutura narrativa desse gênero – ao menos na concepção de Altman – é a oposição entre natureza e civilização. Seus signos, no entanto, podem ser utilizados em outros contextos genéricos.

Altman propõe ainda que os gêneros são sempre suscetíveis de redefinição, pois, para que se mantenha a rentabilidade do negócio, é imprescindível reconfigurá-los (ALTMAN, 2000, p.62). É evidente em seu texto que Altman está se referindo ao cinema hollywoodiano e aqui cabe uma interseção com Bordwell, para quem o cinema popular se baseia normalmente na produção cinematográfica de gêneros.

O que Bordwell chama de cinema popular aqui se entende como os filmes da indústria do entretenimento – cujo padrão internacional é o cinema hollywoodiano –, que têm na comercialização e na consequente arrecadação sua motivação primária. Além disso, são filmes que normalmente têm estrutura

narrativa mais simples em comparação com aquilo que normalmente se convencionou chamar de cinema não comercial, independente ou cinema de arte. Essa simplicidade da narrativa se dá pela necessidade de o cinema comercial atingir grandes faixas de público.

O fato de o cinema de motivação marcadamente mercadológica ser calcado prioritariamente sobre os conceitos de gênero não é bom nem mau, apenas estabelece um determinado tipo de padrão de produção que privilegia algumas estruturas narrativas consideradas mais “comerciais” do que outras – daí Bordwell afirmar que tal cinema é baseado em gêneros na maioria dos países, pois os gêneros explicitam elementos narrativos e tornam mais fácil a identificação do filme pelo público (BORDWELL, 2013, p. 499).

Há uma questão importante na discussão de Altman sobre a terminologia dos gêneros. Para o autor, “se nos concentrarmos nas divergências e não em coincidências, a primeira coisa que salta à vista é que a terminologia genérica às vezes inclui nomes e às vezes, adjetivos”. Por vezes, segundo Altman, “a mesma palavra exerce ambas as funções no mesmo discurso” como, por exemplo, comédias musicais ou simplesmente musicais. Altman identifica certa estabilidade histórica no uso de termos genéricos em paralelo. Ele descreve a evolução da seguinte forma:

- a) o termo é usado como um adjetivo, com a finalidade de descrição e delimitação de uma categoria mais vasta existente – por exemplo, não só poesia, mas a poesia lírica;
- b) o termo passa a ser usado como substantivo independente e ascende a uma nova categoria – poesia lírica é um tipo de poesia (ALTMAN, 2000, p.81).

Altman completa:

Ao se substantivar o nome e o adjetivo é feito mais do que mudança de um tipo geral, a poesia, a um caso específico, um poema lírico. Substantivando o adjetivo, damos a entender que a poesia lírica existe como uma categoria em separado,

independente da poesia que em princípio o substantivo modificava⁶¹ (ALTMAN, 2000, p.81).

Para Altman, quando um adjetivo se torna um substantivo, ele é libertado da tirania do nome. Por exemplo, poesia épica evoca um universo específico de autores – Homero, Virgílio o Milton e todos são poetas –, mas o substantivo “épico” em separado evoca outro universo de obras, não necessariamente poesias. É possível a partir desse momento não estar mais atrelado à forma poética e procurar “textos semelhantes em diferentes meios de expressão”. Afirma Altman que “antes a épica era uma das possíveis qualidades da categoria básica chamada poesia; agora, o filme é uma das possíveis manifestações da categoria básica chamada épica” (ALTMAN, 2000, p.81).

O que acontece após um mero adjetivo se tornar efetivamente um substantivo é que esse novo termo genérico – o substantivo – tem que assumir “o comando de textos inteiros e demonstrar uma clara habilidade para governá-los de forma independente” (ALTMAN, 2000, p.81).

Para Altman, os estúdios preferem fundar ciclos de filmes em vez de gêneros. Isso porque os ciclos são exclusivos do estúdio, enquanto os gêneros são sempre compartilhados com toda a indústria (ALTMAN, 2000, p.93). A partir da constatação desse fato, Altman propõe o caminho que leva da criação de um ciclo por um estúdio específico até o nascimento de um gênero que é compartilhado por todos os agentes da indústria. Os estúdios buscam lançar ciclos de filmes que lhes tragam alguns modelos de sucesso por meio da análise e da imitação de características que podem ser responsáveis por tornar os filmes mais rentáveis. Esses modelos devem ser facilmente exploráveis e, além disso, devem ser associados a um único estúdio, ou seja, aquele estúdio que fundou o ciclo.

Normalmente, os novos ciclos são criados quando um novo tipo de material ou perspectiva é agregado a gêneros que existem. Uma vez que as condições sejam favoráveis, esses ciclos criados por um único estúdio podem se converter em gêneros. A partir do momento em que se tornam gêneros, passam a ser compartilhados por toda a indústria e as designações genéricas adjetivas se substantivam. Finalmente, o gênero deixa de ter interesse para o estúdio quando se torna reconhecido e adotado por toda a indústria. Uma vez que isso aconteça, o

61 Tradução nossa.

estúdio passa a buscar a criação de novos ciclos a partir da agregação de novos materiais e perspectivas a um gênero já existente. Assim se inicia um novo processo de criação de um gênero (ALTMAN, 2000, p.94).

Aponta Altman que essa constituição dos gêneros cinematográficos é um processo sem início e sem fim, e está atrelada à necessidade capitalista de diferenciar os produtos (ALTMAN, 2000, p.97). Para Altman, “os gêneros são mais do que categorias pós-fato”, ou seja, categorias que surgem após a ocorrência do fenômeno. Altman propõe que o gênero integra a dialética constante de criação e divisão de categorias que constitui a história de tipos e terminologia. O autor afirma que, em vez de imaginar esse processo em termos de uma classificação estática, o que se deve fazer é “considerá-lo como uma alternância regular entre um princípio expansivo – a criação de um novo ciclo – e um princípio de contração (a consolidação de um gênero)” (Ibid., p.99). O autor destaca, então, que:

Sob certas condições, este novo adjetivo atrai tanta atenção que acaba por transformar o discurso parcialmente, iniciando assim seu próprio gênero substantivo e sendo, por sua vez, suscetível a uma regeneração constante através de um novo ciclo de adjetivação. E assim por diante.⁶² (ALTMAN, 2000, p.99)

O processo de “generificação”, afirma Altman, não é mecânico, uma vez que de dezenas de ciclos emergem apenas alguns gêneros e, dentre esses, apenas alguns sobrevivem (ALTMAN, 2000, p.100). Os produtores tendem a se concentrar em adjetivos e na criação de ciclos, enquanto os críticos sempre prestaram atenção aos substantivos e à formação de gênero (Ibid., p.102).

Os gêneros, afirma Altman, são intercambiáveis e podem ser cruzados com gêneros de todos os tempos. O processo de criação de gêneros não apresenta um único mapa síncrono, mas uma série, sempre incompleta, de mapas genéricos sobrepostos. O mapa nunca atinge a conclusão, porque não é um registro do passado, mas uma geografia viva, um processo em movimento contínuo (ALTMAN, 2000, p.105). O processo de constituição dos gêneros não se limita à primeira aparição de um ciclo de gênero (Ibid., p.114). Altman alerta para o fato de que, mesmo que seja uma ideia reconfortante acreditar que as categorias genéricas uma vez constituídas se mantenham estáveis para sempre, a realidade se

62 Tradução nossa.

mostra bem diferente. Os interesses dos produtores por novidades garantem um mapa genérico que se transforma sempre. (Ibid., p.114). Altman aponta algumas questões importantes na construção de gêneros da crítica especializada:

- a) a tomada de uma versão do gênero como uma representação do gênero em sua totalidade constitui um passo normal no processo “regenerificação”. (ALTMAN, 2000, p.114);
- b) qualquer grupo de filmes, em qualquer momento, pode ser redefinido pela crítica especializada enquanto gênero (Ibid., p.115);
- c) “um ciclo segue sendo um ciclo até que se consagre como gênero graças ao reconhecimento de toda a indústria” (Ibid., p.119).

Altman afirma que o estudo dos gêneros não oferece um objeto de análise único e, muito menos, a estabilidade de um texto duplicado de maneira exata, como é o caso do texto teatral e suas inúmeras remontagens ao longo do tempo. A ideia de gênero também não está presente em nenhum lugar ou tempo específico e, portanto, não pode ser capturada de maneira apropriada por meio dos modelos oferecidos pela arte, pela literatura, pelo teatro ou pelo cinema. Logo, afirma Altman, não apenas um texto não suporta todo um gênero, mas menos óbvio e não menos importante é que os textos nunca estão constituídos somente pelos textos, por mais numerosos que estes sejam.

A própria noção de gênero para Altman depende da existência de atividade por parte do espectador – conhecimento prévio de textos semelhantes, comparações intertextuais, tendências cognitivas específicas e práticas de processamento de esquema previsíveis. Ademais, acrescenta o autor, como todos os produtos do pensamento crítico, os gêneros se criam e sustentam mediante o uso repetido de uma terminologia genérica não apenas por parte da crítica, bem como pela publicidade, nos cartazes e rótulos, nas iconografias, nas citações e em outras referências intertextuais. Mesmo o mais modesto dos críticos contribui na formação de um gênero (ALTMAN, 2000, p.119).

Para Altman seria melhor que o gênero fosse tratado por críticos e pesquisadores como um objeto complexo, superando assim o desejo de que os gêneros sejam objetos de análise estáveis e de fácil delimitação. Para o autor, é melhor a assunção de que os gêneros apresentam uma configuração complexa,

uma concatenação de acontecimentos que vão se repetindo segundo um esquema reconhecível (ALTMAN, 2000, p.122).

A existência do gênero para Altman depende da produção de “um grande número de textos, que serão amplamente distribuídos, exibidos para um grande número de espectadores e serão recebidos por eles com alguma homogeneidade”. Não é possível adotar uma visão fundamentalmente monológica e defender apenas um lugar como sendo o principal na constituição do gênero – seja esse lugar o do autor, o do público ou das instituições –, pois há grande quantidade de variáveis envolvidas na definição de um gênero (ALTMAN, 2000, p.122).

A mesma variedade de lógicas genéricas, afirma Altman, preside o mundo cinematográfico. Altman destaca que, graças ao sistema de classificação das videolocadoras, a categoria de “filme estrangeiro” passou a ser reconhecida como um gênero em si. Afirma Altman que essa é uma categoria que se situa na nacionalidade do realizador. E conclui:

No entanto, a maioria das distinções nos gêneros cinematográficos depende em grande parte de questões textuais. Se o *western* é definido iconograficamente ou estruturalmente, é quase sempre assumido que a “westernidade” reside em aspectos-chave dos próprios filmes. Em contraste, as definições do gênero horror costumam se concentrar na experiência do espectador. E, por outro lado, quando os críticos tentam definir cinema de vanguarda, cinema de arte e ensaio e *blaxploitation* como gêneros, se baseiam em questões institucionais. A única alternativa razoável é concluir que o gênero não reside permanentemente em um só lugar, mas pode depender em momentos diferentes em critérios radicalmente diferentes⁶³ (ALTMAN, 2000, p.126).

Segundo Altman, as estruturas textuais não são encontradas no texto, mas em determinada interpretação do texto. Essas estruturas dependem em grande parte das instituições que regem e apoiam estratégias específicas de interpretação. Logo, para Altman, os gêneros só podem ter atuação como instituições porque estão respaldados por outras instituições mais tangíveis e dentre essas as mais ativas são: produtoras, exibidores, a coletividade dos críticos e as agências governamentais (ALTMAN, 2000, p.126).

Quando um gênero perder o interesse para as produtoras, a tendência é que ele desapareça do vocabulário ativo do espectador. A produção continuada é o recurso mais habitual com que as instituições apoiam um gênero já existente

63 Tradução nossa.

(ALTMAN, 2000, p. 131). Altman cita que, mesmo quando as produtoras apoiam a permanência de um gênero, as circunstâncias de exibição podem desestabilizar a identificação genérica. É o caso do gênero “Filme de Festival” que, segundo Altman, resulta do reconhecimento por parte das indústrias cinematográficas emergentes da necessidade de existência de uma exibição pública de alto nível para seus cineastas. Esse gênero se define muito mais por seu espaço de exibição do que por suas características textuais.

Altman complementa que, em um típico festival organizado por um museu ou universidade, normalmente só se reconhece como categorias de acesso: narrativa ficcional, documentário, experimental e, ocasionalmente, animação. Altman acrescenta que alguns espectadores poderiam identificar certos filmes pertencentes às categorias “narrativa ficcional” e “longa-metragem” como gêneros específicos de Hollywood, porém, no contexto desse espaço particular de exibição – os festivais –, não se autoriza essa identificação (ALTMAN, 2000, p. 131).

Para Altman, a longevidade das categorias de gênero por vezes impede a percepção clara de que elas estão ligadas a uma instituição de exibição específica e é possível que, uma vez eliminada a instituição, a categoria genérica se transforme. O autor afirma que muitas vezes o papel das instituições de exibição no papel de consolidação de uma afiliação genérica é subestimado (ALTMAN, 2000, p. 132). Por exemplo, o segmento de críticos especializados é igualmente relevante e conta sempre com a ajuda substancial e implícita de seus leitores (Ibid.).

O estudo detalhado dos rótulos de gênero revela fortes elos entre as categorias e as correntes culturais às quais pertencem os críticos (ALTMAN, 2000, p. 133). Ao questionar como os gêneros se tornam populares, o próprio Altman responde que o passo mais importante para a consolidação de uma designação genérica é ela ser adotada pelos principais árbitros do gosto midiático da atualidade, ou seja, os guias de TV (contemporaneamente, sem dúvida, os blogs e sites sobre audiovisual têm um papel preponderante no processo de generificação. Talvez, as classificações mais insidiosas sejam aquelas estabelecidas “pelo estado, pela igreja, por grupos de interesse especial ou mesmo (especialmente nos Estados Unidos) pela própria indústria cinematográfica” (Ibid., p. 133).

Cada grupo faz uso da classificação genérica a partir de seus objetivos específicos. Altman indica diferentes possibilidades de uso de acordo com o grupo social que acessa a classe genérica. Para os produtores, as classificações servem para canalizar decisões de produção em categorias claramente diferenciadas. Por exemplo, a exclusão de imagens que podem elevar a classificação indicativa de um filme que tem uma trama atrativa para crianças menores de 14 anos. Os expositores buscam alocar os programas no horário mais indicado, por exemplo, a manhã de sábado foi durante muito tempo dedicada a filmes “infantis” (ALTMAN, 2000, p. 133). E finaliza Altman:

Em resposta, o público sabe o que esperar de uma determinada classificação, não apenas em termos de violência, nudez ou linguagem ofensiva, mas também sobre o tipo de história, o ritmo do filme e a sofisticação do diálogo⁶⁴ (ALTMAN, 2000, p. 133).

Na próxima subunidade os conceitos de gênero vistos até aqui são aplicados ao universo da animação e suas especificidades.

3.8 Gênero na animação

Nesta subunidade é revisada a categorização de gênero na animação a partir de três autores: Paul Wells, John Halas e Roger Manvell. Após esse primeiro movimento, é feito um aprofundamento da visão de gênero na animação considerando as teorias revisadas ao longo do capítulo.

Em 29 de agosto de 2013, Scott Mendelson, colunista do Forbes Magazine, publicou em sua coluna um artigo sobre os lançamentos nas salas dos EUA no verão daquele ano⁶⁵. Mendelson abriu seu artigo com a seguinte frase: *The bad news: too much animation*⁶⁶. Na primeira parte do artigo, Mendelson apresentou a arrecadação de seis filmes de animação lançados no verão e conclui que o volume de filmes de animação lançados naquele período era excessivo.

64 Tradução nossa.

65 Good News And Bad News Of 2013 Summer Movie Season. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2013/08/29/good-news-and-bad-news-of-2013-summer-movie-season/#f5ee8c34b451>>. Acesso em: 1 set.2017.

66 As más notícias: muitos filmes de animação. (Tradução nossa).

A repercussão da coluna de Mendelson foi ruim no meio da animação e no dia 6 de setembro o *Cartoon Brew*⁶⁷ se manifestou contrário à opinião emitida pelo crítico da Forbes. A manifestação do *Cartoon Brew* levou Mendelson a publicar um artigo de desagravo em sua coluna, intitulado *Animated film in America is still a genre, not yet a medium*. Quer se concorde ou não com o artigo de Scott Mendelson, a verdade é que ele traz questões interessantes para serem avaliadas à luz das teorias de gênero aqui apresentadas.

Em primeiro lugar, é necessário saber quem é Scott Mendelson. De acordo com seu perfil no LinkedIn⁶⁸, Mendelson estudou Film Theory/Criticism, Film Studies⁶⁹ na Wright State University⁷⁰ entre 1999 e 2003. A atividade profissional de Mendelson – segundo o que é relatado em seu perfil no LinkedIn – é eminentemente na área de crítica cinematográfica, sendo que a especialidade do articulista – segundo seu currículo na Forbes – é a análise do *box office*, ou seja, a arrecadação financeira dos filmes exibidos. Em uma palavra: bilheteria.

O perfil de Mendelson deixa claro que ele é um crítico de cinema, logo, seu discurso e seu sistema de trabalho são construídos em uma perspectiva oposta à de produtores. Provavelmente, Mendelson trabalha dentro da metodologia que – como vimos – Altman chama de “jogo do crítico”; metodologia que tem caráter eminentemente retrospectivo.

O primeiro passo do jogo do crítico para Altman é se basear nas fontes da indústria e da própria crítica para deduzir a existência de um gênero. Sendo ele um crítico que realiza sua análise principalmente a partir do desempenho dos filmes na bilheteria, Mendelson necessariamente trabalha em retrospecto. As fontes para acompanhamento do desempenho são variadas. O site Box Office Mojo⁷¹, por exemplo, é especializado na divulgação de arrecadação dos filmes nas salas de cinema norte-americanas. É provável que Mendelson baseie sua análise em dados

67 Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/bad-ideas/forbes-magazine-calls-six-animated-films-a-glut-88225.html>>. Acesso em: 1 set.2017.

68 Disponível em: <<https://www.linkedin.com/in/scottmendelson/>>. Acesso em: 1 set.2017.

69 Teoria fílmica / Crítica, estudos cinematográficos (tradução nossa).

70 Disponível em: <<https://www.wright.edu/>>. Acesso em: 1 set.2017.

71 Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/>> Acesso em: 1 set.2017.

oriundos da própria indústria – produtores, distribuidores e exibidores – e em veículos especializados tais como IMDB⁷², além do já citado Box Office Mojo.

No artigo do dia 29 de agosto, Mendelson se refere especificamente a seis filmes lançados no verão de 2013:

- Meu Malvado Favorito 2 (Illumination);
- Universidade de Monstros (Pixar);
- Reino Escondido (Blue Sky);
- Turbo (Dreamworks);
- The Smurfs 2 (Sony);
- Aviões (Disney).

Essa lista é composta supostamente por filmes pertencentes a um mesmo gênero. Mendelson está cumprindo o terceiro procedimento sugerido por Altman no “jogo do crítico”, que consiste em fazer um rastreamento de filmografias para reunir uma longa lista de filmes que compartilhem recursos genéricos para que sejam identificadas com um gênero.

No artigo posterior do dia 6 de setembro, Mendelson acrescenta à lista a animação *Tá Chovendo Hambúrguer 2* (Sony Animation), também lançada em 2013. Assim, Mendelson cria uma lista que contém ao todo sete filmes de animação lançados naquele ano.

O segundo passo proposto por Altman é a análise das características dos filmes que são identificadas com o gênero e o estabelecimento de uma descrição desse gênero. Uma vez estabelecida a lista, Mendelson⁷³ passa a discorrer sobre as características comuns que esses filmes apresentam e que permitem a percepção de que esses e muitos outros filmes de animação compõem um gênero. Algo que imediatamente salta aos olhos é que Mendelson circunscreve de maneira muito precisa seu objeto: (...) *when it comes to discussing mainstream animated films in*

72 Disponível em: <http://www.imdb.com/chart/boxoffice?ref_=ft_cht>. Acesso em: 1 set. 2017.

73 Aqui se leva em conta a ordem nas quais os itens são apresentados no artigo e não, obviamente, a ordem com que Mendelson coletou os dados, uma vez que não se teve acesso a essa informação.

*America, it is unfortunately a question of genre*⁷⁴. Aquilo que Mendelson está analisando são os filmes de animação comercial nos EUA, não a animação como um todo, mas um recorte bem específico e delimitado.

A primeira característica comum que Mendelson indica é que tais produções focam prioritariamente no público infantil entre 4 e 12 anos de idade e isso ocorre, afirma o crítico, porque a produção estadunidense está sufocada pela noção culturalmente aceita de que animação é tecnicamente entretenimento para crianças. Essa assunção de que o filme animado é prioritariamente diversão para crianças acarreta a reboque uma série de características estéticas e narrativas.

Mendelson destaca a preferência pela comédia de aventura com elementos de argumento agradáveis para crianças e personagens de apoio – muitas vezes animais –, criados para gerar alívio cômico. Apensar de haver a tentativa de entreter os pais, os filmes de animação produzidos pelos grandes estúdios não são filmes para adultos. Podem conter alguns temas mais pesados e alguns elementos temáticos para os adultos abaixo da superfície, mas o objetivo dessas produções é fazer as crianças rirem ao mesmo tempo em que oferecem o bônus de entreter os pais, afirma Mendelson. Finalmente, segundo Altman, o crítico analisa o gênero baseado nos passos precedentes, o que Mendelson faz ao longo de todo o artigo.

Há ainda outra questão interessante tocada por Mendelson:

American animated films tell different stories and have differing themes, but from a financial point-of-view, they all have the same goal: making kids laugh while entertaining their parents as a bonus, with an eye towards selling toys and other related merchandise as an inevitable by-product of box office success⁷⁵. (MENDELSON, 2013)

O que fica aparente nessa afirmação de Mendelson é que mesmo com a variação de temas e histórias, sob um ponto de vista financeiro, os filmes de animação do mercado norte-americano se tornam integrantes de um gênero, pois buscam alcançar um mesmo objetivo: agradar às crianças para atingir sucesso na bilheteria.

74 “(...) quando a questão em discussão é filmes de animação comercial na América, isso infelizmente é uma questão de gênero”. – Tradução nossa.

75 “Os filmes de animação norte-americanos contam histórias diferentes e têm diferentes temas, mas, a partir de um ponto de vista financeiro, todos têm o mesmo objetivo: fazer as crianças rirem enquanto como bônus seus pais se entretêm, com o objetivo de vender brinquedos e outras

A visão de Mendelson a respeito de gênero pode parecer de início meramente instrumental, ou seja, o gênero é uma ferramenta de marketing utilizada para direcionar o filme para o sucesso comercial. No entanto, apesar de toda a indignação motivada pela posição de Mendelson, ele não está completamente equivocado, ainda que não se concorde com ele plenamente. Essa submissão a um possível gosto médio capaz de agradar a toda a família acaba por definir um padrão de produção. O próprio Amid Amidi – editor do *Cartoon Brew* – comenta em sua publicação do dia 20 de agosto de 2013: os filmes de animação dos grandes estúdios norte-americanos focam na mesma audiência e consequentemente se valem dos mesmos recursos narrativos. Nesse sentido, podemos afirmar que as animações estadunidenses dos grandes estúdios compõem, sim, um gênero.

No entanto, se deve discordar de Mendelson em um ponto crucial. Conforme defendido na seção 2.1, a animação enquanto forma de arte constitui sua própria linguagem, que é determinada por sua técnica. Afirmar que a animação comercial norte-americana é um gênero do cinema norte-americano é assumir que ambas as formas de arte – animação e cinema *live action* – são a mesma coisa, algo que não é verdadeiro. Se os filmes de animação comercial dos EUA configuram um gênero, esse gênero está inserido dentro da linguagem da animação. A razão é simples: o discurso que está expresso em cada um dos filmes citados por Mendelson não poderia existir exatamente da maneira que existem se cada um deles não fosse realizado por meio da técnica da animação e, consequentemente, fazendo uso da linguagem própria da animação.

Há mais aspectos interessantes para trabalhar no texto de Mendelson. O primeiro desses aspectos é a cadeia de falantes, ou seja, de indivíduos que proferem discursos a respeito da animação e a respeito do tema gênero na animação. Mendelson, obviamente, está nessa cadeia em conjunto com outros atores sociais – produtores, exibidores, distribuidores, público, entidades governamentais etc. Cada um desses grupos sociais é um elo na cadeia de falantes que participa da construção sobre a ideia que se tem do gênero na animação.

Essa questão leva a outra ainda mais importante: as convenções de gênero são socialmente formadas e, mesmo que certo grupo discorde da nomenclatura

mercadorias licenciadas como um subproduto inevitável do sucesso de bilheteria.” – Tradução nossa.

vigente, não é tarefa corriqueira alterar algo que já se encontra em pleno uso na linguagem. Logo, como se pretende demonstrar mais adiante, há não apenas o estabelecimento da animação como gênero, mas há também certos critérios que se tornam quase hegemônicos no senso comum. Por exemplo, a ideia de animação como algo voltado para a infância condiciona o surgimento de um gênero animação infantil. Esse ponto será retomado mais adiante.

A ideia de Amid Amidi e Brad Bird, bem como de muitos outros realizadores, de que a animação é uma forma de arte independente, encontra eco também entre autores que se dedicam a estudar o tema “animação” a partir de uma perspectiva acadêmica. Sebastien Denis afirma que “animação é, antes de tudo, cinema”. Em seu livro *O Cinema de Animação*, Denis risca o termo animação no título do capítulo de introdução, chamado “Elogio ao cinema ~~de animação~~”. Segundo o próprio autor, – o objetivo é fornecer à animação, pelo menos ao nível do discurso, o mesmo estatuto de outras formas possíveis de cinema. Como afirmado anteriormente, Denis considera a animação uma técnica e afirma que, em função de sua dimensão técnica fundamentalmente diversa da técnica do cinema *live action*, a animação não é um gênero (DENIS, 2007, p.7):

Essas diferentes técnicas permitem de fato realizar filmes que pertencem a todos os gêneros (filme negro, comédia musical, burlesco, filme de terror, filme de guerra etc.), inclusive nos modos de documentário e experimental, e responder a tentativas artísticas e comerciais tão variadas como o cinema em filmagem real. (DENIS, 2007, p.7)

O cinema de animação, como sugere Denis, acaba por estabelecer uma relação de hierarquia entre os termos: cinema é um substantivo e animação, um adjetivo que atribui uma qualidade àquele. Não é o cinema como se está acostumado a ver, mas um cinema onde tudo no filme se move por meio da técnica da animação.

3.8.1 As especificidades genéricas da animação

É útil nesse ponto relembrar o discurso de Pareyson sobre o lugar da técnica no fazer artístico. Como citado anteriormente, o autor afirma que “sem uma certa matéria e, portanto, sem uma determinada técnica ou uma determinada linguagem, certas intenções formativas jamais surgiriam” (PAREYSON, 1993, p.

131). A animação enquanto um conjunto de técnicas faz uso particular de inúmeros materiais – inclusive da película fotográfica –, no entanto o processo de manipulação desses materiais é diferente e, conseqüentemente, dispõe de potências diversas para a construção de um discurso, tanto imagético quanto narrativo. A animação apresenta condições de construir discursos em qualquer estrutura de gênero que pareça interessante ao realizador e é possível inclusive a combinação entre gêneros diversos.

Essa visão sobre a combinação entre gêneros é partilhada por Altman e Paul Wells. Viu-se anteriormente que Altman considera que os gêneros são intercambiáveis e podem ser cruzados com outros gêneros de diferentes épocas. Por sua vez, Wells afirma que há uma enorme tendência de os gêneros se combinarem entre si, pois raramente um gênero opera de maneira exclusiva, o que é demonstrado pela criação frequente de subgêneros. O autor atenta para o fato de que a categorização de gêneros fílmicos algumas vezes é realizada com altíssimo grau de generalidade, o que torna deficiente a categorização de filmes específicos.

Para Wells, mais útil do que buscar uma definição absoluta de gênero seria pensar nos caminhos por meio dos quais valores da história⁷⁶ ou estruturas narrativas específicas atuam no interior dos gêneros, ou ainda, como aqueles elementos atuam especificamente na animação entendida como uma forma independente de arte. (WELLS, 2002, p. 41).

Até esse ponto, Denis e Wells concordam e é possível dar suporte às suas considerações sobre a animação enquanto forma independente de arte audiovisual capaz de realizar discursos narrativos em qualquer gênero, inclusive intercambiando os gêneros para, a partir daí, criar outros que sejam específicos do cinema de animação.

No entanto, Wells evoca a relação de gêneros de McKee como sendo interessante, particularmente por ir além das determinações de *mise-en-scène*, de temas ou narrativas típicas ou condições econômicas de produção, concentrando-se naquilo que pode ser chamado de “estrutura” (WELLS, 2002, p. 41). Wells destaca ainda que, na realidade, enquanto o gênero funciona como um meio útil

76 Segundo Robert McKee, os valores da história são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou do negativo para o positivo a cada momento (MCKEE, 2006, p. 46).

para a categorização de filmes, frequentemente ele é determinado não por um reposicionamento consciente de convenções de gênero, mas antes pela reconfiguração de dispositivos de trama padrão e de tendências de produção atreladas ao sucesso comercial de uma determinada história (Ibid., p. 42).

Logo de início é possível criticar a posição de Wells, uma vez que o autor parece querer proceder não pela via da complexificação proposta por Altman, mas por uma simplificação monológica que pode levar a um sistema de gêneros de laboratório que não encontram eco nem entre produtores, nem entre exibidores, nem entre críticos e, muito menos, entre o grande público. Altman é categórico ao afirmar que o processo de formação de um gênero passa por inúmeras instâncias – produtores, exibidores, governo, público, realizadores, críticos –, e que o mapa de gêneros é cambiante porque os gêneros tendem a se combinar e, conseqüentemente, a se modificarem constantemente. E, sim, particularmente quando se está a proceder ao “jogo do produtor”, é o sucesso comercial do filme que leva um ciclo de filmes ligados a um estúdio específico a se tornar um gênero compartilhado pela indústria de um modo geral.

Outra questão importante é que Wells parece ignorar que, no item vinte e quatro da lista, McKee inclui animação como um gênero que ele define da seguinte forma:

ANIMAÇÃO. Aqui, as leis do metamorfismo universal imperam: qualquer coisa pode virar outra. Assim como a Fantasia e a Ficção Científica, ANIMAÇÃO inclina-se para os gêneros de **Ação** e **Farsa** nos desenhos: PERNALONGA; ou **Alta Aventura**: A ESPADA ERA A LEI e SUBMARINO AMARELO; e como o público jovem é um mercado natural, muitas **Tramas de Maturação**: O REI LEÃO, A PEQUENA SEREIA; mas como os animadores da Europa Ocidental e do Japão nos mostraram, não existem limites. (MCKEE, 2006, p. 92)

Faz-se necessário um pequeno escrutínio da definição proposta por McKee. Por mais funcional que pareça essa definição, McKee estabelece a priori que animação é um gênero. Essa ideia estabelece imediatamente uma hierarquia que pode ser expressa na estrutura similar àquela proposta por Altman: “animação” é um adjetivo de “cinema”. O termo “animação” atribui uma qualidade ou particularização a “cinema”.

Esse procedimento de linguagem caracteriza no discurso a animação como um gênero do cinema. No entanto, o próprio McKee abre sua definição

afirmando que na animação imperam “as leis do metamorfismo universal”, ou seja, o autor assume que a abertura da forma é um dos pontos cruciais para a animação. Há dois problemas nessa afirmação.

O primeiro deles é que essa sentença, da maneira como foi expressa por McKee, mostra-se restritiva, pois insinua que a animação é prioritariamente apenas isso: efeitos de metamorfose. É fácil verificar sem muito esforço que, seja qual for o sentido que McKee pretende evidenciar com o termo “metamorfismo”, reduzir a animação apenas a esse aspecto ainda que ele seja algo superlativo tanto na técnica quanto na linguagem é, no mínimo, ingênuo.

Mesmo considerando que a metamorfose é uma propriedade intrínseca da animação que o cinema *live action* não pode reproduzir (CANEMEAKER apud DENIS, 2007, p.117), é perfeitamente possível realizar um filme de animação sem *morphing* ou o *squash and stretch*, efeitos que qualquer animador reconhece – mesmo que não exatamente com esses termos –, como sendo efetivos no processo de abertura da forma. Essa é, sem dúvida, uma potência da linguagem, mas a linguagem não se resume a isso.

Em segundo lugar, ao afirmar que na animação impera o metamorfismo universal, McKee quer dizer – mesmo que de maneira intuitiva – que a forma animada pode ser aberta e remodelada de acordo com o objetivo expressivo do realizador. McKee deve com certeza ter consciência de que, exceto por alguns recursos de lente, taxa de velocidade de captura e efeitos de luz e sombra, é muito restrita a quantidade de possibilidades de abertura da forma que se oferecem ao cineasta *live action*. Existem, mas são de alcance limitado. O *blur*⁷⁷, por exemplo, é um efeito que pode ser aplicado por meio digital ou pela própria configuração do dispositivo fotográfico, mas sua autonomia é restrita à maior ou menor nitidez. Logo, se na animação “imperam o metamorfismo universal”, como McKee afirma, isso significa que a animação necessariamente possui um procedimento técnico que a distingue enquanto forma e enquanto constituidora de significado. Nesse sentido, não parece lógico que a animação se restrinja a um mero gênero do cinema *live action*.

⁷⁷ *Blur* ou desfoque é o esfumado resultante da não percepção da forma fechada em função da velocidade com que essa se move diante da câmera. Também pode ser aplicada virtualmente por meio do filtro de *blur* em programas como After Effects ou Photoshop.

A partir de seu ponto de vista, McKee enumera alguns gêneros que são mais afeitos à animação:

- a) ação: McKee define Ação/Aventura como um gênero que frequentemente empresta aspectos de outros gêneros como Guerra ou Drama Político, como motivação para a ação explosiva e arrojados (MCKEE, 2006, p. 89). Como exemplo, McKee cita *Pernalonga*;
- b) farsa: para McKee, esse é um dos possíveis subgêneros do gênero Comédia, que o autor define como diferentes focos para o ataque cômico e graus de ridicularização (MCKEE, 2006, p. 88). Como exemplo, McKee novamente cita *Pernalonga*;
- c) alta aventura: segundo o autor, é o gênero Ação/Aventura que incorpora ideias como destino, hubris ou espírito, se tornando, assim, o subgênero Alta Aventura (MCKEE, 2006, p. 89). Como exemplo, McKee cita *A Espada era a Lei* e o *Submarino Amarelo*;
- d) tramas de maturação: histórias sobre a vinda da idade (MCKEE, 2006, p. 88). Como exemplo, McKee cita *A Pequena Sereia* e *Rei Leão*.

O que McKee faz efetivamente é enumerar alguns gêneros que aderem mais facilmente ao seu conceito de animação, como prioritariamente um meio que propicia metamorfoses. Além disso, segundo essa proposta, McKee sugere que a animação é um gênero que se combina com outros gêneros e mantém suas características.

Para Wells, o cinema de animação possui uma diferença significativa do cinema *live action* e essa diferença é intrínseca tanto à sua forma quanto ao seu modo de produção, modo esse que enuncia seu próprio processo (WELLS, 2002, p. 44). Inevitavelmente, continua Wells, apesar de existir correspondência possível das perspectivas de gênero baseadas no cinema *live action* para o campo da animação, para essa seria melhor poder se apoiar e se relacionar com definições estabelecidas por suas próprias condições e termos genéricos (Ibid.). Não é proposta desta pesquisa estabelecer um sistema de gêneros que dê conta da

animação. Vale, por isso mesmo, verificar algumas propostas, a começar pelo próprio Wells.

Wells enumera três grandes áreas de construção de gênero que estabelecem uma zona de controle sobre a narrativa, funcionando como imperativos estruturais que alinham o objetivo geral da narrativa e localizam as inflexões particulares na identificação do gênero (WELLS, 2002, p. 51):

- a) trágico / heroico – trata principalmente da relação entre a intensa motivação do protagonista central para ter sucesso diante das forças aparentemente insuperáveis da natureza, da história e da cultura; uma luta heroica que inevitavelmente termina em trágicas circunstâncias;
- b) melodramático / moralizador – aproveita o espetáculo emocional para um dilema moral e, geralmente, uma luta arquetípica que define os parâmetros da conduta pessoal e social;
- c) cômico / irônico – faz paródias das convenções de gênero, subvertendo sua intenção séria por inverter, minando ou exagerando suas condições.

Para Wells, a animação reinventa o gênero – conforme o recebe de outras formas de arte e linguagens, tais como a literatura ou o cinema –, ou dispensa completamente seus princípios intrínsecos (WELLS, 2002, p. 51). O autor sugere sete gêneros que, segundo ele, estão diretamente atrelados não a questões narrativas, mas à própria estrutura do filme de animação. São estas:

- a) formal: animação que é determinada por uma premissa condicional às suas preocupações narrativas ou temáticas, a fim de testar e estender os parâmetros estéticos e técnicos de expressão distintivos à forma animada. Ex.: *Balance*, de Christoph Lauenstein & Wolfgang Lauenstein (1989); *Tango*, de Zbigniew Rybczyński (1982);
- b) desconstrutiva: animação que revela as premissas de sua própria construção para efeitos críticos e cômicos. Ex.: *Manipulation*, de Daniel Greaves (1991); *Animando*, de Marcos Magalhães (1983);

- c) política: animação que aspira a usar o médium para fazer afirmações morais, éticas ou políticas. Esses filmes têm uma intenção específica e trabalham dentro dos amplos parâmetros de propaganda, informação pública, instrução educacional e advocacia social. Ex.: *The Mighty River*, de Frèderick Back (1995);
- d) abstrata: animação que se constrói como material abstrato ou proposição ou interrogatório concreto, explorando explicitamente novas técnicas e abordagens para facilitar obras não objetivas, não lineares ou obras que são convenções tradicionais de compreensão e interpretação. Ex.: *Begone Dull Care*, de Norman McLaren (1951);
- e) re-narração: animação que utiliza o vocabulário específico e distintivo da forma para configurar a narrativa na representação do tempo, espaço e perspectiva. Ex.: Plymptoons de Bill Plymton (1992);
- f) paradigmático: como o próprio nome indica, é um gênero de animação que evidencia as condições pré-determinadas de sua realização como termos em primeiro plano de sua construção. Em outras palavras, a animação apresenta condições para cumprir os códigos e convenções previstos nos paradigmas estilísticos e narrativos estabelecidos anteriormente à sua produção. Por exemplo, obras literárias adaptadas para animação e séries que se tornam elas próprias paradigmas estilísticos. Ex.: *Alice no País das Maravilhas*, de Disney (1951); *Os Simpsons*, de Matt Groening;
- g) primal: animação que descreve, define e explora uma emoção específica, sentimento ou estado de consciência. Ex.: *Nightangel*, de Jacques Drouin & Bretislav Pojar (1986).

Halas e Manvel adotam um procedimento metodológico diferente daquele empregado por Wells. Os autores relacionam sete categorias sem tentar estabelecer uma categorização de gênero. No livro *A Técnica da Animação Cinematográfica*, os autores dedicam um capítulo ao que eles chamam de “usos da animação” (HALAS & MANVEL, 1979, p. 109):

- a) Comerciais para a televisão;
- b) Animação para publicidade nos cinemas;

- c) Relações públicas e propaganda;
- d) O filme didático e educativo;
- e) Filmes experimentais, artísticos e de vanguarda;
- f) O desenho animado para os cinemas;
- g) O desenho de longa-metragem.

Os autores desenvolvem cada uma das categorias pelas funções comerciais ou sociais do filme (comerciais para TV ou cinema, relações públicas e propaganda, didático, educativo), pelas características de veiculação (para a televisão, para o cinema), pela natureza da produção (longa-metragem) ou pelo posicionamento estético (experimental, artístico, vanguarda). Halas e Manvel não discorrem profundamente sobre o texto, sobre a continuidade de estruturas, ou sobre convenções sociais.

Denis, por sua vez, destaca que a animação é dotada de pluralidade que a permite ser utilizada “em contextos estéticos, midiáticos, e econômicos muito diferentes”. Para o autor, é possível referir quatro eixos de produção para filmes de animação (DENIS, 2007, p11):

- a) útil: animação que serve para comunicar uma mensagem política ou de um produto;
- b) comercial: animação produzida em ambiente semelhante àquele existente no cinema de estúdio *live action*, ou seja, no que se refere às práticas econômicas, de escrita e de produção;
- c) de autor: modalidade de animação próxima do cinema experimental que é “mais ou menos desligada de preocupações unicamente financeiras, e que pretende inovar, nas fronteiras das artes plásticas”;
- d) efeitos especiais (na filmagem) e visuais (pós-produção).

3.8.2 As categorias do mercado

Altman demonstra que, após algum tempo, um gênero que se firma como tal deixa de ser um termo adjetivo e se transforma em um termo substantivo. Nessa perspectiva, o termo animação deixaria de ser usado acompanhando a palavra cinema, seria substantivado e passaria a ser usado como um termo maior

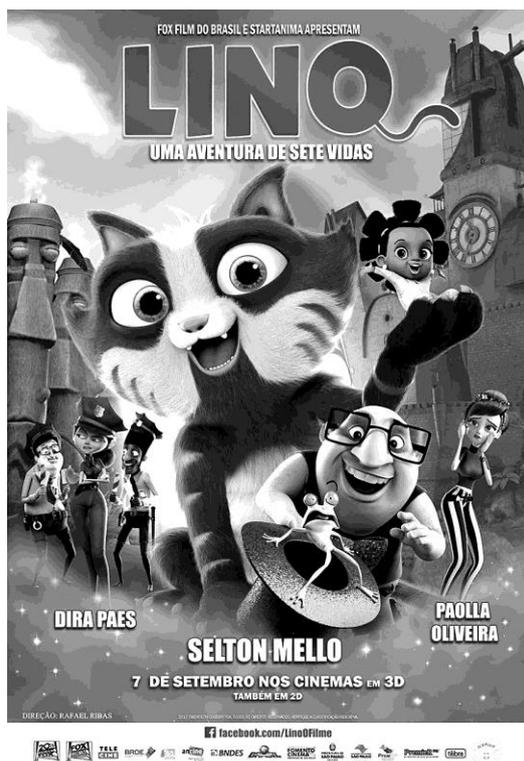
– um grande gênero –, acompanhado por termos que o definiriam de maneira mais particular, como, por exemplo, “animação de trama de maturação” (para utilizar um gênero proposto por McKee).

Para verificar se essa é uma proposta que se confirma, o procedimento que será utilizado é a verificação em sites na Internet, especializados ou não em cinema, com o objetivo de apurar qual a nomenclatura utilizada para definir filmes de animação. Os sites pesquisados foram nas seguintes categorias:

- a) exibidores: Cinemark, UCI, Cinépolis, Moviecom e Kinoplex;
- b) venda de ingressos: Ingresso.com;
- c) periódicos jornalísticos: Folha de São Paulo e O Globo Rio Show;
- d) especializados em cinema: Adoro Cinema e Omelete;
- e) serviços de *streaming*: Netflix, Google Play e HBO GO;
- f) festivais de animação.

A primeira etapa de investigação foi nas páginas de Internet dos principais exibidores. Verificaram-se os filmes de animação em exibição no dia 8 de setembro de 2017. É uma amostragem modesta, mas para os objetivos aqui propostos é satisfatória. Por outro lado, também não é a proposta central aqui fazer uma genealogia do termo animação em diferentes veículos de mídia ao longo da história, ainda que isso seja por si só algo interessante e que merece investigação.

Nessa data, havia dois filmes de animação exibidos em rede nacional: *Lino – uma aventura de sete vidas* (2017) com direção de Rafel Ribas e *Emoji – o filme* (2017) com direção de Tony Leondis.



Figuras 17 e 18 – Cartazes dos filmes *Lino: uma aventura de sete vidas* (2017) de Rafael Ribas e *Emoji: o filme* (2017), de Tony Leondis

Também foi verificado o principal site de vendas de ingressos cinematográficos, o Ingresso.com⁷⁸. No caso das páginas dos exibidores, é difícil encontrar ativos os perfis de filmes que já saíram de cartaz, por isso, optou-se por registrar um instantâneo da situação de categorização de gênero nos principais exibidores do país nessa data com os filmes em exibição.

⁷⁸Disponível em: <<https://www.ingresso.com/rio-de-janeiro/home>>. Acesso em: 8 set.2017.

Filme	Gênero	Subgênero	Site/veículo
LINO	Família	Animação	Ingresso.com ⁷⁹
	Infantil	-	Cinemark ⁸⁰
	Animação	-	Kinoplex ⁸¹
	Animação	-	UCI ⁸²
	Animação	-	Cinépolis ⁸³
	Animação		Moviecom ⁸⁴
EMOJI	Família	Animação	Ingresso.com ⁸⁵
	Infantil	-	Cinemark ⁸⁶
	Animação	-	Kinoplex ⁸⁷
	Animação	-	UCI ⁸⁸
	Animação	Aventura / Comédia	Cinépolis ⁸⁹
	Animação	Família	Moviecom ⁹⁰

Tabela 2 – Categorização dos exibidores e sites de venda de ingressos *online*

79 Disponível em: <<https://www.ingresso.com/rio-de-janeiro/home/filmes/lino#!#data=20170909>>. Acesso em: 8 set.2017.

80 Disponível em: <<https://www.cinemark.com.br/filme/lino>>. Acesso em: 8 set.2017.

81 Disponível em: <<https://www.kinoplex.com.br/filmes/sinopse/lino/2504>> Acesso em: 8 set.2017.

82 Disponível em: <<https://www.ucicinemas.com.br/Home/CinemaHorarios/7660?origem=home>>. Acesso em 8 set.2017.

83 Disponível em: <<http://www.cinepolis.com.br/filmes/filme.php?cf=8669>>. Acesso em: 8 set. 2017.

84 Disponível em: <<http://moviecom.com.br/?filmes=lino-uma-aventura-de-sete-vidas>>. Acesso em: 8 set. 2017.

85 Disponível em: <<https://www.ingresso.com/rio-de-janeiro/home/filmes/emoji-o-filme#!#data=20170909>>. Acesso em: 8 set.2017.

86 Disponível em: <<https://www.cinemark.com.br/filme/the-emoji-movie>>. Acesso em 8 set.2017.

87 Disponível em: <<https://www.kinoplex.com.br/filmes/sinopse/emoji-o-filme/2623>>. Acesso em 8 set.2017.

88 Disponível em: <<https://www.ucicinemas.com.br/Home/CinemaHorarios/7465?origem=home>>. Acesso em: 8 set.2017.

89 Disponível em: < <http://www.cinepolis.com.br/filmes/filme.php?cf=8246>>. Acesso em: 8 set,2017.

90 <http://moviecom.com.br/?filmes=emoji-o-filme> - acesso em 8/9/2017.

A variação é pouco significativa. Na tabela de exibidores (Tabela 2), os gêneros utilizados são, na maioria dos casos, simplesmente “animação”, mas há duas variações importantes: família e infantil.

O passo seguinte é verificar a atribuição de gênero nas páginas de periódicos jornalísticos não especializados: Folha de São Paulo e O Globo.

Filme	Gênero	Subgênero	Site/veículo
LINO	Animação	-	O Globo – Rio Show
	Animação	-	Guia Folha – Folha de São Paulo
EMOJI	Animação	-	O Globo – Rio Show
	Animação	-	Guia Folha – Folha de São Paulo

Tabela 3 – periódicos jornalísticos

Na tabela de periódicos jornalísticos (Tabela 4) se confirma a utilização pura e simples de “animação” como gênero.

Nos sites especializados em cinema se verifica o seguinte:

Filme	Gênero	Subgênero	Site/veículo
LINO	Animação	Comédia	Omelete
	Animação	Comédia	Adoro Cinema
EMOJI	Animação	Comédia / Família	Omelete
	Animação	Aventura / Comédia	Adora Cinema

Tabela 4 – sites especializados

Nos sites especializados há a utilização de subgêneros em uma aparente tentativa de tornar mais precisa a definição de gênero do filme. No entanto, não há diferença estrutural na nomenclatura. O que se verifica é que o termo “animação” é utilizado como especificação de gênero, sendo por vezes particularizado com uma indicação de subgênero. Na perspectiva apresentada nessa pequena verificação, o termo “animação” está substantivado, ou seja, é utilizado de maneira independente, representando por si só um gênero que tem autonomia e apresenta estrutura capaz de se sustentar. Por vezes, é atrelado a esse termo um subgênero com a finalidade de tornar mais evidente qual a linha narrativa do filme. Não é de admirar que os sites especializados sejam mais

cuidadosos nessa classificação de subgêneros, mas é importante destacar o reaparecimento do termo “família”.

O próximo passo nessa verificação é proceder a uma observação um pouco mais extensa nos sites especializados para identificar as possíveis variações de nomenclatura de acordo com o perfil dos filmes. Na impossibilidade de fazer uma verificação de longa duração, será o bastante para os objetivos propostos aqui verificar os lançamentos de filmes de animação compreendidos no período de 2017. O site Adoro Cinema publicou no dia 15 de janeiro uma matéria relacionando as animações previstas para lançamento ao longo do ano intitulado “Calendário de animações que serão lançadas em 2017”⁹¹. A seguir, a tabela com os filmes e os gêneros atribuídos a eles:

Filme	Gênero	Subgênero
Moana	Animação	Família / Aventura
A bailarina	Animação	-
Minha vida de abobrinha	Animação	Drama
Lego Batman	Animação	-
Bugigangue no espaço	Animação	-
Bruxarias	Animação	-
O poderoso chefinho	Animação	Comédia
Os Smurfs e a vila perdida	Animação	Comédia
Rock dog - no faro do sucesso	Animação	-
Meu malvado favorito 3	Animação	Aventura/Comédia
Carros 3	Animação	Aventura/Família
Peixonauta - o filme	Animação	-
Lino - uma aventura de sete vidas	Animação	Comédia
Emoji – o filme	Animação	Aventura/Comédia
Big pai, big filho	Animação	Família
O reino gelado - fogo e gelo	Animação	Família
The star	Animação	Família
Lego Ninjago - o filme	Animação	Aventura / Ação / Comédia
As aventuras do Capitão Cueca - o filme	Animação	Comédia / Aventura
My Little Pony: o filme	Animação	Família / Aventura
Condorito - la película	Animação	-
Wish	Animação	Família

Tabela 5 – Adoro Cinema – Calendário de animações que serão lançadas em 2017

91 Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-126976/>>. Acesso em: 8 set.2017.

É útil visualizar todas as categorias de gênero previstas pelo site Adoro Cinema⁹²:

Adoro Cinema – categorias de gênero					
1	Ação	13	Documentário	25	Ficção Científica
2	Animação	14	Docudramas	26	Guerra
3	Artes Marciais	15	Drama	27	Histórico
4	Aventura	16	Épico	28	Movie night
5	Biografia	17	Erótico	29	Musical
6	Bollywood	18	Espetáculo	30	Ópera
7	Clássico	19	Espionagem	31	Outros
8	Comédia	20	Esporte	32	Policial
9	Comédia Dramática	21	Experimental	33	Romance
10	Comédia Musical	22	Família	34	Show
11	Crime	23	Fantasia	35	Suspense
12	Desenho Animado	24	Faroeste	36	Terror

Tabela 6 – Categorias de gênero do site Adoro Cinema

Mesmo que se discorde de Mendelson e McKee quanto à insistência em rotular animação como gênero, a verdade é que a enumeração de todos os gêneros propostos pelo site Adoro Cinema torna evidente que há ínfima variação de gêneros entre os filmes resenhados pelo site. A variação de estrutura narrativa entre os filmes é pequeníssima. Mesmo considerando esses filmes como representantes de gêneros da animação, ainda assim é difícil rebater todas as críticas de Mendelson.

O conjunto de animações produzido para exibição nos cinemas se espreme em um ângulo muito restrito dentre as possibilidades estruturais da narrativa e isso faz com que se configure um gênero. Esse gênero, aa perspectiva desta pesquisa, não seria um gênero do cinema como um todo, mas um gênero da

92 Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/todos-filmes/notas-espectadores/>>. Acesso em: 8 set.2017.

própria animação, ou seja, o gênero animação comercial de longa-metragem produzido ou extremamente influenciado pela produção hollywoodiana. Esse gênero apresenta então certa estrutura geral que Mendelson descreve muito bem:

- a) comédia de aventura com elementos de argumento agradáveis para crianças;
- b) podem conter alguns temas mais pesados e alguns elementos temáticos para os adultos abaixo da superfície;
- c) personagens de apoio para gerar alívio cômico. Esses personagens podem assumir formas não humanas, tais como animais (Sebastião em *A Pequena Sereia*), objetos inanimados que ganham vida (os gárgulas em *O Corcunda de Notre Dame*), seres mitológicos (o dragão Mushu em *Mulan*) etc.;
- d) o objetivo primário, no entanto, é divertir o público infantil e, ao mesmo tempo, oferecer temas mais adultos sob a superfície na tentativa de entreter os adultos.

Na perspectiva de Altman, segundo a qual um gênero tem que ser sedimentado por todos os grupos sociais que dele podem ou devem fazer uso, a proposta aqui expressa pode apresentar contradições. Afinal, poderia ser questionado qual outro sistema de gêneros opera essa nomenclatura. No entanto, o que se propõe é, na verdade, a assunção de que o modelo proposto por Mendelson descreve sim um gênero, mas que esse modelo genérico não é um gênero do cinema, mas um gênero da animação. Logo, a julgar pelos autores aqui estudados, o gênero já existe e o que se propõe aqui é seu reposicionamento.

Nos dias atuais, não é o bastante verificar apenas o circuito de exibidores proprietários de salas de cinema. Os sites que oferecem serviços de *streaming* substituíram as antigas locadoras de vídeo e passaram a exercer pressão sobre o sistema de exibição e, conseqüentemente, sobre o sistema de classificação de filmes. Há muitos sites que fornecem esse serviço na Internet. Aqui são destacados Google Play, Netflix e HBO Go.

O Google Play apresenta a seguinte estrutura:

Gêneros	Família
Animação	
Ação e aventura	
Comédia	Até 5 anos
Documentário	Entre 6 e 8 anos
Drama	Entre 9 e 12 anos
Esportes	Animação
Ficção Científica e Fantasia	Ação e aventura
Mistério e suspense	Comédia
Policial	
Terror	

Tabela 7 – Sistema de classificação do site Google Play – gêneros e classificação indicativa

A grande maioria dos filmes de animação está assinalada como gênero “animação”, no entanto, alguns poucos apresentam gêneros diferentes apesar de listados como animação. É o caso, por exemplo, de *O Poderoso Chefinho* (2017), que consta como comédia, mesma classificação atribuída pelo Adoro cinema.

O Netflix é um caso a parte. O site não trabalha com a classificação “animação”. Os filmes de animação estão agrupados sob o gênero “Infantis e Família”, que acumula também filmes *live action*. O filme *A Bailarina* (2016), por exemplo, está alocado na aba de Infantis e Família. Em seu perfil, os gêneros descritos são “Filmes para família e crianças, filmes para 5 a 7 anos, Filmes para 8 a 10 anos”.

O site HBO GO também opera seu sistema de classificação de gêneros de maneira particular apresentando, primeiramente, seis grandes grupos:

- a) filmes;
- b) séries;
- c) especiais;
- d) infantil;
- e) documentários;
- f) adulto.

A aba infantil oferece tanto filmes *live action* quanto animações. Nessa aba é possível listar todos os filmes disponíveis em ordem alfabética. Contaram-se no dia 9 de setembro 57 títulos de animação disponíveis no site. As técnicas contempladas variam entre 2D e 3D, além de curtas e longas-metragens. Todos os

filmes, não importando o quão diferente são entre si, estão classificados como “infantil” ou, por vezes, como “*children*”. Não há qualquer tipo de menção ao fato de se tratarem de filmes de animação e a adequação de faixa etária é resolvida com a classificação indicativa.

O filme de animação *A Liga da Justiça vs. Jovens Titãs* (Warner, 2016), por exemplo, recebem classificação indicativa de 12 anos. Aqui é relevante destacar que as outras abas também trabalham com a classificação indicativa de faixa etária obedecendo apenas os seis grandes gêneros do site. Na aba “adulto”, o site disponibiliza filmes com conteúdo erótico impróprio para menores de 18 anos.

Há um dado interessante que merece ser destacado. Na aba “filmes” há mais 10 filmes de animação com indicação etária variando entre os 10 e os 18 anos. Nenhum desses filmes consta da aba infantil. Também na aba “especiais” estão mais nove episódios da série animada *Fantasmagorias*, cuja temática são lendas urbanas latino-americanas e que têm “livre” como certificação indicativa.

O que a classificação de gênero do HBO GO indica é que, em primeiro lugar, é menos relevante a técnica em que o filme é realizado. Também não é relevante para as buscas no site gêneros especificados, apenas grandes áreas genéricas que agrupam os filmes por algumas características gerais. A categorização de gênero do HBO GO não pretende especificar detalhadamente a estrutura narrativa dos filmes que disponibiliza. Parece pretender apenas fornecer uma guia geral para que o usuário saiba o tipo de filme e classificação indicativa de faixa etária. Logo, para esse site e para o Netflix, “infantil” funciona como uma indicação de gênero que estabelece algumas diretrizes importantes para os usuários.

Os casos analisados até aqui apontam diretamente para o que Altman indica na constituição dos gêneros cinematográficos e sua relação com o mercado. Para o autor, conforme já demonstrado anteriormente, esse é um processo “sem início e sem fim e está atrelado à necessidade capitalista de diferenciar os produtos” (ALTMAN, 2000, p.97). Os gêneros são utilizados pelos grupos sociais de acordo com suas necessidades de comunicação ou de mercado. Cada um dos grupos até aqui exemplificados – exibidores, sites de venda de ingressos, sites de *streaming* de vídeo – organiza uma classificação de gênero que seja funcional para seus fins operacionais.

Conforme citado anteriormente, para Altman, os gêneros devem ser entendidos a partir de um ponto de vista discursivo e como um ato de fala que pretende descrever um fenômeno concreto, mas essa descrição é enunciada por uma das partes para a outra e tem em si um propósito específico (ALTMAN, 2000, p. 169).

Por isso, é interessante visitar ainda mais um grupo social participante da cadeia de falantes sobre animação: os sites de festivais. Porque essas entidades – os festivais –, na pessoa de seus organizadores, obviamente, têm objetivos práticos e de comunicação bastante específicos dentro da indústria da animação.

Antes de visitar os dados dos sites, é bom especificar qual o objetivo de empreender mais uma análise. Altman cita que as circunstâncias de exibição influenciam diretamente na identificação de um gênero e foi exatamente isso que foi verificado nos parágrafos anteriores ao se conduzir a pesquisa pelos sites de exibidores especializados em diferentes janelas de exibição.

Os festivais, no entanto, apresentam dinâmicas diferentes. Para Altman, a existência de um gênero específico chamado “filme de festival” indica “reconhecimento por parte das indústrias cinematográficas emergentes da necessidade de existência de uma exibição pública de alto nível para seus cineastas”. O gênero filme de festival se definiria muito mais pelo seu espaço de exibição do que por suas características textuais (ALTMAN, 2000, p. 131). Visitar, então, o sistema de classificação de festivais serve para verificar qual recorrência de classificações é possível de ser verificada e sobre quais critérios repousam suas classificações de gênero.

Antes de iniciar o processo de investigação de categorias de gênero é preciso estabelecer o recorte. A primeira regra para o recorte é que o festival seja especificamente de animação, ou seja, festivais híbridos de animação e *live action* estão automaticamente fora do escopo investigado.

O primeiro a ser visitado é o Anima Mundi que, por ser o maior festival de animação do Brasil – e um dos maiores do mundo –, será a referência em termos de categorias competitivas em festivais de animação. No ano de 2017 o Anima Mundi disponibilizou grande variedade de categorias divididas em três grandes áreas, porém, para o foco de interesse aqui destacado, a categoria investigada é a das Sessões Competitivas:

- a) Curtas-metragens;
- b) Longas-metragens;
- c) Curtas-metragens infantis;
- d) Longas-metragens infantis;
- e) Galeria;
- f) Portfólio.

As três primeiras categorias são definidas de acordo com a duração dos filmes. A terceira categoria é definida tanto pela duração quanto pelo público ao qual se destina o filme: curtas-metragens infantis.

Galeria é uma categoria definida pela proposta do filme e da possibilidade de rompimentos e inovações em relação ao suporte. Na definição do catálogo: trabalhos de animação que buscam romper fronteiras, experimentar sentidos e transcender a tela tradicional do cinema (ANIMA MUNDI, 2017, P.105).

A categoria Portfólio é dedicada aos filmes de publicidade realizados em técnica de animação. É descrita no catálogo do festival da seguinte forma: trabalhos de animação feitos por encomenda: para propaganda, videoclipes, filmes institucionais, cenas para longas metragens e muitos outros (ANIMA MUNDI, 2017, P.111).

O catálogo traz informações de cada um dos filmes da mostra: nacionalidade, nome do diretor, duração, se cor ou p&b, técnica e sinopse. No entanto, não há nada que defina o gênero para além das categorias estabelecidas pela curadoria.

Revisando os catálogos do festival desde sua primeira edição em 1993, é possível verificar que a classificação, no início, era bem diferente. No primeiro ano de festival os filmes eram separados em duas grandes categorias genéricas: por homenageados e por nacionalidade. Na segunda edição (1994), além das categorias já descritas, também foram inseridas as categorias “o que vem para a TV”, “publicidade animada”, “curtas em vídeo” e “computação gráfica”. Em 1997, na quinta edição do festival, surge a categoria “infantil”, que se mantém até o presente. A categoria longa-metragem é incluída em 2000 e curta-metragem, em 2001.

Há inúmeras listas de festivais na Internet. A escolha de quais listas adotar como modelo partiu do critério de relevância e confiabilidade da fonte.

O site Animation Festivals⁹³ fornece à comunidade de animação internacional uma listagem de festivais que é constantemente atualizada por meio de trabalho colaborativo. No dia 18 de setembro o site listou em sua página 302 festivais de animação ao redor do mundo. O volume é imenso e, uma vez que esta tese não é apenas sobre os sistemas de categorização dos festivais, preferiu-se buscar uma listagem mais enxuta com a qual trabalhar.

O *Cartoon Brew* também oferece uma listagem de festivais. É uma listagem mais modesta que conta com 35 festivais, o que, conseqüentemente, a torna mais manuseável para os objetivos aqui pretendidos.

Cartoon Brew - lista de festivais em 2017 (UPDATED: March 22, 2017)	
1	Monstra (Lisbon, Portugal)
2	Holland Animation Film Festival (Utrecht, Netherlands)
3	Be There! Corfu Animation Festival (Corfu, Greece)
4	Animatricks (Helsinki, Finland)
5	Golden Kuker (Sofia, Bulgaria)
6	Anifilm (Trebon, Czech Republic)
7	Stuttgart Festival Of Animated Film (Stuttgart, Germany)
8	IDEATOON BY PIXELATL Latin American Pitching Development
9	Chilemonos (Santiago, Chile)
10	Animafest Zagreb (Zagreb, Croatia)
11	Annecy Int'l Animated Film Festival (Annecy, France)
12	Melbourne International Animation Festival (Melbourne, Australia)
13	Countryside Animafest Cyprus (Nicosia, Cyprus)
14	Fest Anca (Žilina, Slovakia)
15	Animator Festival (Poznań, Poland)
16	ANIMA MUNDI (Rio De Janeiro And Sao Paulo, Brazil)
17	Animation Block Party (Brooklyn, New York, U.S.)
18	Siggraph 2017 Computer Animation Festival (Los Angeles, California, U.S.)
19	Anibar (Peja, Kosovo)
20	Animaze (Montreal, Canada)

⁹³ Disponível em: <<http://www.animation-festivals.com/festivals-list/>>. Acesso em: 18 set. 2017.

21	Fantoche Int'l Animation Film Festival (Baden, Switzerland)
22	CARTOON FORUM European Tv Pitching Market (Toulouse, France)
23	Festival Stop Motion Montreal (Montreal, Canada)
24	Encounters Short Film & Animation Festival (Bristol, U.K.)
25	Ottawa International Animation Festival (Ottawa, Canada)
26	Indie-Anifest (Seoul, South Korea)
27	Ars Independent Festival (Katowice, Poland)
28	Anima Syros (Syros Island, Greece)
29	Anima Córdoba Int'l Animation Festival (Córdoba, Argentina)
30	Student Academy Awards (Los Angeles, California, U.S.)
31	Klik! Amsterdam Animation Festival (Amsterdam, Netherlands)
32	Chicago International Children's Film Festival (Chicago, Illinois, U.S.)
33	Dok Leipzig (Leipzig, Germany)
34	Cinanima (Espinho, Portugal)
35	Japan Media Arts Festival (Tokyo, Japan)

Tabela 8 – *Cartoon Brew* – lista de festivais em 2017

O site AWN publicou um artigo em maio de 2014 disponibilizando a listagem fornecida pelo GLAS Animation Festival. A lista se divide em três partes, sendo as duas primeiras específicas do universo da animação contendo ao todo 36 festivais listados. A última lista é de festivais *live action* que eventualmente podem aceitar filmes de animação e que foi omitida em função do que foi anteriormente exposto.

GLAS ANIMATION FESTIVAL	
TOP ANIMATION FESTIVALS	
1	Ottawa
2	Annecy
3	Zagreb
4	Holland Animation Film Festival
5	Stuttgart
6	Fantoche
7	Anima Mundi
8	Anifilm
9	Hiroshima
10	Animac
11	Krok
12	Animateka
OTHER FESTIVALS OF NOTE	

1	New Chitose Airport International Animation Festival
2	LIAF
3	MIAF
4	Encounters
5	Anima-Brussels
6	Monstra
7	Animated Dreams
8	Dok Leipzig
9	Rabbit Fest
10	Film Fest Dresden
11	Cinanima
12	Animator-Poland
13	SICAF
14	Tindirindis
15	Anim'est
16	Northwest Animation Festival
17	Cutout
18	Vis Vienna
19	Toronto Animation Arts Festival International
20	Sommets du Cinéma d'Animation
21	Klik!
22	Animafest Cyprus
23	Annie Awards
24	GLAS Animation Festival

Tabela 9 – Lista de festivais de animação do festival Glass Animation

O Anima Mundi publicou em seu site uma lista com os 10 festivais que os organizadores consideram relevantes:

ANIMA MUNDI	
1	ITFS - Stuttgart
2	Anifilm - República Tcheca
3	Chilemonos
4	Animafest
5	Annecy
6	Sicaf Coreia
7	Festival de Hiroshima
8	Festival Internacional de Ottawa
9	Fantoches, Festival da Suíça
10	CutOut

Tabela 10 – Lista de festivais de animação do festival Anima Mundi

Para selecionar os sites para investigação foram cruzadas as listas. Aqueles festivais que constam em pelo menos duas listas foram selecionados. Outro fator

importante é que se decidiu tomar como referência apenas a mostra competitiva, por ser a mostra que apresenta maior regularidade de categorias nos festivais. Alguns sites de festivais não trazem informações claras ou, ao que tudo indica, não apresentam mostras competitivas. Segue a lista:

- a) Anifilm (República Tcheca);
- b) Anim'est (Romênia);
- c) Anima Mundi (Brasil);
- d) Animafest Cyprus (Grécia);
- e) Animafest Zagreb (Croácia);
- f) Animated Dreams (Estônia);
- g) Animateka (Eslovênia);
- h) Annecy (França);
- i) Cinanima (Portugal);
- j) Cutout Fest (México);
- k) Fantoche (Suíça);
- l) Holland (Holanda);
- m) Klik! (Holanda);
- n) Mostra (Portugal);
- o) Ottawa (Canadá);
- p) Sicaf (Coreia);
- q) Stuttgart (Alemanha).

Foi gerada uma listagem onde estão discriminadas as categorias da mostra competitiva de cada um dos festivais. As categorias e as incidências de cada categoria seguem conforme a seguir:

- a) curta-metragem – 17;
- b) filme de estudante – 14;
- c) longa-metragem – 11;
- d) infantil – 11;
- e) filmes locais – 9;
- f) filme de encomenda para web e TV – 6;
- g) filme para Internet – 4;
- h) clipe musical – 4;
- i) filme experimental, abstrato ou não narrativo – 2;
- j) títulos de abertura – 1;
- k) políticos – 1;
- l) jogos de computador – 1.

Com base nessa quantificação percebe-se que:

- a) a duração do filme é um parâmetro constante, ou seja, se é curta-metragem ou longa-metragem;
- b) categorias que evidenciam a função do filme – Clipe musical, Títulos de abertura, Filme de encomenda para web e TV – comparecem em menos de 50% dos festivais;
- c) a categoria filme de estudante é destaque na maioria dos festivais;
- d) a janela a que se destina o filme só é levada em conta isoladamente quando se trata de filme para a Internet;
- e) o público a que se destina o filme só merece destaque quando se trata do “infantil”.
- f) a nacionalidade da produção é relevante para alguns festivais. Normalmente, é premiada separadamente a produção fílmica do país de origem do festival;
- g) o gênero narrativo não é algo relevante. Há apenas duas categorias que poderiam ser ligadas de alguma forma a definições clássicas de gênero: filme experimental, abstrato ou não narrativo e filmes políticos.

É perceptível que no contexto dos festivais de animação, as categorias são adotadas por critérios quase nunca ligados ao gênero narrativo. O chamado “filme de festival” conforme definido por Altman, parece ser uma realidade no universo da animação, uma vez que há poucas janelas de exibição para filmes de curta-metragem ou de estudantes, por exemplo. Essas categorias muitas vezes têm apenas a Internet, os festivais e eventualmente pequenos espaços em canais por assinatura ou em emissoras de TV estatais para serem exibidos⁹⁴.

Obviamente, não se deve generalizar, pois há casos de todos os tipos, por exemplo: curtas infantis produzidos para séries de televisão e que são lançados em festivais, curtas dos grandes estúdios que são exibidos nos festivais e os inúmeros

94 No caso do Brasil, o Canal Curta– especializado na veiculação do formato de filmes em curta metragem – inclui curtas-metragens de animação em sua programação. A emissora estatal

filmes independentes. Empresas de animação de grande porte produzem curtas-metragens para testar o desenvolvimento de novas tecnologias, como é o caso do curta *Paper Man*, da Disney, por exemplo. A Pixar tradicionalmente veicula curtas realizados pelo estúdio antes de seus longas-metragens e esses mesmos curtas são exibidos em festivais de animação ao redor do mundo. No entanto, por questões ligadas ao perfil econômico desse tipo de produção, os curtas-metragens são, na maioria, filmes independentes.

A produção fílmica, então, obviamente obedece às condições materiais que a condiciona. São os agentes sociais e econômicos – conforme a própria avaliação de Altman – que determinam quais são os gêneros que sobrevivem e aqueles que morrem. Mais ainda, esses agentes sociais e econômicos condicionam até mesmo aquilo que se torna, diante da sociedade como um todo, gênero ou linguagem. O próprio Wells afirma que a cultura local interfere diretamente sobre a apropriação do gênero feita pelo realizador e que diferentes inflexões culturais podem resultar em uma reconfiguração do gênero. Essa reconfiguração pode sugerir mais sobre os realizadores, a cultura em que o filme é produzido, do que sobre o próprio gênero (WELLS, 2002, p. 46).

As questões ligadas ao perfil da produção levam a se considerar a infraestrutura e a superestrutura do filme de animação, tema da próxima subunidade.

3.8.3 Superestrutura e infraestrutura: categorias infantil/não infantil e comercial/independente

Na perspectiva de buscar uma categorização que dê conta da animação não apenas nas fluidas categorias de gêneros narrativos, surge a questão abordada por Altman sobre as diretrizes do mercado. O filme de animação é um discurso expresso por meio de uma estrutura de linguagem que lhe é peculiar. Como discurso, esse filme é integrante de uma cadeia de enunciados, porém, esses enunciados não são apenas aqueles determinados pelas estruturas de gêneros narrativos internos aos filmes. Esses discursos também são externos às obras, enunciados que configuram aquilo que a sociedade, por exemplo, entende como sendo um filme de animação.

Mas não é apenas isso que condiciona a animação. As estruturas de produção e suas respectivas condições econômicas têm direta ingerência sobre os elementos estéticos e narrativos do filme de animação. Além disso, as estruturas de produção e as condições econômicas têm igualmente influência sobre o que é produzido, ou seja, só é produzido na perspectiva dos grandes estúdios aquilo que faz sucesso e é isso que em última instância – segundo Altman – determina quais gêneros sobrevivem e quais não. Todo o sistema de classificação dos filmes de animação está sujeito a esses dois fatores.

Segundo Marx, a estrutura econômica da sociedade é formada pelas relações de produção que correspondem a uma etapa no desenvolvimento das forças produtivas e materiais de uma determinada sociedade. “A totalidade dessas relações de produção” – afirma Marx – “forma a estrutura econômica da sociedade, a base real sobre a qual se levanta uma superestrutura jurídica e política, e à qual correspondem formas sociais determinadas de consciência”. E Marx completa afirmando que é o modo de produção da vida material “que condiciona o processo em geral da vida social, político e espiritual” (MARX, 1982, p.25).

A animação pode até ser vista como uma linguagem perante o grupo social constituído por animadores, produtores, pesquisadores e críticos de animação, porém, há ainda um longo caminho a ser percorrido para que a animação se afirme enquanto forma de arte independente e dotada de linguagem própria para o conjunto da sociedade. O simples fato de o canal HBO GO sequer nomear os filmes como sendo de animação e ainda separar em sua grade aqueles que são considerados infantis de outros filmes de animação indica que, para a sua audiência, importa mais a faixa etária a que se destina a obra do que a técnica na qual foi realizada ou, muito menos, qual o gênero narrativo a que o filme se filia.

Há uma superestrutura condicionada pela visão de que a animação é um gênero do cinema e que é prioritariamente voltada para o público infantil. O que condiciona essa visão da animação como produto de massa infantil é a infraestrutura econômica em suas variadas formas, desde a opção das produtoras em privilegiar produções de animação como espetáculo para toda a família, até

os exibidores ao identificarem os filmes apenas como “infantil”, e não como comédia, ou como ação, ou como qualquer outro gênero narrativo.

A animação infantil conforme enunciada por Mendelson é sim um gênero. Insiste-se que não se trata de um gênero do cinema como um todo, mas um gênero da animação, porém, ainda assim, um gênero. E que não é exclusivamente um gênero do mercado, mas um gênero que já se encontra dado na cultura. Não por outra razão os sites de *streaming* dão mais importância à categorização do infantil do que à técnica na qual o filme é realizado. Obviamente a existência do infantil implica da mesma forma a existência de seu oposto, ou seja, o não infantil. Infantil/não infantil estão não apenas na maneira como o filme é anunciado pelos canais de veiculação, mas evidentemente na maneira como são produzidos e na maneira como são avaliados. Um caso emblemático é o da animação *Festa da Salsicha* (2016).

O filme *Festa da Salsicha* foi distribuído pela Sony Pictures e teve orçamento estimado em US\$19.000.000,00⁹⁵. Com classificação indicativa para 16 anos – ou seja, um filme claramente Não Infantil –, *Festa da Salsicha* foi alvo de protestos por parte de pais e rendeu um processo legal ao canal de TV por assinatura HBO. Segue a seguir trecho de matéria sobre o fato publicado no site Jovem Nerd em 12 de setembro de 2017⁹⁶:

O **Procon-SP** determinou que a **HBO** deve pagar uma multa de R\$ 2 milhões por ter exibido a animação **Festa da Salsicha** durante o dia. A animação, não indicada para menores de 18 anos, foi transmitida nas manhãs e tardes da HBO. O órgão alegou que o canal não exibiu nenhuma advertência sobre o conteúdo do longa, o que levou a alguns pais a protestarem em redes sociais por terem acreditado que se tratava de uma produção infantil. (GAGLIONI, 2017)

Ainda segundo a matéria do Jovem Nerd, o HBO enviou nota ao jornal Estadão declarando que “segue as práticas estabelecidas pelas TVs pagas e que antes de cada programa exibe um aviso detalhado sobre a classificação indicativa e os tópicos abordados em cada produção” (GAGLIONI, 2017). O fato expresso no texto citado de pais reclamarem por “terem acreditado que se tratava de uma

95 Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt1700841/business?ref_=tt_dt_bus>. Acesso em: 22 set.2017.

96 Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/hbo-e-multada-em-r-2-milhoes-por-exibir-festa-da-salsicha-durante-o-dia/>>. Acesso em: 22 set.2017.

produção infantil” é revelador e leva diretamente a um ponto abordado por Wells.

O autor afirma que um filme de gênero deve ser analisado pelo tratamento de sua iconografia e, nesse caso particular, as maneiras pelas quais as particularidades da animação interagem com as expectativas e ortodoxias do gênero (WELLS, 2002, p. 46). O que aconteceu à *Festa da Salsicha* foi exatamente uma contradição entre a iconografia e as expectativas e ortodoxias do gênero. Os espectadores não avaliaram a classificação indicativa porque a iconografia de *Festa da Salsicha* obviamente é alinhada com o estilo cartum das animações comerciais infantis produzidas por Hollywood e todos aqueles que seguem o mesmo modelo de gênero. A técnica e sua linguagem são tomadas como um gênero – infantil apenas – e a simples possibilidade de que seja feito algo que não obedeça a essa classificação genérica é ignorada.

Mesmo que a iconografia seja propositadamente infantil, será que o mesmo aconteceria no caso de um filme *live action*? Provavelmente não, porque há um processo de legitimação que se estabelece por meio de processos históricos; posicionamento de produtores, distribuidores e exibidores; pela crítica especializada; pelo público e pela própria cultura, enfim, que são profundamente definidores da animação como produto para crianças. Sabe-se perfeitamente que o caso do Japão é diferente, mas quando se fala sobre a animação no ocidente a cadeia de falantes é em maior ou menor grau concordante com essa visão que estabelece a animação como produto para crianças.

Por essa razão se estabelece como duas categorias genéricas de entrada o Infantil e, em oposição direta a ele, o Não Infantil. O Infantil está no lugar exato a que se refere Mendelson: comédia de aventura com elementos de argumento agradáveis para crianças que podem conter abaixo da superfície alguns temas mais pesados para agradar aos adultos e que apresentem personagens de apoio para gerar alívio cômico que podem assumir formas tanto humanas quanto não humanas.

A categoria Não Infantil é aquela que subverte esse modelo, no entanto, não necessariamente se trata de um filme para adultos. Pode ser um filme que se destina também ao público infantil, mas que não é pensado como pertencente a uma categoria genérica e potencialmente rígida. No entanto, essas categorias não são suficientes para estabelecer uma visão crítica sobre a obra em nível mais

exato. Como indica Altman, muito mais do que as opiniões de críticos e pesquisadores, são as conveniências do mercado – produtores, distribuidores, exibidores – e a resposta do público que estabelecem a perenidade ou não de um gênero. Ainda que toda a cadeia de falantes participe do processo de transformação de um ciclo restrito de filmes em um gênero amplamente difundido pela indústria, há aqueles que trabalham na construção do gênero e outros cujo raio de ação se encontra circunscrito à consolidação desse mesmo gênero. Como afirma Altman, os produtores se concentram mais em adjetivos e na criação de ciclos; os críticos prestam atenção aos substantivos e à formação de gênero (ALTMAN, 2000, p.102).

Sendo assim, há uma infraestrutura que se estabelece normalmente visando o retorno financeiro dos filmes produzidos e, para tanto, busca a criação de um ciclo de produção que contenha maior grau de ineditismo e que se estabeleça antes como um adjetivo, ou seja, como uma nova qualidade de determinada instância narrativa pré-existente. Sobre essa infraestrutura se constrói uma superestrutura ideológica que, em primeiro lugar, transforma o adjetivo em substantivo para, na sequência, criar um novo gênero que vai sendo transformada ao longo do tempo, dependendo de como a infraestrutura evolui. Aqui também é possível citar um exemplo.

Em um vídeo do TED⁹⁷ chamado “The Clues to a Great Story”^{98 99} o diretor de filmes de animação Andrew Stanton conta sobre a produção do primeiro filme de animação em longa-metragem do estúdio de animação Pixar. O filme é *Toy Story* (1995) e Stanton conta que em 1993, durante a produção, o time de artistas da Pixar tinha uma lista sobre o que não deveria haver no filme que eles estavam a produzir:

a) sem canções;

97 O TED se define como “uma organização sem fins lucrativos dedicada à divulgação de ideias, geralmente sob a forma de palestras curtas e poderosas”. As palestras do TED têm em torno de 18 minutos ou menos. As palestras abrangem inúmeros tópicos – ciências, negócios, questões globais – e podem ser vistas em mais de 100 idiomas. Além disso, os eventos TEDx são organizados de forma independente e ajudam a compartilhar ideias em comunidades ao redor do mundo. Disponível em: <<https://www.ted.com/>>. Acesso em: 23 set.2017.

98 Pistas para uma grande história. Tradução nossa.

99 Disponível em: <https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story>. Acesso em: 23 set.2017.

- b) sem o momento de “Eu quero”;
- c) sem vilarejo feliz;
- d) sem história de amor;
- e) sem vilão.

Naquela altura da produção, Stanton conta que a história de *Toy Story* não estava funcionando bem e a Disney solicitou o parecer de um importante compositor. Stanton e seus colegas receberam, então, um *fax* da Disney com as sugestões do compositor sobre o que o filme deveria conter:

- a) canções;
- b) uma canção do momento “Eu quero”;
- c) um vilarejo feliz;
- d) uma história de amor;
- e) um vilão.

Cada um desses tópicos é facilmente localizável em qualquer um dos filmes da Disney naquele momento e podem ser detectados mesmo em filmes que não foram produzidos pelo estúdio. Há filmes que pessoas podem jurar que foram feitos pela Disney, mas que foram produzidos em outros estúdios, caso notório de *Anastácia* (1997), produzido pela Fox Animation Studios e dirigido por Don Bluth – que foi animador na Disney – e que muitos pensam ser um filme da Disney. Os filmes da Disney dos anos de 1990 são um típico caso de ciclo de filmes gerado por um estúdio e que depois se tornou um gênero quase hegemônico no mercado por quase uma década, até cair em decadência.

Em 1989, após um longo período de ostracismo nas bilheterias, a Disney lança o primeiro do que se tornaria um longo ciclo de filmes de sucesso. O filme era *A Pequena Sereia* (1989), baseado em um conto de Hans Christian Andersen, dirigido por Ron Clements e John Musker e com músicas compostas por Alan Menken e Howard Ashman, dois compositores com experiências na Broadway e em Hollywood. O *fax* recebido por Stanton e seus colegas define em linhas gerais algumas características fundamentais dos filmes daquele ciclo. Essas características podem ser encontradas nos filmes do estúdio ao longo de toda a década de 1990 e além.

Há, na verdade, um livro publicado em 1996 e com reedição em 2000 pela Disney Press, chamado *Disney's Animation Magic*. O autor é Don Hahn, produtor de *O Rei Leão* e *A Pequena Sereia*. No primeiro capítulo, intitulado “Act 1: The Idea”, Hahn enumera uma série de elementos de gênero que podem ser observados nos filmes da Disney daquele período, tais como a constituição dos personagens – o vilão, o herói, o pícaro – e a atribuição do papel das canções no filme, citando obviamente a canção do “Eu quero”, citada por Stanton.

Trabalhando um pouco sobre a metodologia de Mendelson, se faz uma avaliação da arrecadação dos filmes da Disney no período de 1989 até 2013:

Filme	Arrecadação mundial em US\$¹⁰⁰
A Pequena Sereia (1989)	211,343,479,00
Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus (1990)	47,431,461,00
A Bela e a Fera (1990)	424,967,620,00
Aladim (1991)	504,050,219,00
O Rei Leão (1994)	968,483,777,00
Pocahontas (1995)	346,079,773,00
O Corcunda de Notre Dame (1996)	325,338,851,00
Hércules (1997)	252,712,101,00
Mulan (1998)	304,320,254,00
Tarzan (1999)	448,191,819,00
Fantasia 2000 (1999)	90,874,570,00
Dinossauro (2000)	349,822,765,00
A nova Onda do Imperador (2000)	169,327,687,00
Atlantis: o reino perdido (2001)	186,053,725,00
Lilo e Stitch (2002)	273,144,151,00
Planeta do Tesouro (2002)	109,578,115,00
Irmão Urso (2003)	250,397,798,00
Nem que a vaca tussa (2004)	103,951,461,00
O Galinho Chicken Little (2005)	314,432,837,00
A Família do Futuro (2007)	169,333,034,00
Bolt: Supercão (2008)	309,979,994,00
A Princesa e o Sapo (2009)	267,045,765,00

100 Fontes: IMDB e Box Office Mojo. Dados acessados em: 22 set. 2017.

Enrolados (2010)	591,794,936,00
Ursinho Poo (2011)	33,152,846,00
Detona Ralph (2012)	471,222,889,00
Frozen (2013)	1,276,480,335,00

Tabela 11 – Arrecadação dos filmes da Disney (1989 a 2013)

Na tabela é possível, em primeiro lugar, perceber a criação do ciclo de sucesso iniciado por *A Pequena Sereia* (1989). Esse ciclo segue soberano entre as produções do estúdio até o ano de 1999, quando é lançado *Tarzan*. Também de 1999 é *Fantasia 2000*, mas esse filme tem uma estrutura narrativa diferente. A estrutura narrativa do ciclo iniciado com *A Pequena Sereia* é bastante específica. Além dos itens citados por Stanton, também as características enumeradas por Mendelson podem tranquilamente ser adicionadas, o que poderia caracterizar um gênero de animação chamado infantil musical ou musical infantil. A alteração de posição aqui não importa muito, pois o termo infantil vai impor uma série de limitações de produção a qualquer outro termo que seja a ele atrelado. Para ser coerente com a proposta desta pesquisa será mantida a ordem animação infantil e musical.

Em primeiro lugar, considera-se a animação como uma forma de arte independente e dotada de linguagem. Logo, a animação é plenamente capaz de engendrar seus próprios gêneros baseados na construção do animema e de suas potências significativas. Assim, a primeira questão é que, no que diz respeito à construção de significado, a animação engendra um infantil que lhe é peculiar. No entanto, esse infantil está delimitado por outra estrutura genérica, o musical.

Mesmo tendo como genealogia genérica os musicais que o antecedem no teatro e no cinema, essa tradição genérica é, no entanto, parcialmente transformada ao ser incorporada pelas características significativas da animação que se constituem no quadro a quadro, na possibilidade virtualmente infinita de manipulação da forma e na construção do irreal. Infantil é um adjetivo aqui que delimita o substantivo animação. Porém, o termo musical também delimita o espaço do termo infantil, que ao mesmo tempo impõe à produção uma série de limitações e é limitado pelas características do filme musical.

Veja-se o primeiro filme de animação de longa-metragem dos estúdios Disney, *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Segundo Altman, em 1932 o

gênero musical está em decadência no cinema *live action*. A produção de *Branca de Neve e os Sete Anões* se iniciou em 1934, ou seja, dois anos após o declínio histórico a que se refere Altman. Da mesma forma, é notório que a Disney buscava na literatura infantil temas e iconografia para construir suas fábulas animadas. É suficiente perceber que a animação infantil e musical da Disney obedece a certa tradição de construção fílmica – o musical – e à tradição da literatura infantil, porém, reinventa cada um desses gêneros de acordo com as características da linguagem da animação.

Essa tradição é reconfigurada nos anos de 1990, quando a Disney recupera o infantil musical em sua tradição. O ciclo de sucesso iniciado por *A Pequena Sereia* imediatamente se impõe a outro filme do estúdio, *Bernardo e Bianca na Terra dos Cangurus* (1990), que amargou uma arrecadação pífia nas bilheterias. É um filme que não se insere no ciclo que está se desenhando a partir de *A Pequena Sereia*. A partir do lançamento de *A Bela e a Fera* (1990), o ciclo da animação infantil e musical se impõe no estúdio até o ano 2000. Animações tais como *Ferngully: the last rainforest* (1992), *A Espada Mágica: A Lenda de Camelot* (1998) e *Anastácia* (1997), produzidas por outros estúdios, são exemplos que auxiliam na percepção de que o ciclo iniciado por *A Pequena Sereia* se tornou um gênero. Esse gênero na verdade já foi uma revisão do clássico gênero infantil musical, que foi a marca da Disney dos anos 1930 até a década de 1970. No entanto, todo gênero tem sua curva de vida e o infantil musical também perde a sua hegemonia. A queda de arrecadação perceptível das animações da Disney leva o estúdio a buscar novas possibilidades e, em 2000, é lançada a primeira animação em longa-metragem do estúdio feito inteiramente em CGI: *Dinossauro*.

Entre 2000 e 2004, o estúdio promove uma alteração na estrutura narrativa de suas animações nos cinco filmes a seguir: *A nova onda do Imperador* (2000), *Atlantis: o reino perdido* (2001), *Lilo e Stitch* (2002), *Planeta do Tesouro* (2002), *Irmão Urso* (2003) e *Nem que a vaca tussa* (2004). Essas seis animações eliminam os números musicais, mantêm suas características de gênero infantil e tentam mesclar esse gênero a outros na tentativa de atrair o público. Além das tradicionais tramas de maturação – como evidencia McKee –, também são adicionadas doses maiores de comédia – o cômico de Wells – e aventura, reduzindo assim o romance, característica muito forte na estrutura de

gênero dos musicais. Após o último filme desse ciclo, a Disney passa a investir prioritariamente em filmes de animação CGI.

Entre os anos de 2005 e 2008 são lançados apenas filmes CGI pelo estúdio e aqui há algo muito relevante. Desde o lançamento de *Dinossauro*, as maiores bilheterias dos filmes da Disney foram alcançadas por filmes feitos em CGI. O melhor desempenho de um filme feito em *full animation* 2D nesse período foi o de *Lilo e Stitch* e que, mesmo assim, só alcançou bilheteria maior do que um filme feito em CGI, *A Família do Futuro*, lançado em 2007.

Em 2009, a Disney tenta restaurar o gênero Infantil musical com o lançamento de *A Princesa e o Sapo*. Apesar de não ter sido um fiasco total, pois, afinal, o filme teve orçamento estimado em US\$105.000.000,00 e arrecadou US\$267,045,765,00, pareceu evidente ao estúdio que não havia mais como recuperar o ciclo de sucesso que se encerrou com *Tarzan* em 1999.

É em 2010, entretanto, que é lançada a pá de cal no gênero infantil musical da Disney, conforme o modelo dos anos 1990. Esse é o ano de lançamento de *Enrolados*, filme produzido em CGI e que arrecadou US\$591.794.936,00. Esse fato evidencia algo muito importante nessa transição e para perceber do que se trata é imperativo olhar para fora da produção da Disney.

Em 1995 foram lançados *Pocahontas* e *Toy Story*. O filme da Disney arrecadou US\$346.079.773,00 e teve um orçamento estimado em US\$55.000.000,00. Em contrapartida, *Toy Story* custou aproximadamente US\$30.000.000,00 e arrecadou US\$373.554.033,00. Ou seja, custou menos e lucrou mais. A seguir, a bilheteria dos filmes da Pixar no período de 1995 até 2013:

Filme	Arrecadação mundial em US\$¹⁰¹
Toy Story (1995)	373.554.033,00
Vida de Inseto (1998)	363,258,859,00
Toy Story 2 (1999)	497,366,869,00
Monstros S.A. (2001)	577,425,734,00
Procurando Nemo (2003)	940,335,536,00
Os Incríveis (2004)	633,019,734,00

101 Fontes: IMDB e Box Office Mojo. Dados acessados em 22 set. 2017.

Carros (2006)	462,216,280,00
Ratatouille (2007)	620,702,951,00
Wall-E (2008)	533,281,433,00
Up (2009)	735,099,082,00
Toy Story 3 (2010)	1,066,969,703,00
Carros 2 (2011)	562,110,557,00
Valente (2012)	540,437,063,00
Universidade de Monstros (2013)	744,229,437,00

Tabela 12 – Tabela de arrecadação dos filmes da Pixar (1995 a 2013)

Entre 1995 em 2012, a Disney lançou 20 filmes animados de longa-metragem. No mesmo período a Pixar lançou 13 filmes. Nesse período nenhum filme da Disney conseguiu superar a arrecadação bruta de qualquer filme da Pixar. É apenas com o lançamento de *Frozen* (2013) que a Disney supera a Pixar, que lançava na mesmo ano *Universidade de Monstros* (2013). *Frozen* é a retomada do infantil musical, mas dessa vez com uma dinâmica diferente, particularmente com a supressão do elemento romance, tradicional no gênero nos idos dos anos de 1990.

A razão da recuperação da Disney está possivelmente atrelada a uma questão técnica: a utilização do CGI na produção de seus filmes. Esse movimento foi realizado pelos grandes estúdios norte-americanos após o surgimento da Pixar. A Dreamworks lançou *Formiguinhas* totalmente feito em CGI em 1998, no mesmo ano em que o estúdio lançou o filme 2D *O Príncipe do Egito*. A Sony Pictures Animation lançou *O Bicho Vai Pegar* em 2006, seu primeiro longa-metragem de animação já inteiramente realizado em CGI. Ou seja, a infraestrutura material interferiu diretamente no direcionamento da produção dos estúdios, uma vez que foi alterada a percepção do público. No caso específico da Disney, o retorno do infantil-musical ao topo da bilheteria foi resultado de alterações tanto na infraestrutura quanto na superestrutura.

No entanto, apesar de certa preponderância da animação CGI 3D nos cinemas, o mesmo não acontece nas produções para veiculação em TVs por assinatura, nas quais a incidência é grande, mas não absoluta. Muito menos na produção independente dos festivais, onde a variedade técnica é infinita. Há também os casos de produções independentes para cinema que, da mesma forma,

não seguem a onda do CGI 3D. Um dos exemplos recentes mais notórios é a animação *O Menino e o Mundo* (2014), do ilustrador e animador brasileiro Alê Abreu. O filme é em 2D e foi todo produzido por uma equipe pequena no estúdio Filme de Papel, do próprio Alê Abreu.

Denis aponta três estruturas de produção em animação: independente, mecenato e produtoras tradicionais¹⁰². Para a finalidade deste trabalho serão aprofundadas as categorias comercial e independente.

Não é tarefa simples definir o que é um filme comercial, uma vez que o termo está carregado de sentidos provenientes do senso comum. Uma forma possível de definir o filme comercial é assumir que ele é um tipo de filme que tem na comercialização e na conseqüente arrecadação sua motivação prioritária. São filmes que – segundo Bordwell – têm usualmente estrutura narrativa mais simples em comparação com aquilo que normalmente se convencionou chamar de cinema não comercial ou cinema de arte.

É interessante uma consulta rápida ao léxico. Comercial é relativo a comércio, que dá ou pode dar lucro; mas também pode ser definido como mensagem publicitária veiculada em rádio e televisão; propaganda, reclame, anúncio (HOUAISS, 2008 p. 171). Uma vez que o objeto desta reflexão não é a análise de filmes publicitários realizados em animação, a melhor definição é aquela que relaciona o termo “comercial” como atividade passível de geração de lucro. Então, em uma primeira aproximação, filme comercial é aquele que tem como principal objetivo a geração de lucro por meio de uma série de operações de mercado.

Segundo Jean-Claude Bernadet, o cinema é uma mercadoria, pois, afinal, o filme tem um longo percurso a cumprir: “é necessário que o distribuidor se interesse pelo filme do produtor, que o exibidor se interesse pelo filme do distribuidor, que o espectador potencial se interesse pelo filme do exibidor” (BERNADET, 1981, p. 61). Antes de ser um objeto de fruição, afirma Bernadet, o filme tem que ser comercializado como mercadoria e para isso deverá ter características que assegurem a compra do ingresso pelo espectador e, assim, possibilitar o lucro (Ibid.).

¹⁰² Na edição portuguesa à qual se teve acesso, os termos empregados são criadores isolados, estruturas-mecenas e produtoras tradicionais. Nesta pesquisa optou-se por uma nomenclatura mais adequada à compreensão local, respeitando-se o sentido pretendido por Denis.

A cadeia produtiva do cinema se divide em três etapas: produção, distribuição e exibição. Chris Rodrigues define produção como o conjunto de fases que envolvem a preparação do filme, depois a filmagem propriamente dita e, finalmente, a finalização e saída da cópia final (RODRIGUES, 2001, p. 68). A distribuição é o elo entre a produção e a exibição e seu desenvolvimento é relacionado à necessidade dos produtores e exibidores de que os produtos audiovisuais cheguem às salas de cinema, o que permite que haja continuidade do ciclo produtivo. Além disso, é o setor de distribuição que fica responsável pela “articulação dos meios necessários para a divulgação do filme, visando seu consumo pelo maior número de pessoas possível” (COUTO, 2013, p.2).

Anteriormente, esse setor já havia passado por grandes transformações em função do surgimento de novas mídias – televisão, videocassete, DVD's etc. – e atualmente sofre novo impacto com o desenvolvimento do *streaming*, ou seja, a entrega de produtos audiovisuais pela Internet para assistência on-line.

Por fim, há a exibição, que, como toda a cadeia produtiva, tem sido transformada pelas tecnologias digitais. A exibição em sua faceta mais tradicional estava atrelada ao aparato físico e tecnológico necessário para que o público pudesse fruir do espetáculo cinematográfico. Na era clássica do cinema seria a própria sala de exibição enquanto espaço físico constituído e os equipamentos necessários – o *écran* e a máquina de projeção – para que a exibição fosse materialmente possível. Em dias atuais, as fronteiras estão cada vez mais embaçadas, uma vez que as ferramentas de *home video* se sucedem com velocidade cada vez maior e, da mesma maneira que a distribuição, a exibição também sofre novo impacto a partir do desenvolvimento de novas janelas tais como o You Tube e o Netflix. É importante destacar que:

Atualmente os principais grupos que exercem o domínio da atividade de distribuição são os conglomerados de mídia norte-americanos, responsáveis pela produção e distribuição verticalizada de seus filmes e co-produção e distribuição de filmes estrangeiros. Convencionou-se chamar de *majors*, as filiais desses conglomerados localizadas fora dos Estados Unidos, e as empresas distribuidoras locais, de capital nacional, que não possuem estruturas de funcionamento internacionalizadas, de independentes. Os dois modelos de empresa, tanto *majors* quanto independentes, atuam também na produção de filmes, e frequentemente exercem parcerias entre si e/ou com grupos exibidores, atuando em conjunto no mercado. (COUTO, 2013, p.2)

Essa forte estrutura de mercado, no entanto, tem em sua base uma razão prática. Segundo Chris Rodrigues, o cinema precisa do aval do público mais do que qualquer forma de arte, pois é do público que provêm os fundos necessários para viabilizar a produção de novos filmes (RODRIGUES, 2001, p. 13). Segundo Barradas e Prado, a partir de uma perspectiva econômica, um filme é um produto midiático e sendo produto pode ser caracterizado como uma mercadoria. Assim, o filme tem que lidar com relações de oferta e demanda que, apesar de distanciá-lo de outros setores da economia industrial, ao mesmo tempo carrega características similares a outros produtos midiáticos, tais como:

- a) não escassez: o produto midiático não se esgota pelo consumo, ou seja, na sua reprodução. Tal fato torna o conceito de escassez na teoria econômica aplicável apenas à produção do conteúdo midiático;
- b) não rivalidade: o consumo do produto midiático não reduz a quantidade disponível desse mesmo bem para o consumo de outros indivíduos;
- c) rendimentos crescentes de escala: o valor de um produto audiovisual como um filme, por exemplo, não é dado pelo suporte que o contém – DVD, CD, fitas de vídeo etc. – e, sim, pela própria obra. Tal fato acontece porque seu valor não é medido pelo seu suporte, mas pela informação contida. Logo, não há retornos decrescentes na indústria de mídia, pois o retorno de escala é crescente à medida que o produto midiático (ou o seu consumo) aumenta;
- d) custo fixo irrecuperável relevante e custo marginal desprezível: os custos da produção midiática obedecem a elevadas economias de escala que resultam de substanciais custos fixos de produção – os quais são frequentemente irrecuperáveis – e de custos variáveis de pouca monta. Isso ocorre porque, uma vez produzido o conteúdo, o custo de sua replicação é desprezível, dado o baixo valor unitário do suporte com relação ao conteúdo;
- e) elevada economia de escopo: um conteúdo midiático qualquer, filmes inclusive, produzido inicialmente para um mercado específico, pode ser reformado e oferecido a outros mercados;
- f) preço definido apenas pela demanda: uma vez que os produtos

mediáticos têm custo elevado de produção e custos desprezíveis de reprodução, esses bens são precificados de acordo com o valor que os consumidores lhes atribuem e não de acordo com seus custos de produção.

Os autores destacam ainda algumas questões. O filme, quando distribuído primeiramente em cinemas, não tem um mercado dual, ou seja, audiência e anunciantes como a televisão aberta. O filme é remunerado essencialmente pela participação nas vendas de ingresso na bilheteria dos cinemas. Entretanto, essa forma de remuneração, na maior parte dos casos, não é suficiente para pagar os custos da produção desse produto midiático e, portanto, é necessário buscar outras fontes de remuneração, tais como outras janelas de comercialização. Quando a comercialização do filme é feita pela televisão aberta, o filme adquire características similares as de produtos de mercado dual. (BARRADAS & PRADO, 2014)

Na perspectiva apresentada até o momento, um filme está inserido em um modelo de produção industrial que envolve um complexo processo de distribuição para diferentes janelas de exibição. É entendido como mercadoria, uma vez que deve passar por um complexo percurso até a compra do ingresso que garante o lucro. Entretanto, pesam sobre o filme algumas questões particulares quanto à oferta e demanda: não escassez; não rivalidade; rendimentos crescentes de escala, custo fixo irre recuperável relevante e custo marginal desprezível; elevada economia de escopo e preço definido apenas pela demanda.

O filme produzido para ser exibido em cinema tem como fonte de retorno inicialmente apenas a comercialização de ingressos nas salas de cinema, o que faz com que não tenha um mercado dual, ou seja, audiência e anunciantes. Entretanto, como os custos de produção são potencialmente irre recuperáveis, o produtor tem que buscar outras fontes de arrecadação, tais como a exibição em outras janelas – TV aberta, *streaming*, DVD etc. O filme inserido na lógica da indústria tem como principal objetivo a geração de lucro para o produtor que, assim, tem a possibilidade de continuidade de produção. Além disso, é comum que filmes que estejam intimamente ligados a processos de produção industrial e que tenham no lucro seu objetivo maior estejam da mesma forma ligados ao sistema das *majors*,

ou seja, estúdios, distribuidores e exibidores de grande porte que podem participar da produção por meio de financiamento.

Denis aponta a estrutura comercial para produção de filmes de animação como a categoria mais numerosa. Ele a define como “empresas de produção tradicionais, que produzem e entregam para distribuição (as mais importantes têm distribuição própria) os filmes realizados pelos autores, técnicos e realizadores da ‘casa’” (DENIS, 2007, p.27). Os custos de filmes de animação são elevados em função do alto grau de especialização da mão de obra, longa duração dos projetos e do grande número de profissionais envolvidos. Os custos elevados exigem igualmente rentabilidade elevada e, conseqüentemente, bons circuitos de distribuição. Há produtoras de filmes de portes variados. Denis cita a Folimage e o La Fabrique de França e o Aardman na Inglaterra, mas mesmo nos EUA é possível encontrar estúdios menores que empregam grandes volumes de mão de obra. (DENIS, 2007, p.27)

Na animação norte-americana, empresas de grande porte tais como Pixar, Disney, Dreamworks e Sony Animation convivem no mesmo ambiente de negócios do estúdio especializado em *stop motion* Laika Animation. A Laika tem normalmente orçamento e arrecadação inferiores aos filmes da Disney, por exemplo. No entanto, ao se comparar o orçamento de um filme em *stop motion* da Laika com um filme produzido fora do *studio system*, fica evidente a diferença de recursos materiais envolvidos. Ou seja, há infraestruturas materiais diversas dependendo da natureza do projeto.

No caso do Brasil a realidade é, talvez, um pouco diferente, uma vez que as grandes produções acabam por receber incentivos fiscais por parte do governo. Esse modelo se encaixa no que Denis chama de estrutura de mecenato, ou seja, estrutura que concede maior liberdade que a estrutura comercial tradicional e, ao mesmo tempo, proporciona ao realizador aporte financeiro por um período limitado para levar o projeto a bom termo. No entanto, Denis aponta para o fato de que essas estruturas de mecenato são escassas, principalmente as iniciativas de mecenato puro e desinteressado, mas que, por outro lado, são abundantes as iniciativas de suporte financeiro estatal. Apesar de nem sempre o mecenato estatal ser desprovido de ideologia, a questão da rentabilidade comercial pode estar em segundo plano para o realizador, assim como para as agências de mecenato. (DENIS, 2007, p.26)

Segundo Barradas e Prado, no entanto, existem motivações econômicas e não econômicas para oferta de produtos midiáticos:

As firmas dessa indústria nem sempre são motivadas pela busca de lucros. Sua existência também pode ser explicada por motivos diversos, tais como o interesse público (e.g., TV e rádios estatais), a propagação de ideologias, busca de influência política ou aquisição de benefícios específicos diretamente associados à propriedade de uma firma de mídia. (BARRADAS & PRADO, 2014, p. 7)

Na mesma linha, Halas e Manvell apontam para a ocorrência da categoria de filmes de animação experimentais, artísticos e de vanguarda. Os autores afirmam que esse tipo de filme é produzido por animadores profissionais, semiprofissionais e amadores normalmente em função do entusiasmo pelo meio em si, bem como pelo desejo de desenvolver aspectos técnicos ou artísticos específicos (HALLAS & MANVELL, 1979, p.141), ou seja, razões que em princípio não são de natureza prioritariamente comercial.

Para Denis, é possível observar a produção independente em animação desde a década de 1910, com seus pioneiros Émile Reynaud e Winsor McCay. Esses realizadores não apenas financiavam seus próprios filmes como também acumulavam as funções de designer, animador e produtor. Esse movimento não se extinguiu ao longo do tempo, segundo Denis:

De Marv Newland aos novos animadores que trabalham com Flash ou com plasticina, em casa, milhares de animadores que laboram na sombra, autoproduzindo os seus desejos de animação com os magros rendimentos que auferem, e exibindo-os depois em super 8 (existiram muitos festivais para proporcionar a difusão de animação amadora) e agora na Internet. (DENIS, 2007, p.26)

Quanto ao processo de produção, para Denis os realizadores independentes obviamente investem tempo na etapa de preparação de seus filmes, uma vez que o tempo requerido para produzir animação é imenso, particularmente no contexto de autoprodução. No entanto, por estarem menos ligados às questões de rentabilidade, esses realizadores querem preservar a liberdade para alterar seus filmes segundo uma lógica mais artesanal no qual a arte pode surgir do improviso. (DENIS, 2007, p.26)

Por uma questão objetiva, no contexto desta pesquisa, se fará uso das categorias de gênero conforme enunciadas pelos teóricos aqui apresentados. Tanto

Wells quanto McKee apresentam categorias que, no plano mais superficial podem auxiliar na definição fina do filme no que se refere à sua estrutura narrativa. Uma vez que não é o objetivo aqui criar uma nova categorização de gênero, parece mais relevante perceber se a infraestrutura material define a superestrutura ideológica dos filmes. No caso do filme de animação, tudo indica que o fato de a produção ser comercial ou independente interfere diretamente em sua iconografia, em sua narrativa e em sua temática. O filme de animação comercial, ao que tudo indica, privilegia o modelo infantil de narrativa. Ainda que existam filmes de animação produzidos para o grande mercado que busquem temática mais adulta, é no âmbito do filme independente que acontecem as tentativas mais significativas no desenvolvimento de produções com temática para o público adulto.

Na concepção desta pesquisa, não é o gênero narrativo que determina se o filme será infantil ou não infantil. Caso a premissa fosse essa, jamais a Disney teria produzido o filme *O Corcunda de Notre Dame* (1996), baseado na obra de Victor Hugo. Obra violenta e trágica, o livro só poderia ser adaptado para um filme de animação a custo de sua integridade, o que foi efetivamente feito. A adaptação não teve na categoria de gênero original sua maior referência, mas no objetivo comercial, ou seja, na possibilidade de angariar a maior quantidade de público possível. O filme teve orçamento de US\$100.000.000,00¹⁰³ e arrecadou US\$325.338.851,00, com lucro bruto de US\$225.338.851,00. Para um filme inserido na lógica do grande mercado, é essa a motivação que o define, em grande parte, simplesmente por uma questão prática: tamanho investimento exige retorno financeiro.

Logo, serão utilizadas aqui como ferramentas de análise as categorias infantil/não infantil e comercial/independente. Os gêneros narrativos serão utilizados apenas para reflexão sobre como aquelas categorias afetam a apropriação do gênero por parte dos realizadores.

O cinema não é o filme. Mais uma vez se retoma a frase que sintetiza o pensamento de Pasolini. A linguagem da animação se estabelece por uma série de características que foram exemplificadas no capítulo anterior. Há um léxico e uma prática que estabelece uma linguagem. Uma vez que a animação é uma forma de arte, seu léxico não é tão restritivo quanto o da linguagem verbal.

¹⁰³ Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0116583/>>. Acesso em: 2 out.2017.

Há a possibilidade de utilização do código conforme a natureza da produção. É a natureza dessa produção – se infantil/não infantil ou comercial/independente – que acaba por determinar de que maneira os gêneros narrativos são apropriados. É claro que o realizador pode esfumar ou, até mesmo, eliminar as fronteiras do código, criando uma obra que seja híbrida e que, por exemplo, seja tão próxima quanto possível da linguagem do cinema *live action*. No entanto, isso não faz com que a animação perca a sua potência. É da potência do meio a edição do tempo, do movimento, a deformação e a criação do irreal. É nesse ponto que reside a liberdade do indivíduo no processo de enunciação a que se refere Bakhtin. Ao escolher a matéria com que vai trabalhar e aplicar sobre essa matéria uma determinada força formativa, o realizador está se apropriando daquilo que lhe é conveniente na linguagem. Como afirmado anteriormente, está presente na linguagem como potência que pode ou não ser acionada como energia transformadora da matéria. Da mesma forma, um único filme não define toda a animação, porque o filme não é o cinema. Entretanto, passa a integrar a extensa cadeia de realizadores em uma relação dialógica e cada realizador após aquele filme específico pode optar por responder ao enunciado de seu antecessor. Por fim, fica claro que a animação não é, em absoluto um gênero do cinema *live action*.

4. ESTILO E ANIMAÇÃO

Neste capítulo é discutida a questão do estilo em um escopo amplo para, depois, identificá-lo especificamente na animação. Para tanto, primeiro se retoma a questão do estilo nos gêneros de linguagem, dando continuidade ao pensamento de Bakhtin. Depois é abordado o estilo a partir da perspectiva de Pareyson e seu conceito de formatividade. A abordagem de Pareyson em relação ao estilo é muito mais focada em uma perspectiva subjetiva, ou seja, aborda o estilo em relação ao artista como indivíduo formante. Não que o autor esteja alheio ao estilo como reflexo de uma cultura ou de uma época, mas o peso maior de sua reflexão recai sobre a perspectiva do artista e da maneira como o estilo reflete sua espiritualidade¹⁰⁴. A visão proposta por Pareyson favorece o pensamento sobre a possibilidade de existência de um cinema de animação independente que se coloca em posição inversa ao cinema comercial.

No campo da imagem em movimento é investigada a noção de estilo no cinema por meio dos conceitos de David Bordwell. Finalmente, Mauren Furniss é utilizada como referência para a reflexão sobre o estilo estritamente no campo da animação.

Antes de seguir para os autores por meio dos quais aspectos particulares da dimensão do estilo serão analisados em maior profundidade, será feita uma breve visão geral sobre o tema. Começa-se por Coli, que afirma ser o estilo relacionado com a ideia de recorrência e de uma inter-relação entre constantes formais no interior da obra de arte (COLI, 2006, p. 27). As diversas épocas, afirma Coli, constroem um de pano de fundo estilístico comum às diversas obras, por mais diferentes e diversas que elas sejam (Ibid., p. 30). Para Gombrich, “se a arte fosse apenas, ou principalmente, a expressão de uma visão pessoal, não poderia haver história da arte” (GOMBRICH, 1995, p.4).

Donis Dondis define estilo como sendo “a síntese visual dos elementos, técnicas, sintaxe, inspiração, expressão e finalidade básica” (DONDIS, 2000, p.

¹⁰⁴ Pareyson, aliás, faz uso do termo “espiritual” em seu texto com a mesma frequência com que Benjamin utiliza o termo em seu texto já comentado anteriormente na unidade 2.1.

161). O autor afirma que o estilo pode ser visto como “uma categoria ou classe de expressão visual pela plenitude de um ambiente cultural” (Ibid.). Dondis alerta para o fato de que as normas estilísticas exercem sobre o ato de criação mais influência do que controle. (Ibid., p. 162). Segundo Dondis, os nomes dos estilos artísticos por vezes identificam uma metodologia expressiva, um período histórico, ou uma posição geográfica distinta – é o caso de termos como bizantino, renascentista, barroco, impressionista, dadaísta, flamengo, gótico, Bauhaus, vitoriano. Cada um desses termos “evoca uma série de pistas visuais identificáveis que, em conjunto, abarcam a obra de muitos artistas, além de um período e um lugar” (Ibid., p. 163). E completa:

Ao nível estrutural, a busca de novas formas implica a realização de experimentos com uma orquestração compositiva dos elementos, e o estabelecimento de novas tradições e resultados dentro de uma metodologia baseada na escolha de técnicas visuais manipulativas. As preferências metodológicas são compartilhadas por artistas e artesãos que trabalham segundo um determinado estilo. É possível, então, escolher um exemplo de um período estilístico específico e analisá-lo sob o ponto de vista de sua estrutura elementar e das decisões compositivas às quais se chegou por escolha das técnicas que possibilitaram a sua existência. (DONDIS, 2000, p. 163)

Segundo Dondis, é possível associar todos os produtos das artes e dos ofícios visuais a cinco grandes categorias de estilo visual: primitivo, expressionista, clássico, ornamental e funcional. As escolas estilísticas menores se associam por suas características a uma ou mais dessas categorias gerais (DONDIS, 2000, p. 167).

4.1 Bakhtin: estilo e gênero

Para Bakhtin, “todo estilo está indissoluvelmente ligado ao enunciado (...) e aos gêneros do discurso” (BAKHTIN, 2003, p.265). Ele afirma que todo enunciado, seja primário ou secundário, assim como qualquer campo da comunicação discursiva é individual e, por isso, “pode refletir a individualidade do falante (ou de quem escreve)”, mas pondera que nem todos os gêneros são igualmente propícios ao estilo individual, ou seja, nem todo gênero é propício a refletir a individualidade do autor do enunciado. Aqueles gêneros do discurso que requerem uma forma mais padronizada não são propícios a incorporar estilos individualizados, ou seja, não incorporam com a mesma facilidade elementos da

subjetividade de quem o produz. Para Bakhtin, os estilos artísticos-literários são os mais propícios à manifestação dessa individualidade, mas ainda assim ele aponta algo como um efeito colateral aos gêneros menos individualizados nos quais pode-se encontrar diferentes camadas de estilos individuais (BAKHTIN, 2003, p.265).

Além de destacar que as definições de estilo em geral e de estilo individual exigem um estudo aprofundado da natureza do enunciado e da diversidade de gêneros discursivos, Bakhtin também pondera que os estilos de linguagem são “estilos de gênero de determinadas esferas da atividade humana e da comunicação”. A determinados gêneros correspondem determinados estilos que correspondem às condições específicas de um dado campo. A geração desses gêneros é determinada pela função e pelas condições de comunicação discursiva específicas de cada campo que, por sua vez, geram “determinados tipos de enunciados estilísticos, temáticos e composicionais relativamente estáveis”. Bakhtin define:

O estilo é indissociável de determinadas unidades temáticas e – o que é de especial importância – de determinadas unidades composicionais: de determinados tipos de construção do conjunto, de tipos do seu acabamento, de tipos de relação do falante com outros participantes da comunicação discursiva – com os ouvintes, os leitores, os parceiros, o discurso do outro etc. o estilo integra a unidade de gênero do enunciado como seu elemento (BAKHTIN, 2003, p.266).

Para Bakhtin, o estudo do estilo só é correto e eficaz se levar em conta “a natureza do gênero dos estilos linguísticos e basear-se no estudo prévio das modalidades de gêneros do discurso” (BAKHTIN, 2003, p.266).

Sobre a relação entre os estilos de linguagem e os gêneros do discurso, Bakhtin afirma primeiramente que “as mudanças históricas dos estilos de linguagem estão indissolúvelmente ligadas às mudanças dos gêneros do discurso”. Em segundo lugar, o peso específico e a inter-relação dos estilos de linguagem no sistema da linguagem literária estão em mudança permanente. A própria linguagem literária é, para o autor, um sistema dinâmico e complexo de estilos de linguagem. Por fim, Bakhtin afirma que os estilos de linguagem não literária integram a composição da linguagem da literatura. (BAKHTIN, 2003, p.267)

Segundo Bakhtin, para que se possa entender a dinâmica histórica dos estilos de linguagem, é necessária a elaboração da história dos gêneros de discurso

(tanto primários quanto secundários) “que refletem de modo mais imediato, preciso e flexível todas as mudanças que transcorrem na vida social”. Um fenômeno novo (fonético, léxico, gramatical) só pode integrar o sistema da língua se tiver percorrido um complexo e longo caminho de experimentação e elaboração de gêneros e estilos. (BAKHTIN, 2003, p.267)

Em cada época de evolução da linguagem literária, o tom é dado por determinados gêneros do discurso, e não só por gêneros secundários (literários, publicísticos, científicos), mas também primários (determinados tipos de diálogo oral – de salão, íntimo, de círculo familiar-cotidiano, sociopolítico, filosófico etc.). Bakhtin afirma que onde há estilo há gênero e que a passagem do estilo de um gênero para outro implica em um fenômeno duplo em que:

- a) o estilo é modificado nas condições do gênero que não lhe é próprio;
- b) o gênero é destruído e renovado pelo estilo (BAKHTIN, 2003, p.267).

Para Bakhtin, tanto os estilos individuais quanto os da língua satisfazem os gêneros do discurso. Além disso, a escolha de uma determinada forma gramatical pelo falante é um ato estilístico. A partir dessa constatação Bakhtin (2003) estabelece duas implicações:

- a) se for examinado qualquer fenômeno concreto de linguagem apenas no sistema da língua, se está diante de um fenômeno gramatical;
- b) se, no entanto, for examinado o mesmo fenômeno concreto de linguagem no conjunto de um enunciado individual ou do gênero discursivo, se está observando um fenômeno estilístico.

Para Bakhtin, o primeiro elemento do enunciado que determina suas peculiaridades estilístico-composicionais é a escolha dos meios linguísticos e dos gêneros de discurso. Essa escolha é determinada, antes de tudo, pela ideia do autor. No segundo momento do enunciado o elemento expressivo determina a composição e o estilo. Bakhtin define elemento expressivo como sendo “a relação subjetiva emocionalmente valorativa do falante com o conteúdo do objeto e do sentido do enunciado”. (BAKHTIN, 2003, p.289)

Bakhtin finalmente avalia a importância do gênero para a validação da estilística do discurso:

A análise estilística, que abrange todos os aspectos do estilo, só é possível como análise de enunciado pleno e só naquela cadeia da comunicação discursiva da qual esse enunciado é um elo inseparável. (BAKHTIN, 2003, p.306)

4.2 Pareyson: estilo e formatividade

Segundo Pareyson, o conteúdo da arte é a própria pessoa do artista e tudo que o compõe: sua experiência concreta, sua vida interior, sua espiritualidade, sua reação pessoal ao ambiente histórico em que vive, seus pensamentos, costumes, sentimentos, ideais, crenças e aspirações. Pareyson adverte, no entanto, que a arte não é per si expressão ou retrato ou imagem da pessoa do artista, pois, para o autor, apesar de existirem formas de arte que têm como objetivo exprimir os sentimentos, traduzir a vida interior ou a experiência pessoal do artista, isso se relaciona com poéticas ou programas artísticos específicos e não com a essência da atividade artística. E se o artista é uma pessoa única que pensa, vive e sente de uma determinada maneira, que tem uma visão de mundo um jeito específico de viver, também a sua maneira de formar é única, ou seja, a maneira que pode ter quem pensa, vive, sente daquela maneira, quem tem aquela visão do mundo e tem aquele jeito de viver (PAREYSON, 1993, p. 30).

Aqui é possível uma interseção entre os dois autores, pois afirma Bakhtin que a vida está fora da arte tanto quanto no interior dela por meio dos valores sociais, políticos, cognitivos etc.. Para Bakhtin, a arte não cria uma realidade inteiramente nova, mas por meio da forma estética transfere a realidade conhecida para outro plano de valores, ordenando essa realidade de uma nova maneira, individualizando-a, concretizando-a, isolando-a, arrematando-a. Entretanto, afirma Bakhtin, que a forma estética não recusa a identificação ou a valoração da realidade, pois “é justamente sobre ela que se orienta a forma estética realizante”. É um processo de transformação (BAKHTIN, 1993, p. 33).

É possível identificar no discurso dos autores que o objeto estético está fortemente referenciado na realidade. Essa realidade será transformada tanto pelo conjunto de valores coletivos, no qual o autor está inserido, quanto pelo conjunto

de valores pessoais do artista, daquele que realiza a forma que, no final, está de alguma forma vinculado em algum nível à estrutura ética da sociedade.

Pareyson questiona: como a espiritualidade do artista se torna, ela mesma, exercício e realidade artística? A originalidade pessoal e espiritual do artista, afirma ele, transparece primeiramente na obra pelo modo irrepitível e personalíssimo que ele teve ao formá-la e não pelo assunto ou tema. E conclui:

Portanto, o modo de formar, o "estilo" envolve na arte toda a vida espiritual do artista, porque este no seu formar segue um modo singular e inconfundível, unicamente seu e não de outrem, que é o *seu* modo de formar, o modo que não pode ser senão seu, e que é a sua própria espiritualidade feita, toda ela, modo de formar: estilo. (PAREYSON, 1993, p. 31)

Para Pareyson, “há uma correspondência entre determinados estilos e determinadas formas de espiritualidade, entre certos modos de formar e certos modos de pensar, viver, sentir” (PAREYSON, 1993, p. 31). Essa correspondência pode ser constatada tanto em relação a um artista individual, quanto com relação a períodos históricos inteiros. Toda civilização, afirma o autor, tem seu estilo e todo artista tem o seu modo de formar (Ibid.). E reafirma essa relação ao completar:

Essa correspondência não se pode explicar a não ser com uma radical identidade: é uma relação profunda e substancial mediante a qual se pode afirmar que, na arte, uma determinada espiritualidade é o seu próprio estilo. (PAREYSON, 1993, p. 32)

Um estilo é único e irrepitível porque a espiritualidade e humanidade e experiência de uma pessoa foi colocada sob o signo da formatividade e “*se fez*, ela mesma, o seu modo de formar, tornou-se *este* muito particular modo de formar, que pode ser somente *seu*” (PAREYSON, 1993, p. 32).

Não se pode afirmar que originariamente um estilo corresponda ou pertença a uma determinada espiritualidade, ou que dela derive ou dependa. Para Pareyson, estilo é identidade, pois após uma determinada espiritualidade se fazer estilo “é que aparecerá que esse é o seu estilo, o modo de formar que lhe corresponde precisa e exclusivamente, e que não pode ser senão seu” (PAREYSON, 1993, p. 32), ou seja, o estilo identifica a espiritualidade que o formou. O estilo, continua Pareyson, corresponde à humanidade que lhe está subjacente, ou melhor, é a própria humanidade feita no modo de formar, de tal forma que uma conversão na vida espiritual do artista impulsiona novas buscas e novas descobertas de estilo.

Isso acarreta que mudanças de gosto e de estilo caminham, segundo o autor, paralelamente a mudanças da vida espiritual (Ibid.).

Pareyson divide gosto em dois sentidos. O primeiro sentido define gosto como algo próprio e que pode variar de pessoa para pessoa. É uma abordagem pessoal que exprime ordens de preferência. Quando o sujeito afirma que uma obra é do seu gosto, ele se refere a determinadas preferências sem com isso pretender discutir a respeito do valor artístico de outras obras das quais ele, como sujeito, não gosta. O segundo sentido se refere a algo universal, que segundo Pareyson permite emitir juízos acerca do belo e do feio. Nesse sentido, quando se faz referência a alguém como sendo uma pessoa que tem gosto, o que se explicita é uma suposta segurança de juízo que pretende ser universal, ou seja, se considera os juízos dessa pessoa como exemplares e os outros juízos diferentes como pertencente a alguém que não tem gosto (PAREYSON, 1993, p. 34).

A origem do gosto é a natureza particular de uma espiritualidade concreta e determinada, afirma Pareyson. Essa espiritualidade que inclui um modo de interpretar a realidade, de se posicionar perante a vida e que assume uma direção formativa, para Pareyson se torna um modo particular de considerar a arte e, conseqüentemente, um determinado modo de formar. A satisfação do gosto, diz Pareyson, “é sempre a resposta a uma expectativa mais ou menos consciente, que vai buscando nas obras de arte o modo de formar mais em consonância com a espiritualidade que dá origem a essa expectativa”. O autor conclui afirmando que o gosto é sempre histórico e, por isso, “varia com o variar dos tempos, pois no tempo variam as diversas formas de cultura e espiritualidade” (PAREYSON, 1993, p. 35). Entretanto, é interessante perceber que, para Pareyson, uma determinada espiritualidade não gera por si mesma, espontânea ou automaticamente, o próprio estilo. É o sujeito que deve encontrar, realizar e inventar esse estilo (Ibid.).

A formação do estilo, então, habita uma zona de tensão entre o individual e o coletivo, entre o espírito do sujeito formador e o espírito da época na qual vive. É o artista “quem interpreta a vocação formal de uma forma de espiritualidade e civilização e a realiza em um determinado modo de formar” (PAREYSON, 1993, p. 35). E define:

(...) o estilo é com efeito o irrepetível e personalíssimo modo de formar de um autor que ele exprime numa ou em algumas ou em todas as suas obras; e estilo é também o modo de formar que estabelece um vínculo de parentesco entre as obras de autores diversos ou de várias épocas. No primeiro caso existe algo de pessoal e inimitável; no segundo, algo de suprapessoal e comum. (PAREYSON, 1993, p. 36)

Pareyson afirma que um determinado e específico modo de formar se torna comum principalmente quando vários autores participam de uma mesma situação histórica no ambiente cultural em que estão imersos. Por um lado esses autores estão ligados ao próprio tempo histórico e, por outro, são capazes de reagir livre e originalmente à sua época (PAREYSON, 1993, p. 36).

Pareyson enumera três importantes questões na construção do estilo de um artista:

- a) Nenhum artista começa do nada, todos se formam filiando-se à escola de alguém. A “imitação do modo de formar institui ou pressupõe certa comunhão ou afinidade de modo de pensar, viver, sentir, e estabelece uma continuidade de estilo entre mestre e discípulo”;
- b) Toda realização tem como característica intrínseca estimular toda uma série de imitações mais ou menos inventivas. Isso faz com que esta se torne um princípio regulador de novas e derivadas formações. Logo, um modo de formar pode se difundir e aproximar autores das mais diversas procedências;
- c) “Um modo de formar contém em si um concreto desenvolvimento de possibilidades que podem ser desdobradas, continuadas ou interpretadas por muitas e diversas execuções individuais, que lhe traçam como que uma vida orgânica que vai desde o nascimento, passa pelo crescimento, e culmina na maturidade” (PAREYSON, 1993, p. 36).

As questões apresentadas por Pareyson revelam um tipo de relação que pode ser entendida como dialógica nos moldes propostos por Bakhtin na construção dos gêneros discursivos. A construção do estilo na ótica de Pareyson não é desprovida de percalços. Segundo o filósofo, existe um longo e complicado processo de busca trabalhosa e dura até que uma espiritualidade consiga descobrir o seu estilo ou se faça modo de formar. Nesse processo há uma espécie de tensão entre a espiritualidade em busca do próprio estilo e o estilo que ela aspira a se tornar.

Somente na execução de cada obra individual, afirma Pareyson, é que o estilo surge, pois ele não existe em abstrato. O estilo é sempre o modo como as obras concretas se formam, conclui o autor (PAREYSON, 1993, p. 36).

O conteúdo de uma obra de arte, para Pareyson, equivale ao “caráter pessoal e espiritual do estilo, considerado como espiritualidade que se tornou totalmente modo de formar”. Segundo Pareyson, o conteúdo é diferente do tema, do argumento ou do "assunto", “pois a obra não precisa procurar o próprio conteúdo no argumento ou no tema, quando o estilo é já espiritualidade concreta que se tornou energia formante” (PAREYSON, 1993, p. 38). E completa:

Tanto é verdade que enquanto não existe arte sem estilo, sem conteúdo, pode muito bem existir arte sem "assunto" evidente. E de resto o modo de tratar o assunto está implícito no próprio modo de formar; de sorte que, também sob esse aspecto, tudo depende, mais uma vez, do estilo. (PAREYSON, 1993, p. 38)

Pareyson adverte que sempre há conteúdo se há estilo porque o estilo é o próprio conteúdo. A menor diferença de estilo – reitera Pareyson – indica diferença de espiritualidade, de modo de pensar, viver, sentir, de interpretar a realidade e de atitude em face da vida. E afirma que se o estilo é a própria espiritualidade do artista feita modo de formar, então é possível falar em inseparabilidade entre forma e conteúdo. (PAREYSON, 1993, p. 39)

As evidentes correspondências entre o estilo em conjunto, o espírito individual do artista e o coletivo de sua era ficam nítidas após o artista interpretar o espírito dessa época e realizar sua vocação formal, ou seja, fazer com que a própria espiritualidade, rica em ressonâncias históricas e ambientais, se torne ela mesma um singularíssimo modo de formar. (PAREYSON, 1993, p. 42)

Na perspectiva de Pareyson, a abordagem do estilo não pode se limitar unicamente aos valores formais, pois o estilo é uma espiritualidade que se fez modo de formar e tal procedimento equivaleria a separar o “formar” de seu caráter de personalidade, o que seria o mesmo que separar o estilo de si mesmo (PAREYSON, 1993, p. 43).

4.3 Bordwell e a *mise-en-scène* como estilo no cinema

David Bordwell estabelece que o filme como um todo é o resultado unificado de integração entre dois princípios de organização: o princípio narrativo e o princípio estilístico. O desenvolvimento da narrativa, afirma Bordwell, pode ser vinculado a padrões estilísticos, pois existe subjacente ao filme um conjunto de elementos narrativos que constituem a história do filme e um conjunto de elementos estilísticos composto, por exemplo, pelos movimentos de câmera, pelos padrões cromáticos do quadro fílmico, o uso da música, dentre outros. Isso implica, segundo Bordwell, que um filme não é um conjunto aleatório de elementos, pois ele possui uma forma. Para Bordwell a forma fílmica é “o sistema geral de relações que percebemos entre os elementos do filme todo” (BORDWELL, 2013, p.111).

Bordwell também aborda a relação da forma com o conteúdo. Para ele, “a forma é o sistema total que o espectador atribui ao filme”, ou seja, cada componente funciona como parte do padrão geral do filme e que é percebido pelo espectador. Essa visão implica na não existência de algo interno ou externo ao filme, pois tudo é parte integrante do filme. O tema do filme, afirma Bordwell, é moldado pelo contexto formal do filme. (BORDWELL, 2013, p.112)

Para Bordwell, o estilo é o uso sistemático e significativo das técnicas da mídia cinema em um filme, tanto no caso do estilo individual quanto no estilo *grupal*¹⁰⁵, (BORDWELL, 2013, p.17). Para o autor, o entendimento da forma em qualquer arte depende do conhecimento do meio que essa arte utiliza. Bordwell define estilo como o uso unificado, desenvolvido e significativo de determinadas escolhas técnicas (Ibid. p. 204).

Bordwell pondera que, depois de finalizada a assistência de um filme, provavelmente aquilo de que o espectador se lembra mais vivamente não são os recursos de linguagem tais como os cortes de cena ou os movimentos de câmera, mas sim a *mise-en-scène*. O termo francês originário do teatro quer dizer literalmente “pôr em cena”, lembra Bordwell, mas no cinema é usado para “expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico”. Os

¹⁰⁵ Grifo do autor.

aspectos pertencentes à *mise-en-scène* cinematográfica são: cenário, iluminação, figurino e comportamento da personagem¹⁰⁶ (BORDWELL, 2013, p.206).

Bordwell define cada uma dos aspectos da *mise-en-scène* isoladamente:

- a) O cenário no cinema é primeiramente um recipiente para eventos humanos, mas Bordwell pondera que o cenário pode ser colocado em primeiro plano e entrar dinamicamente na ação narrativa (BORDWELL, 2013, p. 209). Quanto à preparação do cenário, o cineasta pode selecionar um local já existente para encenar a ação, mas também pode construir o cenário. O mais interessante para ser desatacado nas definições de Bordwell – para os usos desta pesquisa, é claro –, é a ideia de que “o design global do cenário pode moldar a forma como entendemos a ação da história” (Ibid., p. 210), pois coloca a criação do cenário e, conseqüentemente, da *mise-en-scène* no âmbito do design. Adereço [em inglês *prop*,] é um objeto no cenário que tem uma função na ação em curso (Ibid., p. 213).
- b) O figurino pode ter funções específicas no todo do filme, ser bastante estilizado, chamando a atenção para suas características puramente gráficas ou ainda ter importantes funções causais e motivacionais nas narrativas (BORDWELL, 2013, p. 216). Pode ser usado em coordenação com o cenário para, por exemplo, dar ênfase às figuras humanas. Por meio da integração com o cenário, afirma Bordwell, o figurino pode reforçar a narrativa e os padrões temáticos (Ibid., p. 218).
- c) A iluminação é aquilo que permite enxergar a ação, mas Bordwell também afirma que ela pode fazer mais, pois a criação de “áreas mais claras e mais escuras dentro do quadro ajudam a criar a composição geral de cada plano e, assim, orientar a nossa atenção para certos objetos e ações”. Um ponto iluminado pode chamar a atenção para um gesto ou um ponto específico dentro do quadro bem como a sombra pode esconder um detalhe. A iluminação articula

106 Será visto adiante que Muren Furniss apresenta uma variação específica da *mise-en-scène* para o filme de animação, mas é importante ter Bordwell como ponto de apoio, uma vez que sua nomenclatura é citada pela própria Furniss como referência para o conceito.

texturas a, molda os objetos criando sombras e destaques (BORDWELL, 2013, p. 221). Bordwell completa destacando que “a aparência de um plano é controlada centralmente pela qualidade, pela direção, pela fonte e pela cor da luz”. A manipulação e combinação desses fatores molda a experiência do espectador. (Ibid., p. 231)

- d) O diretor pode controlar o comportamento das várias figuras na *mise-em-scène*. Bordwell afirma que a figura pode representar uma pessoa, um animal, um robô, um objeto ou uma forma pura. Para o autor “a *mise-em-scène* permite que essas figuras expressem sentimentos e pensamentos, mas também pode dinamizá-las para criar vários padrões cinéticos” (BORDWELL, 2013, p. 231).

Bordwell fornece ainda dois conceitos importantes para a investigação da *mise-em-scène*: o espaço e o tempo. O espaço do campo fílmico lembra, em muitos aspectos, segundo Bordwell, uma pintura. Há uma matriz plana de cores e formas que após algum tempo passa a ser percebido como um espaço tridimensional, mas assinala Bordwell que esse não é um procedimento fácil (BORDWELL, 2013, p. 246).

Há elementos da imagem que criam a impressão de profundidade e que são chamados índices de profundidade, que no cinema são fornecidos pelo cenário e pela iluminação, pelo figurino e pela encenação, ou seja, segundo Bordwell, por todos os elementos da *mise-en-scène*. Esses índices sugerem que o espaço da tela tem volume e várias camadas distintas, ou seja, sugere que os objetos são sólidos e que ocupam uma área tridimensional (BORDWELL, 2013, p. 250). Os índices de profundidade também formam camadas – níveis do espaço, ocupado por pessoas ou objetos – dentro do quadro fílmico. Esses níveis são percebidos de acordo com a proximidade ou a distância do objeto ou da pessoa em relação à câmera. Bordwell define três níveis com os nomes de frontal, intermediário e traseiro, mas poderiam ser chamados classicamente de primeiro, segundo e terceiro planos da imagem (BORDWELL, 2013, p. 251). Níveis de profundidade podem ser dados por sobreposição, pela cor, pelo contraste, pelo movimento, pela perspectiva (Ibid.). A *mise-en-scène*, segundo Bordwell, serve principalmente

para criar uma relação dinâmica entre as camadas dianteira e de fundo do quadro, ou seja, entre o primeiro e o terceiro planos (Ibid., p. 253).

O segundo conceito citado por Bordwell é o tempo. Sendo o cinema uma arte do tempo tanto quanto do espaço, muitos elementos de composição bidimensional e espaço cênico tridimensional se desdobram ao longo do tempo. O controle sobre a *mise-en-scène* controla não apenas o que o espectador vê, bem como quando ele vê (BORDWELL, 2013, p. 256). O diretor define a velocidade e a direção do movimento no plano, afirma Bordwell (Ibid., p. 257).

4.4 Furniss: estilo e animação

Maureen Furniss adota como princípio básico para a análise da imagem animada o conceito de *mise-en-scène* conforme expresso por Bordwell, no entanto, a autora leva em consideração um fato óbvio: cinema de animação e cinema *live action* possuem diferentes componentes estéticos de *mise-en-scène* (FURNISS, 2014, p.61). Furniss trabalha a *mise-en-scène* a partir de três grandes categorias apresentadas a seguir.

A primeira é o Design da imagem. Segundo Furniss, majoritariamente os trabalhos de animação podem ser discutidos a partir de duas categorias: personagens e cenários. Apesar de Furniss inicialmente destacar que personagens tendem a ter maior visibilidade e os cenários acabam por ser percebidos como uma arena na qual a ação dramática dos personagens acontece, a autora afirma que ambos são igualmente importantes na análise estética do filme. Furniss destaca diferenças importantes entre os personagens criados para filmes de animação comercial e os criados para filmes de animação independente. No primeiro caso normalmente os personagens são entidades reconhecíveis do mundo real, tais como cães, gatos ou seres humanos. Esses personagens tendem a ser um tanto convencionais para incrementar as possibilidades de sucesso da série ou filme.

Mesmo com as variações entre personagens de diferentes séries ou filmes, a tendência é retratar tipos que confirmem fórmulas populares anteriormente testadas e reconhecíveis. Por outro lado, assinala Furniss, entre as produções independentes é mais comum que os realizadores vejam seus filmes como expressões de sua criatividade e, por isso, estejam menos interessados em investir

tão pesadamente no desenvolvimento de animação centrada no personagem (FURNISS, 2014).

Em seguida Furniss destaca linha e cor. A autora afirma que indubitavelmente há fatores intangíveis que afetam o processo de uso da cor como elemento expressivo pelo artista em qualquer forma de arte. No entanto, o estudo da teoria das cores é importante, segundo a autora, pois podem auxiliar na maneira como o artista pensa como as cores trabalham individualmente e em combinações umas com as outras. A percepção das cores, Furniss lembra, é ao mesmo tempo individual e culturalmente determinada, o que faz com que nenhuma interpretação seja absoluta (FURNISS, 2014). Furniss destaca as qualidades e dimensões da cor: matiz, intensidade e valor (Ibid., p. 72).

Finalmente, o movimento e cinemática compõem a última categoria. Furniss define animação como a arte de criar movimento em objetos inanimados ou em seres vivos que são registrados na técnica do quadro a quadro. Seja qual for o caso, observa Furniss, o movimento pode variar significativamente: rítmico e fluido, lento e hesitante ou em uma variada gama de possibilidades que sugerem um significado ao observador (FURNISS, 2014, p. 75).

Furniss apresenta algumas reflexões gerais importantes para pensar o estilo do filme de animação. Ela destaca que, quando se analisa o desenvolvimento estético de um filme de animação produzido por um estúdio, o melhor é pensar em termos de um resultado que é alcançado pela colaboração do grupo trabalhando em conjunto do que em uma série de desenvolvimentos individuais (FURNISS, 2014, p.64). Além disso, a autora chama a atenção para uma questão nevrálgica: a técnica. Furniss coloca que só é possível analisar o estilo de um filme de animação se forem levadas em consideração as condições materiais nas quais o filme foi realizado. Questões como a utilização de computadores; *softwares* utilizados; se o trabalho foi realizado inteiramente em papel e depois fotografado; se foi feito em papel liso ou texturizado; quais materiais foram utilizados no processo de finalização (lápiz de cor, tinta, carvão); se a captura se deu por meio inteiramente digital ou por película (FURNISS, 2014, p.62).

A animação se constitui como uma forma de arte independente com uma linguagem que lhe é característica, linguagem essa que é carregada de potências que podem ou não ser acionadas pelo realizador; que pode ser identificada ou não com determinados gêneros fornecidos na cultura, misturá-los, transformá-los de

acordo com as potências de sua linguagem, mas que também pode simplesmente ignorá-los completamente; e que, finalmente, pode ser concretizada também no nível do estilo em função das técnicas que atuam como força formativa sobre a matéria.

Assim, é possível formular que na construção do filme animado a (1) linguagem atua sobre a matéria por meio de uma prática que atua a partir de um léxico, confirmando ou negando esse léxico de acordo com a necessidade formativa do realizador; (2) o gênero tem como especificidade a relação direta com o sentido, o que justifica a importância da enunciação em seu contexto; (3) o estilo está mais diretamente relacionado ao campo da técnica e diretamente ajustado ao gênero proposto.

Em princípio, a infraestrutura da linguagem e da técnica vai determinar a superestrutura ideológica, porém essa relação não é tão estanque quanto possa parecer. Linguagem, gênero e estilo, mais uma vez, podem confirmar a regra como é o caso de tantos filmes que adotam um gênero e um estilo infantis, ou podem subverter a regra, como é o caso, por exemplo, dos filmes de animação produzidos por Tim Burton, que trabalham no gênero infantil, mas que adotam um estilo que subverte a regra.

5. EXPRESSIONISMO E ANIMAÇÃO

Neste capítulo se chega ao ponto culminante da pesquisa, pois é aqui que a afirmação de Cesar Coelho – “a animação é uma arte eminentemente expressionista” – é efetivamente confrontada com os sentidos possíveis do termo expressionista. A primeira questão norteadora pergunta se “é possível verificar a potência latente do expressionismo na linguagem da animação, mesmo com diferentes perspectivas de gênero e estilo” e o movimento para buscar respondê-la se iniciou no segundo capítulo da tese com a definição das categorias de gênero, estilo, infantil/adulto e comercial/autoral. No capítulo 3 se busca identificar quais são esses elementos estruturantes do expressionismo e, em seguida, quais deles podem ser considerados como integrantes da linguagem da animação.

A segunda questão norteadora faz a seguinte pergunta: o expressionismo da animação é oriundo de suas potências estruturais ou de prováveis influências externas? Também neste capítulo se procura identificar quais as características particulares de pelo menos três formas de arte dentre tantas que se integraram o movimento expressionista: a gravura, a pintura e o cinema. Só assim é possível fazer uma aproximação razoável do problema da existência ou não de um expressionismo inerente à linguagem da animação.

Em função de o escopo da pesquisa estar sustentado no tripé linguagem, gênero e estilo, não serão aprofundadas questões ligadas, por exemplo, à estrutura narrativa. Por essa razão, o escopo de observação sobre o movimento expressionista nesta pesquisa também é específico, pois não são tratadas questões concernentes ao teatro, à literatura, à escultura ou à filosofia, exceto se as características de alguma dessas formas de expressão cultural forem imprescindíveis para o entendimento do objeto da pesquisa.

O assunto deste capítulo é complexo e multifacetado, dadas as características do movimento expressionista, sua pluralidade estilística, sua profusão técnica, seu transbordamento sobre diversas formas de expressão, até mesmo a própria definição do termo é difícil. Não é necessário se deter em uma busca pela origem do termo expressionismo, pois isso sequer é consenso entre os

historiadores que se dedicam a estudar o tema. Essa operação seria presunçosa e inútil, uma vez que a tese não é sobre o expressionismo como movimento específico, mas sobre sua manifestação em outra forma de expressão, que, aliás, nunca esteve específica e diretamente atrelada ao movimento expressionista. Para o leitor ávido por mais detalhes sobre o movimento há no final da tese toda a bibliografia utilizada usada para sua realização. Porém, ainda que de forma breve, é relevante avaliarmos a abrangência desse termo dentro do cenário artístico do início do século XX.

Em primeiro lugar, cabe buscar um sentido mais direto do termo expressionismo no contexto em que é usada para definir um movimento estético. Para Argan, o expressionismo está em oposição ao impressionismo, ou seja, enquanto o impressionismo é um movimento de fora para dentro – sensitivo, portanto –, o expressionismo é um movimento de dentro para fora – ou volitivo, um movimento que se refere à vontade do sujeito. O expressionismo então, nessa perspectiva, é a antítese do impressionismo (ARGAN, 1992, p.227).

O expressionismo abrange muitas manifestações culturais dessemelhantes – teatro, música, escultura, pintura, gravura, filosofia, literatura, cinema –, o que, por si só, dificulta uma definição precisa do termo. Muitos dos artistas expressionistas, é bom destacar, se envolveram em mais de uma forma de expressão (CARDINAL, 1988, p.16). Há também uma tendência a interpretar o expressionismo como um estilo universal e transtemporal, tendência essa defendida pelos próprios expressionistas no início do movimento. É o que Cardinal chama de expressionismo universal.

Segundo o conceito do expressionismo universal, “os impulsos criativos verdadeiros brotam das profundezas do indivíduo a um nível primitivo da vida emocional ainda não atingido pelo conhecimento da arte acadêmica, da história da arte e pela história como um todo” e “o desejo de criar é identificado a um impulso atemporal que, a princípio, pode manifestar-se a qualquer momento, em qualquer cultura e em qualquer parte do mundo” (CARDINAL, 1988, p. 9).

Os próprios pintores do expressionismo alemão eram, entre 1910 e 1920, bastante apegados à ideia do expressionismo universal e trans-histórico, porque seria passível de ocorrência em qualquer época (CARDINAL, 1988, p. 9). Quando adotada a noção trans-histórica, o expressionismo pode ser avaliado como um elemento de longa duração nas artes, que abrangeria desde a arte bizantina e

Grunewald, até elementos do barroco. Cardinal apresenta como evidência da universalidade pretendida pelos expressionistas a grande profusão de referências estéticas citadas pelos dois grupos de artistas mais significativos do início do expressionismo alemão: *Die Brucke* e *Der Blaue Reiter*. O primeiro “manifestava grande entusiasmo pela escultura tribal africana e oceânica, xilogravuras medievais alemãs e desenhos de criança” (Ibid.).

Em 1912, o *Der Blaue Reiter* lançava um Almanaque “com aproximadamente 150 ilustrações” que apresentavam: artistas de vanguarda radicados na Alemanha e na França, arte popular da Bavária, Rússia e América do Sul, arte tribal da África e Oceania, gravuras e esculturas medievais alemãs, silhuetas do teatro de sombras egípcio, desenhos a nanquim japoneses e arte *naive* (CARDINAL, 1988, p.9). O que enxergavam nessa miscelânea de referências os expressionistas? Cardinal afirma que os artistas do *Die Brucke* enxergavam “um imediatismo e um dinamismo bem superiores aos dos estilos já esgotados da arte acadêmica contemporânea na Europa” (Ibid.) e como imediatismo e dinamismo se interpretam o frescor e a espontaneidade pretendidos na época em oposição às rígidas técnicas de reprodução mimética da arte acadêmica.

Entretanto, por mais que seja atraente a adoção de uma visão universalista do expressionismo, seria uma empreitada perigosa e, provavelmente, desprovida de um sentido claro ao seu final. O próprio Roger Cardinal refuta a ideia de fazer uso em seu trabalho de uma linha que siga uma visão de longo alcance espacial e temporal, colocando sob o rótulo do expressionismo obras tão díspares quanto o desenho de uma criança e uma pintura de Van Gogh; e fornece como razão para seu afastamento da definição “ampla” a baixa probabilidade de que uma pesquisa dessa natureza levasse a alguma conclusão objetiva. Para Cardinal, tal pesquisa “construiria uma definição irreduzivelmente gigantesca, cheia de volteios labirínticos, minada em sua base por uma centena de casos duvidosos” (CARDINAL, 1988, p.10).

Em meio a esse embate entre um campo aberto – onde se pretenda entender o expressionismo como uma manifestação universal – e um expressionismo circunscrito no tempo e no espaço, fica a angústia de escolher, senão o melhor caminho, pelo menos aquele que seja mais adequado aos objetivos da pesquisa. Cardinal adverte sobre a possibilidade de armadilhas ao se trilhar o caminho do conceito de um expressionismo universal, mas contrapõe que o caminho

diametralmente oposto também guarda seus perigos para o pesquisador desavisado. Uma definição extremamente austera pode reduzir tanto a abrangência, a ponto de excluir personagens importantes do movimento expressionista. Fechar o escopo do expressionismo à sua vertente germânica excluiria os seus pares na França e artistas estrangeiros tais como Oskar Kokoshka, que era austríaco e se radicara em Paris.

Para Cardinal, mesmo o *Die Blaue Reiter* poderia ser questionado em comparação ao grupo *Die Brücke*, notadamente mais “selvagem” do que o outro (CARDINAL, 1988, p.10). Caso esse caminho fosse adotado nesta pesquisa, seria necessário, talvez, ignorar a contribuição dos artistas da Nova Objetividade – Otto Dix, Max Beckman e George Grosz –, entretanto, é evidente a influência desses artistas sobre diversos realizadores do cinema de animação. Por outro lado, uma definição mais restrita fornece a oportunidade de concentração em um número restrito de problemas e a possibilidade de “chegar a percepções críticas de grande profundidade” (CARDINAL, 1988, p.11). O próprio autor aponta para uma direção que, talvez, seja interessante, senão a única viável ao afirmar que busca a unidade dentro da diversidade. Uma vez que o expressionismo foi por demais desarticulado e descentralizado, é improvável encontrar a unidade dentro dele (Ibid., p.17). Restaria, assim, buscar elementos ou conceitos gerais que fossem comuns a diversos elementos do movimento.

Aqui se explicita um problema epistemológico claro neste capítulo e que, de alguma forma, ecoa por toda a pesquisa: A qual conceito de expressionismo esta pesquisa se refere?

É a resolução deste problema que permitirá criar as categorias de análise para identificar influências notadamente expressionistas nos trabalhos de realizadores de filmes de animação, ou seja, quais aspectos do expressionismo estarão sendo investigados e/ou destacados ao longo do trabalho.

No subcapítulo 3.1, discute o expressionismo nas artes plásticas, especificamente na pintura e na gravura. A razão é o entendimento de que essas duas formas de expressão representam sinteticamente o expressionismo em sua manifestação visual, além de ser fonte de inspiração recorrente para a produção de filmes animados.

Antes de seguir adiante, é importante estabelecer um marco claro que irá guiar o caminho dessa investigação não apenas sobre o expressionismo, mas

também sobre o cinema de animação: aqui não se cruzará a fronteira da abstração. A razão para isso é metodológica e diz respeito, obviamente, ao recorte do campo. Apesar da ligação direta entre expressionismo e abstração, o lugar da animação abstrata é outro, diverso da animação figurativa mesmo quando essa não é eminentemente narrativa.

Ao se partir do pressuposto de que a animação é eminentemente expressionista, obviamente é legítimo pensar que, tendo a arte abstrata surgido no seio do expressionismo, seria perfeitamente natural analisar a imediatamente a animação abstrata. No entanto, a tentativa de abarcar tanto o figurativismo quanto o abstracionismo jogaria esta pesquisa em uma amplitude que provavelmente impediria – ou pelo menos dificultaria muito – a formulação de proposições minimamente objetivas. Pode-se chegar aqui a alguns filmes que habitam uma zona limítrofe, como é o caso de *Dripped*¹⁰⁷ (2011) (figura 19) de Léo Verrier, que faz uso das duas linguagens: a da abstração e a do figurativo.

O filme narra a história de um homem que devora pinturas e assimila no próprio corpo as formas das obras, até que ele próprio produz uma obra no estilo desenvolvido por Jackson Pollock. No final, o personagem se torna ele próprio uma forma abstrata que respinga cores quando se move.



Figura 19 – *Dripped*, de Leo Verrier (2011)

¹⁰⁷ Cópia digital disponível em: <<https://vimeo.com/104507683>>. Acesso em: 01 dez.2016.

Na mesma linha de *Dripped* há o curta-metragem *Au Lapin Agile*¹⁰⁸ (2016) realizado por Fabien Corre, Sixtine Dano, Thibault Leclerq, Katie Sung Lee, Valentin Lucas, Andrei Sitari (figura 20), alunos da escola de animação francesa Gobelins. No filme, Picasso e Matisse começam uma briga de bar e, conforme as pessoas batem umas nas outras, se transformam em pinturas de estilos do modernismo até todos se tornarem formas abstratas. Ambos, no entanto, estão inscritos no universo da animação narrativa e a forma abstrata divide o espaço com a representação figurativa.

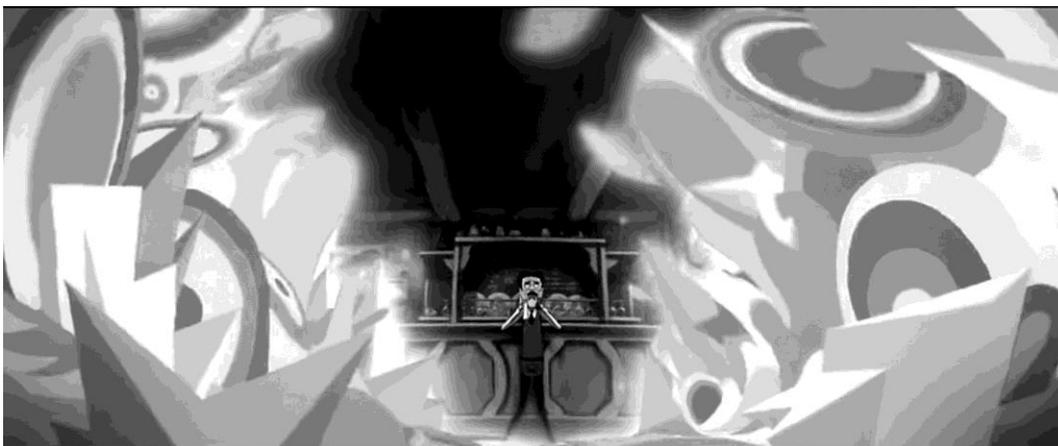


Figura 20 – *Au Lapin Agile* (2016), de F. Corre, S. Dano, T. Leclerq, K. Sung Lee, V. Lucas, A. Sitari

Jacques Aumont e suas reflexões sobre a imagem fornecem as categorias sobre as quais se assentam o capítulo. A escolha de Aumont dialoga com outros teóricos utilizados ao longo da pesquisa, bem como fornece categorias que podem ser aplicadas de maneira direta na busca pelas características do expressionismo. Vale citar que, apesar de Aumont ser conhecido ostensivamente por seus trabalhos sobre o cinema, sua posição no que diz respeito ao expressionismo cinematográfico é de ceticismo e isso será tratado no subcapítulo 5.2. Ainda assim, Aumont desenvolve quatro categorias bastante úteis para a delimitação do objeto: a recusa da imitação, a exacerbação da subjetividade, a importância atribuída ao material e o excesso.

108 Cópia digital disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YW3b5npICD0&list=PL7IGBkaIQiG_tQ6ljkYUdvfGdfHq8sCfd>. Acesso em: 01 dez.2016.

5.1 Expressionismo nas artes plásticas: a pintura e a gravura

Segundo Argan, o expressionismo é um fenômeno eminentemente europeu e tem dois polos iniciais distintos: o movimento francês dos *fauves* e o movimento alemão do Die Brücke (A Ponte). Ambos nascem em 1905 quase simultaneamente. Esses dois movimentos vão desembocar respectivamente no cubismo na França em 1908 e no Der Blaue Reiter (O Cavaleiro Azul) na Alemanha em 1911 (ARGAN, 1992, p. 227). Argan concorda com Roger Cardinal ao afirmar que dada a enorme diversidade do movimento, é muito difícil estabelecer uma linha estética coerente a tudo o que é relacionado com o expressionismo – nas artes plásticas, na literatura, na música, na dança etc.

Foi visto anteriormente que o termo expressionismo pode ser interpretado como antagônico ao impressionismo. Segundo Argan, essa oposição estaria atrelada à concepção também antagônica de clássico e romântico segundo a qual o clássico estaria ligado à arte greco-romana e renascentista, enquanto o romântico daria continuidade às tradições artísticas da Idade Média, principalmente ao românico e ao gótico (ARGAN, 1992, p.11). A cultura clássica, Argan afirma, vai estar diretamente ligada a uma arte da mimese – que implicaria em dois planos, o do modelo e o da imitação. (ARGAN, 1992, p.11).

A arte clássica da renascença seria mimética e buscaria o conhecimento das coisas do mundo sensível, buscaria um modelo. Um modelo é uma forma que deve ser reproduzida tal qual ela é. Um modelo pode apenas ser imitado e a atividade que imita é uma atividade de reprodução e reflexão. A cultura do modelo concebe a arte como mimese e como imitação. Para Arnold Hauser, “o fato verdadeiramente notável a respeito da renascença não era o artista ter-se tornado um observador da natureza, mas o de ter-se a obra de arte se convertido num ‘estudo da natureza’” (HAUSER, 2003, p.274).

A ruptura para Argan veio com a formação da estética ou da filosofia da arte. A partir desse momento, o fazer artístico deixou de ser um meio para o conhecimento da realidade ou de estudo da natureza – como era o caso da arte da renascença ou do próprio impressionismo –, de transcendência religiosa – como pretendiam os artistas barrocos –, ou de exortação moral. A arte passa a ser um acontecimento primário e sua principal finalidade seria o próprio fazer.

Sendo assim, em oposição ao esquema clássico dualista de “modelo e

imitação”, surge a estrutura que Argan chama de monista e que se insere na intencionalidade romântica da *poiesis*. Os membros do grupo alemão Die Brücke, por exemplo, se colocavam contra o conservadorismo artístico da Alemanha e propunham um realismo que criasse a realidade em oposição à visão impressionista do realismo que era de captar a realidade: “Para ser a criação do real, a arte deve prescindir de tudo o que preexiste à ação do artista: é preciso recomeçar a partir do nada”. (ARGAN, 1992, p.237)

Chega-se, portanto, à primeira categoria destacada por Aumont: “recusa à imitação”. Aumont afirma que a ideologia expressionista acrescenta “a ideia de um *além* da representação”, ou seja, a imagem não é mais apenas a trivial representação da realidade sensível, mas sim a representação “do invisível, do inefável, do transcendente”, pois ela advém do desejo que a imagem atinja um lugar além, “mais longe” (AUMONT, 1995, p.294). Então, a imagem passa a ser um acontecimento em si e não mais uma mera imitação do mundo sensível e, mais do que isso, ela passa a ter para os expressionistas o papel de representação para além do sensível.

A categoria seguinte – “exacerbação da subjetividade” – é vista por Aumont como um traço de ingenuidade do movimento expressionista, porém, ele pondera que “o expressionismo cristalizou a concepção da expressão em geral”, ou seja, aquilo que se entende como expressão artística está impregnado do conceito de expressividade forjado pelos expressionistas e exerce considerável influência ainda hoje. (AUMONT, 1995, p.295). A questão da exacerbação da subjetividade está diretamente ligada à recusa da imitação.

Pelo credo expressionista a arte seria criadora da realidade e não mera reprodutora do que é captada pelos sentidos, pois, mesmo quando mimética, a arte cria outro mundo que só pode ser acessado pela percepção apurada e diferenciada do artista. O trabalho dos expressionistas, segundo Argan, é dotado de uma rudeza indisfarçada, “como se o artista nunca tivesse desenhado e pintado antes daquele momento”. Essa rudeza não é gratuita. Ela tem a finalidade de refletir sobre a gênese do trabalho artístico e, por isso, há uma recusa da linguagem construída previamente e a busca por uma expressão deliberadamente excessiva e sem nuances (ARGAN, 1992, p.237). O artista acessaria a realidade por meio de sua percepção apurada e a recriaria negando toda e qualquer linguagem construída previamente, originando uma realidade própria transpassada pela sua

subjetividade.

Nesse sentido, Cardinal radicaliza quando afirma que a questão da realidade vai para além da percepção do mundo exterior pelo indivíduo. O impulso criativo da arte expressionista tem origem na verdade individual. A subjetividade seria, portanto, a comprovação daquilo que é mais real e o real passa pelo sujeito (CARDINAL, 1988, p.35). Roger Cardinal completa ainda que essa é uma subjetividade que “dá prioridade aos impulsos impetuosos e irrefreáveis que brotam das profundezas da psique”. A supressão do pensamento racional e suas “estruturas mentais preexistentes” que repetem aquilo que já foi estabelecido permite que a emoção irracional transborde e produza o “momento expressivo”, trazendo para a obra “uma nota de imprevisibilidade e capricho” (CARDINAL, 1988, p.61).

A terceira categoria de Aumont é “a importância atribuída ao material”. Para Aumont, apesar de não ser de todo falso, o chavão segundo o qual “o expressionismo é a arte dos contrastes marcados, a arte da linha quebrada e inclinada, a arte das cores puras lançadas sobre a tela sem dar atenção ao naturalismo”, apresenta uma visão muito simplificada da estética expressionista. Aumont atribui ao historiador da arte Wilhelm Hausenstein a caracterização do expressionismo pelo “desaparecimento das categorias da luz, da atmosfera, do tom e da nuance (...) em proveito de uma ênfase na atestação da coisa, do entusiasmo pelas formas de base, de um fanatismo pelo aspecto dinâmico” (AUMONT, 1995, p.296). Amplia-se a discussão explicitando algo que está subjacente em Aumont, mas que é pungente em Argan e Cardinal. Para além do material, ou paralelamente a ele, está a técnica.

Segundo Argan, a técnica precede a representação, pois é aquilo que possibilita a materialização da imagem. A técnica é o meio pelo qual se representa a imagem, uma vez que, antes de ser materializada como representação sobre um suporte por meio da técnica, a imagem pode ser ótica – aquela que é captada da natureza e reinterpretada pelo artista –, ou mental. Mas a imagem não precede a técnica que é ação. A imagem “não é, ela se faz, e a ação que a faz comporta um modo de fazer, uma técnica”. Como a técnica pode ser considerada como uma forma de trabalho, sua filiação é à cultura prático-operacional e não racional das classes trabalhadoras e não à cultura intelectual e racional das classes dirigentes (ARGAN, 1992, p.238).

Para Argan, essa filiação à cultura prático-operacional e não racional é que explica a ligação do expressionismo alemão à tradição da xilogravura, técnica arcaica, artesanal, popular e “arraigada à tradição ilustrativa alemã”. Argan destaca que a xilogravura é uma forma de “expressar e comunicar por meio da imagem” e que é importante essa relação entre as dimensões da expressão e da comunicação. É uma forma de comunicação direta entre seres humanos e não uma mensagem profeticamente anunciada ao mundo pelo artista. Essa dimensão do trabalho como fazer manual é acentuada pelo fato de que o artista cria marcas na madeira, depois essas marcas são passadas para o papel. A imagem criada, segundo Argan, conserva os traços das operações manuais do artista sobre a madeira, as quais Argan chama de atos de violência sobre a matéria. A rigidez e a angulosidade das linhas e as marcas visíveis das fibras da madeira são evidências de uma imagem que Argan diz não ser uma imagem que se liberta da matéria, mas “que se imprime sobre ela num ato de força” (ARGAN, 1992, p.240).

Essa força, essa violência que se efetua sobre a matéria, fica evidenciada na imagem por meio do que Argan chama de “escassez parcimoniosa do signo”, ou seja, a relativa simplicidade formal da xilogravura quando comparada com formas mais refinadas, como a água forte, por exemplo (ARGAN, 1992, p.240). E aqui se diz relativa, porque obviamente a simplicidade se dá pela ausência de excesso de signos e não pela falta de qualidade estética. De fato, o processo da gravura em madeira se dá sempre por meio da força. Tanto no ato de sulcar a madeira com a ferramenta para fazer emergir a imagem até o ato de impressão, quando a matriz é prensada sobre o papel para que a tinta seja uniformemente transferida.

Cardinal também faz longo relato sobre a importância da xilogravura para os expressionistas e afirma que a xilogravura foi o veículo natural do grupo Die Brücke, tendo sido apropriada por artistas como Kirchner, Heckel, Schmidt-Rottluf e Nolde. Assim como Argan, ele relaciona a técnica à tradição alemã, mas afirma que há muito caíra em desuso. Ambos enfatizam o gesto de força sobre a matéria, característico do processo da xilogravura, mas Cardinal adiciona um caráter “espiritual” à sua análise.

Para Cardinal, a excitação física no ato de entalhe na madeira próprio da xilogravura se funde harmoniosamente à excitação espiritual ou estética do expressionismo. Há um forte contraste entre os processos técnicos que envolvem a xilogravura e que refletiriam o próprio espírito do expressionismo, pois, enquanto

a imagem é revelada pelo violento processo do corte na madeira, o que Cardinal chama de “excitação puramente física”, no extremo oposto está o processo sensual de entintamento da matéria sulcada e a transferência da imagem para o papel que, para Cardinal, denota uma “excitação espiritual”. Cardinal relaciona essas duas etapas – física e espiritual – aos termos aspereza e maciez.

O próprio ato gestual é importante no expressionismo. Cardinal acentua a importância do gesto para o expressionismo, pois, sendo ele uma “explosão de energia psíquica”, produz gestos. Por meio dos gestos o artista deixa marcas no papel, na tela ou na madeira (CARDINAL, 1988, p.40).

A presença do artista é atestada pelas marcas deixadas por ele na matéria. As partes de papel que não são tocadas pela tinta indicam exatamente aquelas partes da madeira que foram cavadas pelos gestos incisivos do artista. Todo esse processo estaria ligado ao que Cardinal chama de excitação espiritual, mas, além disso, a xilogravura traz à tona também questões estéticas importantes para o expressionismo: o contraste e a rigidez. O contraste cromático proposto pelo expressionismo é plenamente atingido na oposição entre preto e branco alcançado pela xilogravura, mas essa técnica também proporciona uma rigidez formal que é lhe inerente.

Também em outras técnicas utilizadas pelos expressionistas Argan vê a mesma relação com uma imagem que se imprime na matéria pela força:

Ela também mantém esse caráter na pintura, onde se liga à pasta densa e recoberta da tinta a óleo ou à mancha alastrante da aquarela, e ainda se mostra na ausência de matrizes e esfumaduras, na violência brutal das cores (...). (ARGAN, 1992, p.240)

Essa cor violenta e brutal não é aplicada de maneira a obedecer a um critério de verossimilhança porque a obra materializa a imagem diretamente, ou seja, como a obra não é mimética, como ela não copia, mas cria uma realidade, o artista atribui um significado pela cor e não pura e simplesmente aplica a cor na esperança de reproduzir o mais fielmente possível a realidade exterior à obra (ARGAN, 1992, p.240).

Roger Cardinal também trabalha em vários momentos o tema da cor no expressionismo, especificamente na visão dos integrantes do grupo Die Brücke. Segundo ele, para o grupo Die Brücke a cor era um índice fundamental na obra expressionista – provavelmente, o item mais importante na lista de escolhas do

artista –, e estava diretamente ligada à emoção. A cor proporcionaria uma comunicação imediata, “sem demora ou interrupções das vibrações” que o objeto transmite ao artista.

Para além da transmissão de emoção, a utilização da cor não estava vinculada a uma intenção mimética. Ela estava relacionada a certas “qualidades “invisíveis” que o artista percebe em um dado objeto” (CARDINAL, 1988, p.102). A comunicação não seria apenas entre o objeto e o artista, mas também da obra com o observador, pois a cor aplicada na obra apresenta uma “ressonância simbólica” que pode ser atribuída à participação do artista no processo de execução da obra. O artista utiliza a cor de forma intrinsecamente afetiva e “um código de associações começa a brotar do consenso da prática artística e da resposta do espectador” (CARDINAL, 1988, p.99). Sendo assim, há a construção de um código simbólico por meio da aplicação emocional da cor e esse código é um elemento de comunicação entre autor e observador.

Entretanto, o status da cor no expressionismo passava pela aplicação prática. Como visto anteriormente, o artista expressionista repudiava o intelectualismo e a mecanização burguesa e filiava-se ao fazer tradicional, daí sua ligação com a gravura sobre madeira. A aplicação da cor sobre a tela passa obviamente por uma metodologia. Segundo Cardinal, as primeiras características na aplicação da cor pelos expressionistas eram a utilização de linhas de contorno simplificadas, grandes áreas de cores vivas, aplicadas com frequência diretamente do tubo de tinta. Essa cor – como foi afirmado anteriormente – era associada “às respostas afetivas do artista”, ou seja, a cor não era mais ligada um estímulo externo, meramente ótico – e aqui está um confronto direto com o impressionismo clássico –, mas às questões subjetivas e psíquicas (CARDINAL, 1988, p.98). Além disso, a escolha da cor passava pela espontaneidade dos reflexos e não pela elaboração intelectual e, como a mimese não era mais uma questão, a cor assumia uma autonomia não referencial.

A aplicação da cor pelo artista se dava de maneira eminentemente emocional e a recepção dela pelo espectador da obra também deveria se dar pelo viés da emoção. Logo, algumas associações básicas poderiam ser feitas a partir do uso da cor, uma vez que se admita que ela tenha a capacidade de gerar emoções, mesmo que esse operativo a nível emocional não possa ser interpretado em princípio como universal, uma vez que os indivíduos podem reagir de maneira

diversa a um mesmo estímulo, sendo influenciados tanto pela própria subjetividade quanto pela cultura da qual fazem parte.

Para além das questões metodológicas é importante pensar na questão processual do artista expressionista, levando em conta a profunda valorização da subjetividade no processo de elaboração da obra. Mesmo que o artista expressionista absorva impressões do mundo visível, o que ele retorna para esse mesmo mundo são marcas de tinta na tela – e aqui sua ação não difere muito daquela empreendida pelos artistas de outras escolas –, porém, essas marcas são como “emoções externalizadas” em que a cor “não mais designa fatos óticos, mas valores psíquicos” (CARDINAL, 1988, p.98).

É importante entender, no entanto, que essas cores não são escolhidas arbitrariamente, elas correspondem à demonstração de valores universais que foram caros à temática expressionista, assim como o “compromisso pessoal e afetivo” do artista (CARDINAL, 1988, p.105). O ímpeto do artista expressionista não é externo, mas interno e se concretiza no uso dos instrumentos – a caneta, o pincel, a goiva –, libertando o “impulso expressivo em sua forma essencial” (CARDINAL, 1988, p.105). Liberto de uma submissão à racionalidade e à mimese e respondendo apenas a seus próprios impulsos, o artista expressionista se torna tão íntimo dos seus instrumentos que eles se tornam como extensões de seu corpo e ele finalmente pode passar a usá-los em todo o potencial expressivo que os instrumentos podem oferecer (CARDINAL, 1988).

A última categoria de Aumont é o excesso. Aumont afirma que o expressionismo perpetuou uma visão de expressividade artística “ligada à emoção em sua brutalidade e sua inalienabilidade”. A razão para isso foi a insatisfação dos expressionistas com uma objetividade tranquila na pintura (AUMONT, 1995, p.296). Essa crítica está obviamente ligada ao impressionismo e à arte de salão, e a suas cenas atmosféricas contra as quais os expressionistas se opunham. Segundo Aumont, contra aquela arte objetiva os expressionistas desencadearam os poderes expressivos do material e da forma e produziram uma visão subjetiva e exacerbada da realidade, daí o excesso. Entretanto, esse excesso acaba implicando no que Argan chama de deformação. Para Argan, a deformação no expressionismo não é de ordem meramente decorativa:

A deformação expressionista (...) não é deformação ótica: é determinada por fatores subjetivos (a intencionalidade com que se aborda a realidade presente) e objetivos (a identificação da imagem com uma matéria resistente ou relutante). (...) A deformação expressionista não é a caricatura da realidade: é a beleza que, passando da dimensão do ideal para a dimensão do real, inverte seu próprio significado, torna-se *fealdade*, mas sempre conservando seu cunho de eleição. (ARGAN, 1992, p.240)

Obviamente, as questões subjetivas afetam a estética da obra que ao mesmo tempo é afetada pela técnica, ou seja, o caráter objetivo a que se refere Argan. A recusa da imitação é sustentada pela exacerbação da subjetividade, uma vez que o artista faz uso de sua percepção para recriar a realidade, ou mesmo criar uma realidade que é o próprio fato artístico, a obra em si. Para recriar a realidade, o artista deve materializar sua visão de mundo e faz isso por meio dos materiais e da técnica. O uso expressivo dos materiais e a recusa da imitação levam ao excesso ou à deformação, que são evidências da subjetividade do artista, de sua capacidade de escolha pela revelação da verdadeira beleza do mundo, mesmo que pela via da fealdade.

Tudo o que está sendo colocado e analisado aqui deve ser entendido primariamente em relação à história, porque, obviamente, os critérios de ortodoxia estética variam ao longo do tempo. A noção de belo ou feio é relativa ao tempo ao qual nos referimos. Os expressionistas se colocavam contra a tradição dos salões de arte (CARDINAL, 1988, p.98).

Quando a United Producers of America surgiu nos anos de 1940, estava exatamente se colocando em oposição à hegemonia estética imposta pelos Estúdios Disney. Hoje a incorporação da estética das vanguardas é comum ao universo da animação, esse procedimento se tornou tão naturalizado que a estética da própria UPA está datada, porque, afinal, outras construções estéticas surgiram desde então. Entretanto, na primeira metade do século XX, quando surgiu, a estética UPA era no mínimo singular e provavelmente foi repudiada por aqueles de gosto conservador mais alinhado ao padrão Disney.

5.2 O expressionismo no cinema

No cinema, assim como nas artes plásticas, as dificuldades para estabelecer critérios de unidade entre obras do movimento expressionista são grandes, mas também aqui há um marco histórico bem delimitado: o lançamento de *O Gabinete*

do *Dr. Caligari*, em 1920. Segundo Laura Loguercio Cánepa, é um tanto forçado identificar inequivocamente todos os filmes do período como representantes do estilo que foi iniciado com *Dr. Caligari*, até porque não se trata inicialmente “de uma definição baseada em padrões estéticos rigorosos e sim de título apropriado pelos produtores alemães usando a credibilidade de sua vanguarda artística mais popular” (CÁNEPA in MASCARELLO, 2006, p.69). A própria Lotte Eisner – que escreveu um influente ensaio sobre o tema –, afirma que o termo expressionista é usado indiscriminadamente para todos os filmes alemães do período que ela chama de “clássico”, mas que isso seria totalmente irreal, até porque o efeito claro-escuro que ficou notório a partir de *Dr. Caligari*, já existia no teatro muito antes do lançamento do filme.

Jacques Aumont é ainda mais duro na avaliação do rótulo “expressionista” aplicado ao cinema alemão da época. Para ele, o termo expressionismo não foi nada além de um golpe mercadológico do produtor de cinema Erich Pommer para aproveitar a celebridade do movimento expressionista nas artes plásticas. Com o êxito da estratégia, vários filmes teriam sido rotulados como expressionistas depois do lançamento de *O Gabinete do Dr. Caligari*, particularmente aqueles que tivessem personagem e cenários fantásticos (AUMONT, 1995, p.293). Aliás, aquilo que Cardinal nomeia como o expressionismo universal – ou seja, um conceito de expressionismo que se alastra por todas as manifestações artísticas ao longo dos séculos – é para Aumont uma tendência imperialista do expressionismo. Aumont é mais categórico do que Cánepa e do que a própria Lotte Eisner ao afirmar que o cinema expressionista alemão é, no mínimo, um mito desvinculado da verdade histórica, mas admite que tal mito rendeu “efeitos simbólicos interessantes e mesmo benéficos” (AUMONT, 1995, p.294).

A posição de Aumont foi aqui colocada para demonstrar o quanto é volátil o conceito de expressionismo e seu raio de abrangência nas artes de um modo geral, mas não reflete o posicionamento desta pesquisa. Ainda que o autor da pesquisa concorde que é necessário cuidado e rigor metodológico para definir o que exatamente é chamado aqui de expressionismo, o expressionismo teve sim seus reflexos evidentes no cinema e, por conseguinte, no cinema de animação desde muito cedo.

Para a análise do cinema expressionista, algumas categorias foram extraídas das unidades anteriores, particularmente de David Bordwell, conforme explicitado

no subcapítulo 3.1 desta tese. Bordwell estabelece como parâmetro para análise de estilo no cinema o conceito de *mise-en-scène*, termo que designa o controle do diretor sobre o que aparece no espaço fílmico. O autor assinala quatro áreas de possibilidades para a seleção e controle da *mise-en-scène* por parte do diretor: iluminação, cenário, figurino e maquiagem, encenação. Das categorias propostas por Bordwell apenas a categoria encenação não será considerada, uma vez que entra no terreno da atuação dramática, que não é em princípio parte do tema desta pesquisa.

Cánepa também destaca algumas categorias. Além da *mise-en-scène*, ela lista como categorias constantes no expressionismo alemão a composição, a estrutura narrativa e a temática recorrente dos filmes expressionistas. A categoria composição já se encontra, mesmo que oculta, inserida na *mise-en-scène* conforme definida por Bordwell.

Também não será analisada a estrutura narrativa dos filmes expressionistas – ou seja, o modo de contar histórias e de organizar os fatos na matriz temporal. Sobre esse pormenor cabe comentar rapidamente que, segundo Ismail Xavier, a estrutura clássica-narrativa já se encontrava suficientemente madura quando o movimento expressionista veio à tona e nem mesmo *Dr. Caligari* rompeu com a decupagem clássica. Analisado por esse prisma, o expressionismo alemão teria sido extremamente inovador em sua forma plástica, mas um tanto convencional quanto à narrativa. A última categoria de Cánepa, a temática recorrente dos filmes expressionistas, será alvo de alguma observação. Se a estrutura narrativa não interfere diretamente no estilo do filme, o mesmo não pode ser dito da temática. *O Gabinete do Dr. Caligari* carrega muitas características importantes que se tornaram típicas do cinema expressionista alemão, entretanto, Lotte Eisner se apressa a afirmar que muitas dessas características – particularmente o notório claro-escuro –, já estavam colocadas bem antes de *Dr. Caligari*, nas peças de teatro do diretor Max Reinhardt.

Desde o Renascimento, com Da Vinci e com o aprofundamento da técnica no barroco, o claro-escuro é uma estratégia formal importante na pintura para se atingir expressividade. Na gravura, a técnica de claro-escuro também é usada com êxito e Rembrandt é exemplo de um verdadeiro mestre do claro-escuro tanto na gravura quanto na pintura. No cinema, o claro-escuro se tornou particularmente

notável a partir do expressionismo alemão e permaneceu ao longo do tempo para além dele no cinema *noir* francês e norte-americano e no cinema de terror. É interessante começar a análise das características estéticas do cinema expressionista alemão pelo efeito claro-escuro porque ele dialoga diretamente com a gravura, importante técnica comentada anteriormente ao investigar o expressionismo nas artes plásticas.

Segundo Lotte Eisner, a obra precursora do claro-escuro que se tornará a marca do expressionismo será a peça *O Mendigo*, de 1912, dirigida por Reinhardt Sorge. Apesar de a peça não ser realmente expressionista, suas características de iluminação serão reproduzidas nos filmes alemães do período expressionista:

(...) o “choque” de luzes e sombras, a iluminação súbita de uma personagem ou um objeto com o facho do projetor, a fim de concentrar aí a atenção do espectador, e a tendência em deixar neste exato instante todas as personagens e objetos mergulhados em trevas indefinidas. (EISNER, 1985, p.45)

Eisner se refere muitas vezes à construção de atmosfera de cineastas como Lang, Wiene e Murnau como sendo o resultado da manipulação da luz, pois assim o diretor podia compor uma atmosfera, sendo a própria luz um “elemento de formação do espaço” (EISNER, 1985, 67). No entanto, evidentemente, a construção dessa atmosfera específica do expressionismo era resultado de um conjunto de fatores. A mera utilização isolada de efeitos de iluminação em claro-escuro, de cenários estilizados ou, ainda, de técnicas de interpretação não naturalistas, não trariam um resultado harmonioso, pois esses elementos estariam colocados lado a lado com elementos do cinema naturalista ou “impressionista”. Seriam como que artifícios anacrônicos a destoar da estética geral do filme.

A iluminação era, talvez, uma estratégia eficiente e mais simples para se chegar ao efeito plástico que se aproximasse da gravura. Exemplo marcante é o de *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, que não lançou mão de truques radicais de cenografia, como Robert Wiene fez em *Dr. Caligari*. Murnau trabalha seu expressionismo direto na locação tipicamente nórdica e nesse ambiente é a própria câmera que “se encarrega sozinha de evocar o extravagante pela utilização de ângulos imprevistos” (EISNER, 1985, p.76). A utilização de escadarias e corredores iluminados segundo os recursos do claro-escuro também era uma

estratégia de cenografia frequentemente usada pelos expressionistas em função dos resultados expressivos conseguidos (EISNER, 1985, p.87).

Entretanto, toda estratégia estética adotada tem um objetivo e produz um sentido. Cabe questionar o que pretendiam os diretores do expressionismo alemão ao lançar mão do método de iluminação claro-escuro. Segundo Lotte Eisner, eles pretendiam enfatizar, salientar, deformar os relevos, os contornos e os detalhes de cenários e objetos. Para isso, lançaram mão de algumas estratégias, como: a iluminação dos cenários pela base; a disposição lateral de refletores inclinados que iluminavam violentamente a arquitetura; usavam superfícies salientes que eram ainda mais acentuadas quando iluminadas em alto contraste e chegavam mesmo a recortar os contornos e as superfícies exagerando as cavidades das sobras e as áreas luminosas. A partir dessas estratégias, os diretores expressionistas conseguiam acentuar contornos, alcançar acordes estridentes de sombras e luzes, criar uma atmosfera densa, tornar linhas de contorno insólitas e, com tudo isso, formar o que Eisner chama de uma “plástica artificial” (EISNER, 1985, p.67).

O que na prática faziam era aproximar a *mise-en-scène* da abstração, afastando o quadro fílmico do naturalismo ao qual esteve apegado o cinema desde sua origem e, nesse sentido, estavam fazendo algo semelhante ao que faziam os artistas plásticos expressionistas em suas gravuras e telas, ou seja, questionando firmemente uma forma hegemônica de concepção de realidade plástica.

O claro-escuro é sem dúvida um elemento estético catalizador no estilo do cinema expressionista e, apesar de não haver uma unidade absoluta entre os filmes do expressionismo alemão – a própria Lotte Eisner estabelece diferenças importantes entre filmes dos principais diretores do período –, F. W. Murnau e Robert Wiene acabaram lançando mão do claro-escuro, mesmo que com resultados diversos. É impossível não perceber as diferenças de abordagem ao se colocar lado a lado fotogramas¹⁰⁹ dos filmes *O Gabinete do Dr. Caligari* e *Nosferatu*: uma sinfonia de horror (Figura 21).

¹⁰⁹ Uma vez que não temos acesso direto aos fotogramas dos filmes, buscamos por imagens que oferecessem a maior resolução possível.

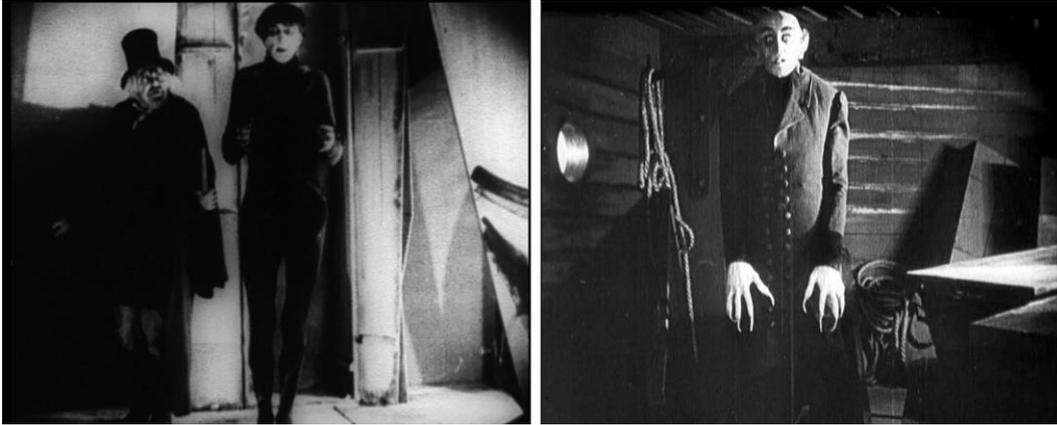


Figura 21 – *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de R. Wiene e *Nosferatu* (1922), de F. Murnau

Em *Dr. Caligari* é nítida a geometrização radical dos cenários e a maior utilização do alto-contraste. Já em *Nosferatu*, o esforço pela geometrização é nítido, mas é significativamente mais moderado do que em *Dr. Caligari*. Como é perceptível, o claro-escuro foi utilizado para alcançar um efeito mais suave, com mais gradações entre o preto e o branco, o que mantém perceptível as texturas da imagem e a percepção do espaço.

Para tornar essa geometrização mais clara, será feita uma demonstração no mesmo par de imagens, reduzindo a quantidade de detalhes em cada uma delas (Figuras 22 e 23). O procedimento foi realizado pela aplicação de filtros do programa Adobe Photoshop. Foi feito um ajuste nos tamanhos das respectivas imagens para 30mm X 22mm a 700 pixels/polegada. Na imagem original foi aplicado um ajuste de *levels* para corrigir a luminosidade. A imagem original foi duplicada e aplicou-se um filtro *median* – do menu *noise* – com *radius* de 10 pixels. A imagem original foi duplicada mais uma vez e foi aplicado um ajuste de *posterize* com *levels* ajustado para 3. Para ser incluída neste documento, a imagem foi aumentada em cerca de 10 vezes.

O objetivo do procedimento não é avaliar filigranas da iluminação, o que seria impossível porque não há acesso a uma cópia de alta resolução dos filmes. O que se pretende é observar o resultado estético dessa iluminação no que tange à geometrização do espaço e a seu distanciamento do naturalismo. Para que fique claro a qual imagem o experimento está se referindo dentro da sequência, as imagens originais no topo serão chamadas de imagem 1, a do meio, imagem 2 e a última, imagem 3, com o número sempre precedido do nome do personagem.

Ao analisar as duas sequências de imagens, algumas questões interessantes se fazem notar. Em ambos os casos, as personagens olham direto para a câmera e a composição é centralizada. Em *Dr. Caligari*, a simetria é rompida pela presença do Dr. Caligari um pouco atrás e à esquerda de Cesar, o sonâmbulo, mas o equilíbrio é mantido pela massa de luz que domina o quadro à direita. Nos dois casos a iluminação incide da direita para a esquerda, mas Murnau não torna as sombras tão duras em *Nosferatu* quanto Wiene faz em *Dr. Caligari*. Os contrastes na imagem Caligari-1 são muito mais intensos do que os verificados em Nosferatu-1 e isso fica expresso pelo maior volume de cinza presente em Nosferatu-3 quando comparado com Caligari-3.

Após a posterização, verifica-se que Dr. Caligari apresenta maior volume de brancos “estourados”, intensos. Quando aplicado o filtro *median* nas duas imagens, percebe-se que o naturalismo é muito mais rapidamente perdido em Caligari-2 do que em Nosferatu-2 e isso pode estar relacionado ao fato de Wiene ter trabalhado cenários em estúdio, diferentemente de Murnau, que trabalhou em locação. De qualquer forma, o que se pode avaliar com certeza, e que está expresso no quadro fílmico, é que Murnau rompeu com o naturalismo até certo ponto e suas intervenções na busca da geometrização do espaço não passam pela perda total da referência com a realidade. No argumento de *Dr. Caligari* há a dúvida se o ocorrido aconteceu realmente ou foi fruto da imaginação de um louco, daí a radicalização formal dos cenários. Em *Nosferatu*, por outro lado, há uma sensação próxima daquela que sucede a impressão de ver algo em um canto escuro e que, quando se olha mais atentamente, percebe-se que não está lá. A sensação de ameaça, entretanto, permanece.

Vale retomar alguns pontos para ligá-los a questões descritas anteriormente. As superfícies e contornos angulosos são constantes nas duas imagens. Obviamente, essa angulosidade é proposital e gera as superfícies salientes que acentuam cavidades escuras e áreas luminosas. A iluminação lateral, destacada anteriormente, é ligeiramente colocada em *plongée* e com pouca iluminação de preenchimento, procedimento que tornaria a atmosfera mais suave e menos agressiva. Muito pelo contrário, a atmosfera de ambos é densa, sufocante, apavorante até. *Dr. Caligari* é mais radical do que *Nosferatu* na busca da abstração, mas nenhum dos dois pode ser chamado de naturalista. O grau de abstração aqui é apenas uma questão de escala e essa observação será fundamental

quando se estiver analisando filmes de animação. Finalmente, os objetivos alcançados são apenas equivalentes no plano plástico, mas chegam exatamente ao mesmo ponto no plano simbólico: a exacerbação do sentimento, da expressão do horror.



Figuras 22 e 23 – *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de R. Wiene e *Nosferatu* (1922), de F. Murnau

Destacam-se agora algumas características dos cenários nos filmes do expressionismo alemão. Foi inevitável fazer algumas referências aos cenários quando se trata da iluminação, mas agora nos debruçamos sobre algumas particularidades. Lotte Eisner identifica algumas conformações interessantes nos cenários de *Dr. Caligari*. Segundo ela, esses cenários são compostos de ruelas e caminhos oblíquos, curvos ou retilíneos, passagens estreitas espremidas entre casas arruinadas que convergem para o fundo e se encontram bruscamente em ângulos imprevistos. Essas casas são tortas e deterioradas, apresentam fachadas tensas que nunca deixam passar a luz do dia, com portas em formato cuneiforme e janelas oblíquas de esquadrias deformadas delineadas com sombras fortes. A profundidade é alcançada por meio de perspectivas propositalmente falseadas, construídas com “um pano de fundo que prolonga as ruelas com linhas onduladas” (EISNER, 1985, p.28).

Eisner também afirma que a deformação dos objetos é essencial à arte expressionista e aqui se pode fazer uma ponte direta com a categoria “distorção da forma” proposta por Aumont. A distorção também está presente no expressionismo cinematográfico e, para Eisner, o fenômeno se dá nos filmes não apenas pela manipulação da luz, pela atmosfera ou pela distância dos objetos, deve-se levar em conta o poder da abstração da visão expressionista.

Eisner cita um dos cenógrafos de *Dr. Caligari*, Hermann Warm, que declarou: a imagem cenográfica deve se transformar numa gravura (EISNER, 1985, p.31). Para tanto, lançaram mão de diversos recursos para transmitir essa sensação, recursos de iluminação e de cenografia bem como de câmera. *Nosferatu* é um caso menos radical do que *Dr. Caligari*, mas tão competente e influente quanto. Murnau não utilizou cenários de estúdio, mas soube tirar grande partido da arquitetura tipicamente nórdica das locações. Sem utilizar de falseamentos artificiais como em Robert Wiene em *Dr. Caligari*, Murnau faz uso das fachadas de tijolos, das ruelas e praças e do castelo do vampiro, apenas com a utilização de ângulos de câmera imprevistos. A autora ainda destaca nos filmes do expressionismo a predileção pela utilização de corredores e escadas em função de suas condições especiais para a filmagem em claro-escuro.

Aqui se destacam, então, duas vertentes no desenvolvimento de cenários. O primeiro, de *Dr. Caligari*, construído artificialmente e oposto em conceito à *Nosferatu*, que tem sua construção a partir de locações. Mais uma vez, ambos

apresentam resultados esteticamente diversos, porém, assemelhados em atmosfera.

Continuando com a análise das categorias da *mise-en-scène* elencadas por David Bordwell, se investiga agora o figurino e a maquiagem. Como já foi comentado exaustivamente até o momento, o expressionismo apresenta grande diversidade estética, mas alguns paralelismos são possíveis. Para Bordwell, o figurino pode assumir funções específicas no filme, desde a função puramente gráfica – um figurino extremamente estilizado – até o ponto de interferir diretamente na trama. Além disso, o figurino está muitas vezes em coordenação como o cenário, destacando as personagens do fundo pelo estabelecimento de uma relação de contraste que pode ocorrer, por exemplo, na ordem dos cromatismos ou das texturas (BORDWELL, 2013, p.216).

Lotte Eisner chama o figurino de “fator dramático” para o cinema alemão e destaca características particulares dos figurinos de alguns filmes (EISNER, 1985, p.81). O traje justo e negro de Cesare em *O Gabinete do Dr. Caligari*, é um tanto irreal, segundo Eisner. As sobrecasacas, os ternos escuros, os sobretudos são elementos que se repetem em filmes tais como *Nosferatu* (1922), *Raskolnikov* (1923) e *A morte Cansada* (1921). Eisner comenta sobre uma cena que representa bem o espírito do figurino do expressionismo alemão ao descrever uma cena na qual “gatos-pingados de cartola e sobrecasaca justa avançam lentamente, negros e rígidos, conduzindo aos pares o caixão estreito de um pestífero.” (EISNER, 1985, p.76)

Assim como o figurino, Bordwell destaca a maquiagem como importante elemento na *mise-em-scène*. Segundo Bordwell, a maquiagem era usada originalmente para corrigir um problema técnico: os rostos dos atores não ficavam bem registrados nas películas cinematográficas antigas (BORDWELL, 2013, p.218). Entretanto, o seu uso evoluiu para usos diversos, desde a melhoria na aparência dos atores até o aumento de expressividade no rosto do ator (Ibid., p.221). Esse último, sem dúvida, é o uso mais evidente no cinema expressionista alemão.

As “máscaras” expressionistas de Cesare em *Dr. Caligari* e do Conde Orloff em *Nosferatu* são, talvez, a síntese mais acabada da maquiagem utilizada para acentuar a expressividade do ator no cinema expressionista. Os rostos pálidos e encovados, as olheiras profundamente escuras e os olhos delineados de negro são

características marcantes da maquiagem expressionista, que estão mais evidentes em *Cesare* e no conde Orloff, mas que não se limitam a eles em absoluto.

A última categoria nessa análise do expressionismo alemão no cinema é a temática. Segundo Cánepa, a temática é recorrente nos filmes do movimento, estabelecendo uma tipologia de personagens e de situações dramáticas (CÁNEPA in MASCARELLO, 2006, p.70). Um número significativo de filmes do expressionismo alemão apresenta temática fantástica, tendência à morbidez e vilões marcantes. *Dr. Caligari*, *Nosferatu*, *Cesare*, *Mabuse*, *Raskolnikov* e *a Morte* são apenas alguns desses personagens macabros e maléficos. Afirma Cánepa:

Para Kacrauer, uma das principais características de muitos filmes alemães pós-*Caligari* foi justamente a presença desses personagens destituídos de bondade e isolados em *egotrips* de poder, a quem chamou de “tiranos”. (CÁNEPA, 2006, p.73)

Há um gosto particular dos diretores do período, segundo Eisner, pela criação de personagens lúgubres e sinistras que podem variar em alguns casos entre inofensivas ou letais. (EISNER, 1985, p.78). Além disso, Eisner destaca algo que ela chama de “desdobramento demoníaco da personagem”. Cánepa comenta sobre o desdobramento demoníaco como sendo a “capacidade mágica atribuída a certos personagens de assumir várias identidades ou mesmo vários corpos, quase sempre com objetivos violentos” (CÁNEPA, 2006, p.74).

Em *Dr. Caligari* e *Nosferatu*, por exemplo, o Dr. Caligari é ao mesmo tempo o médico-chefe do sanatório e o charlatão da feira; conde Orloff é ao mesmo tempo um nobre europeu que pretende comprar uma propriedade e um vampiro; em *A Morte Cansada* a Morte é um viajante à procura de um terreno (EISNER, 1985, p.79). Psicopatas, duplos demoníacos, monstros ameaçadores e deformados fazem parte do panteão de personagens do cinema expressionista. Segundo Cánepa, “a alteração física e psicológica dos indivíduos no contexto da narrativa pode ser vista como consequência de um procedimento de deformação expressiva” (CÁNEPA, 2006, p.76). A tendência à morbidez que se manifesta na temática dos filmes expressionistas também se reflete na estética.

O que foi iniciado por *Dr. Caligari* foi seguido em maior ou menor grau por uma série de produções do período, mas, segundo Cánepa, nenhuma das produções posteriores a *Dr. Caligari* se comprometeria integralmente como seu

estilo formal, tendo a marca de *Dr. Caligari* resistido principalmente nos efeitos de iluminação – o claro-escuro –, na expressividade dos cenários e na morbidez dos temas (CÁNEPA *in* MASCARELLO, 2006, p.69).

Mesmo com todas as dificuldades em estabelecer uma linha única ao movimento expressionista, parece claro que aquilo que foi produzido na Alemanha dos anos de 1920 repercutiu intensamente e estabeleceu uma estética que passou a ser replicada em diversos momentos da história do cinema. A negação expressionista ao realismo atravessou as artes plásticas e o cinema, e talvez seja essa exatamente uma das razões que levou o expressionismo a ser uma influência sobre o cinema de animação. Uma influência possível vinda do cinema *live action*, porque esteticamente coerente com os pressupostos não realistas do cinema de animação, que pôde lançar mão dos recursos estéticos propostos pelo expressionismo alemão.

5.3 Expressionismo e animação

Uma vez observadas as características gerais do expressionismo nas artes plásticas e no cinema, cabe agora se debruçar sobre a questão que disparou esta pesquisa: a qual expressionismo se refere a frase “a animação é uma forma de arte eminentemente expressionista”? Para abordar esse problema, serão utilizados alguns dos conceitos construídos ao longo da tese, a saber, os três níveis de análise: linguagem, gênero e estilo. Esses são os pilares sobre os quais doravante se assentam as reflexões porvir.

Para encontrar um conceito de expressionismo que seja aplicável à animação também serão utilizadas como parâmetro as quatro categorias propostas por Aumont e igualmente empregadas no subcapítulo 5.1: a exacerbação da subjetividade, a recusa da imitação, a importância atribuída ao material e o excesso. Outro conceito fundamental nesta etapa da reflexão vem de Argan: a escassez parcimoniosa do signo.

A primeira questão é a da exacerbação da subjetividade. Como visto anteriormente, Argan define o expressionismo como um movimento volitivo, ou seja, que vai de dentro para fora e que se refere à vontade do sujeito. Aumont, por sua vez – apesar de seu ceticismo a respeito do expressionismo –, entende que a exacerbação da subjetividade exerceu considerável influência sobre a arte. Porém,

como pensar sobre o problema da subjetividade no cinema de animação? Quais os problemas que se apresentam para se pensar a exacerbação da subjetividade em relação à animação?

Quando se pensa na questão da subjetividade no filme de animação se deve avaliar em primeiro lugar a natureza da produção, ou seja, sua infraestrutura. Caso se esteja a tratar de uma produção independente, certo é que ela seja mais propensa a ser um reflexo da subjetividade do realizador. É perfeitamente possível a um único indivíduo realizar um filme de animação sem receber nenhuma restrição ou interferência externa sobre sua obra – mais possível até do que no cinema *live action*. Esse perfil de produção não é, absolutamente, um fato isolado, é o caso de animadores como Norman McLaren em alguns de seus filmes, por exemplo. Ainda assim, mesmo um filme de animação independente que trabalhe com uma pequena equipe é resultado de um fazer coletivo, o que torna o resultado uma soma de subjetividades. No entanto, é evidente que no filme independente é muito mais simples manter o controle artístico e conceitual sobre a obra e torná-la um reflexo do realizador do que em um filme comercial.

Essa subjetividade exacerbada a que se refere Aumont com certeza sucumbe nas produções dos grandes estúdios, ou seja, nas produções comerciais. Um filme da Pixar ou da Disney é essencialmente um trabalho de grupo, ainda que se possa argumentar que estão impregnados da subjetividade de cada artista envolvido em cada uma das etapas de realização. Entretanto, há uma inteligência coletiva que trabalha para alcançar o resultado e os objetivos finais da produção, que, aliás, costumam ser muito bem definidos. A subjetividade do artista em uma animação comercial está submetida aos objetivos da produção: vendas, marketing, licenciamento, posicionamento de marca e todo o aparato que circunda produções que têm orçamentos na casa dos milhões de dólares.

Logo, é possível pensar com relativa margem de segurança que o filme de animação se torna menos um reflexo da expressão individual conforme a natureza da produção: se individual ou coletiva, se independente ou comercial. Conforme a produção se desloca do extremo individual/independente para o extremo coletivo/comercial, também o grau de uma subjetividade única estar preponderantemente presente na peça se tornará menor, uma vez que o filme será uma expressão não do esforço de um só indivíduo, mas da soma de inteligências e de subjetividades de um grupo que atende a parâmetros muito bem definidos.

Assim sendo, a questão do ideal do expressionismo como uma forma de arte que vem de dentro do artista e que manifesta sua subjetividade inequivocamente vai estar diretamente ligada à natureza da produção.

O parâmetro seguinte é a recusa da imitação, outro ponto que deve ser atacado com cuidado. A tendência ao mimetismo, como já foi visto, depende também da natureza da produção e dos critérios do realizador. Denis afirma – conforme visto anteriormente –, que raramente a animação não é mimética particularmente quanto ao movimento. O mimetismo pode estar tanto no nível do movimento quanto no nível da imagem.

Em *Beowulf* – filme feito na técnica de *mocap* – o mimetismo está no nível da imagem e do movimento. É esse o caso da maioria dos filmes que fazem uso da captura de movimento. Por outro lado, o mimetismo pode estar em apenas uma das pontas, como nos filmes produzidos na técnica do *pixilation*. Nessa técnica, muitas vezes a imagem pode ser absolutamente naturalista, mas é o movimento que sofre um processo de desnaturalização e se torna mecanizado. Exemplo clássico disso é o filme *Neighbours* (1952) de McLaren. Finalmente, é possível que o mimetismo esteja no movimento, mas a imagem seja não naturalista, como em *Waking life*, de Richard Linklater, filme com animação rotoscopiada digitalmente.

As possibilidades são muitas, mas os exemplos são suficientes para demonstrar a tensão entre o realismo e o não realismo da imagem e do movimento no filme animado. Os três exemplos evidenciam a maneira peculiar com que cada filme lida com a resistência natural da animação ao realismo: a construção de um universo fantástico no caso de *Beowulf*, a desnaturalização do movimento e o desafio às leis da física em *Neighbours* ou a deformação do ser como meio para a exacerbação das emoções em *Waking Life*.

Conforme visto anteriormente, em função de sua resistência natural ao realismo, a animação é capaz de remodelar o real tornando real o irreal, bem como se dirigir para um universo completamente irreal. Exemplo mais do que eloquente da capacidade da animação em tornar real o irreal é o personagem Reed Richards, o Sr. Fantástico do filme *O Quarteto Fantástico* (2005). Richards é o líder intelectual do grupo de super-heróis da Marvel Comics e seu poder é a distensão de seu corpo como se fosse ele feito de borracha. A plasticidade da forma desse personagem só poderia ser alcançada de maneira convincente e suficientemente flexível para atender às necessidades da produção por meio da animação – e

apenas em animação 3D para que fosse inserido em um filme *live action* com alto grau de verossimilhança. Reed Richards é um exemplo da tentativa de superar o expressionismo latente na animação pela construção do realismo, pois, afinal, se trata de um filme *live action* com estilo marcadamente naturalista a despeito dos personagens fantásticos que integram a trama.

A imagem realista, no entanto, deve ceder lugar a uma plasticidade material que é absolutamente não realista. A mimese aqui é utilizada com o objetivo de criar uma ilusão, um falseamento: parece real, mas não é. Em boa parte dos filmes *live action*, a utilização da animação obedece à lógica de possibilitar aquilo que a câmera não pode capturar no mundo. Nem por isso os efeitos visuais são menos animação do que um filme de animação da Disney. Os princípios estão presentes em potência, ainda que não necessariamente sejam usados. Mesmo a discussão sobre se filmes feitos em captura de movimento devem ou não ser considerados animação deve ser vista com certo cuidado. Essa discussão faz sentido se apenas os aspectos técnicos forem tomados como parâmetro. No entanto, conceitualmente as potências da linguagem estão todas presentes, mesmo que o animador opte por não fazer uso delas. O ator que interpreta o personagem obviamente é real, porém, ele é um ponto de partida. O que mais caracteriza esse personagem – seu corpo que se estica acima de qualquer parâmetro de normalidade – é fruto da animação. Veja-se, por exemplo, a cena em que Reed Richards está teclando em um dispositivo eletrônico: o personagem utiliza a elasticidade do corpo para teclar mais rápido do que um ser humano normal poderia fazer. Para simular o poder de Richards foi obviamente utilizado modelagem e animação 3D. Na cena são claramente utilizadas algumas das propriedades da animação que caracterizam o animema: *animation semears, squash and stretch e blur*.



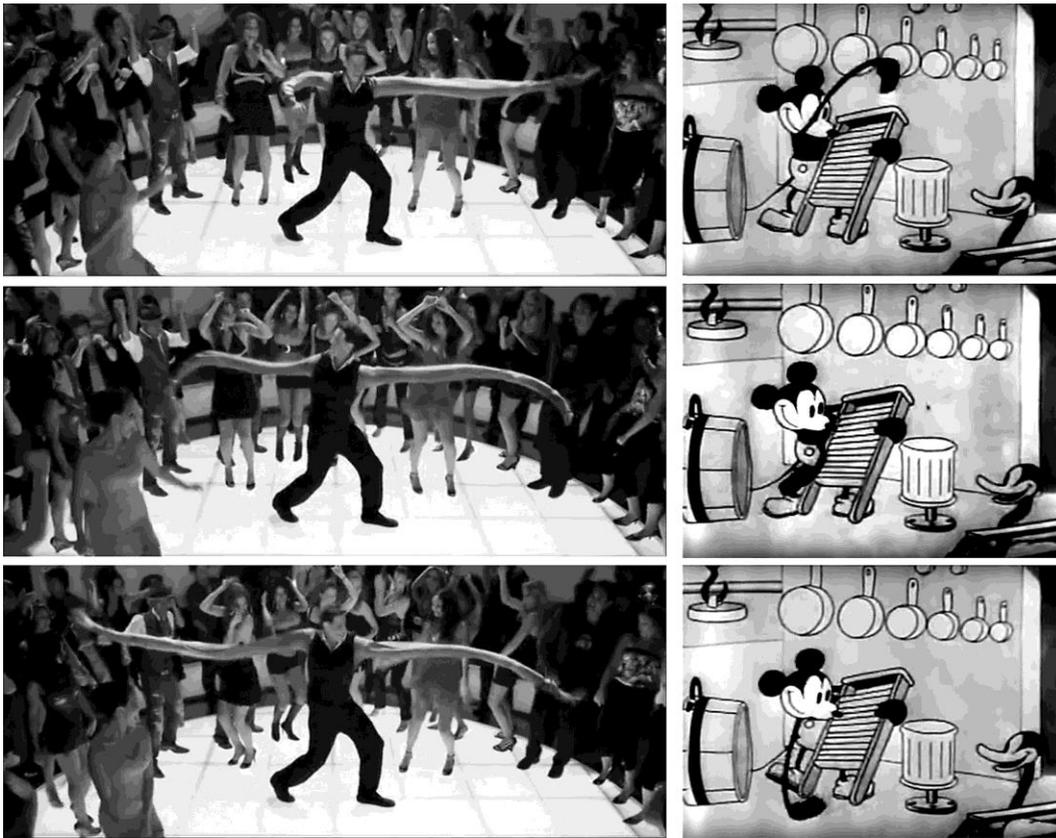
Figura 24 – Senhor Fantástico em O Quarteto Fantástico (2005), de Josh Trank

Quanto mais o realizador se aproxima do realismo, mais ele se afasta da potência expressiva da animação como meio e mais se aproxima do cinema *live action*. Isso é fato. Ao optar por esse caminho – como é o caso de Disney em *Bambi* e na maioria de seus longas-metragens – o realizador coleta, na realidade, os signos e os reinterpreta com objetivos evidentemente miméticos ou, pelo menos, absolutamente verossímeis. No entanto, a potência expressiva do meio está ali para explodir a qualquer momento.

A explosão da potência da animação acontece também em uma cena de *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* (2007) com direção de Tim Story. Na cena, Reed Richards dança fazendo uso de seus poderes elásticos. Nos *frames* selecionados a seguir, ele estica os braços como se fossem mangueiras de borracha. Essa transformação na configuração do personagem não é qualquer alteração. Ela é da mesma ordem dos braços e pernas de mangueira de jardim – *rubber hose animation* –, e tem sua contrapartida, por exemplo, na animação *Steamboat Willie* (1928) de Disney, na qual Mickey toca uma música em um instrumento improvisado. Seus braços esticam para além do normal e enfatizam a ação do personagem.

O que se verifica em ambos os casos é o processo de edição e abertura da forma e a aplicação dos princípios de animação. No caso do filme *live action*, são aplicados os princípios da animação sobre uma cena previamente filmada que tem seu aspecto realista propositalmente mantido. Ainda assim, a abertura da forma aproxima ambos os personagens. É válido trazer outro exemplo que se estabelece em algum lugar no meio dos dois extremos mostrados.

No filme de animação *Os Incríveis* (Pixar Animation, 2004), dirigido por Brad Bird, a personagem Mulher-elástica tem poderes semelhantes – como o próprio nome já indica – aos do Sr. Fantástico do *Quarteto Fantástico*. A diferença fundamental entre os dois filmes é que em *Os Incríveis*, não há busca de um falseamento da realidade. Está dado que animação não é realidade, por mais realista que o quadro fílmico possa parecer. Por outro lado, quando comparado com Mickey, o realismo de *Os Incríveis* é perceptivelmente maior. No entanto, em cada um deles a abertura da forma acontece de maneira semelhante.



Figuras 25 e 26 – *Quarteto Fantástico* e *o Surfista Prateado* (2007) de Tim Story e *Steamboat Willie* (1928), de Walt Disney

Parece evidente que o mimetismo na animação requer um esforço acentuado. Todo o aparato que é necessário para se realizar um filme como *Bambi*, da Disney, ou *Os Incríveis*, da Pixar, demonstram o grau de energia que deve ser investido para realizar um filme de animação realista. Ainda assim, apesar de todo esse esforço, a potência da animação está latente.

Por outro lado, a animação não empreende grande esforço em se distanciar do real e não ser mimética. É, aliás, extremamente natural realizar uma animação – em qualquer técnica –, que não priorize o mimetismo. A capacidade da animação em produzir o irreal e de fugir do mimetismo integra sua linguagem tanto quanto a capacidade de simular o real integra a linguagem do cinema *live action*. A animação, portanto, está em relação oposta ao naturalismo fotográfico do cinema em sua própria natureza. A resistência à imitação é uma potência da animação que a aproxima de um possível expressionismo. Essa resistência está no âmbito da linguagem e pode claramente também integrar o estilo do filme de animação.

O ponto seguinte é a importância atribuída ao material que está ligado diretamente à questão da técnica. Não se pode dizer que essas questões podem ser simplesmente transpostas do expressionismo para a animação. Toda a questão da gravura e da pintura no expressionismo alemão não toca a animação para além da formação do estilo nas categorias design da imagem e linha e cor, propostos por Furniss. Não integram a linguagem. A técnica da animação no quadro a quadro lida diretamente com a edição do tempo e do movimento, logo, a sua matéria formativa é em primeiro lugar o tempo. Como afirmado no capítulo 2, para Denis o quadro a quadro rompe reprodução mecânica do real – ou seja, a captura fotográfica da realidade – por seu enorme tempo de produção. É por meio da técnica do quadro a quadro que, segundo o autor, a animação propõe uma representação artesanal que se constrói na duração longa.

Portanto, a técnica que integra a linguagem da animação em primeiro lugar é a edição do tempo e do movimento. Essa técnica pode realizar um movimento que seja totalmente não realista ou um movimento naturalista como os dos filmes da Disney. Nesse caso, ao ter a opção de escolha da natureza do enunciado, o movimento que se inicia como linguagem – ou seja, o resultado do uso do léxico em uma determinada prática – adentra agora o campo do estilo. Uma vez que o realizador opta pela animação, imediatamente ele negocia com as potências dessa linguagem – a edição do tempo, a edição do movimento, a deformação, a tendência para o irreal. O passo seguinte é a escolha da técnica com a qual ele vai atuar sobre a matéria escolhida. Finalmente, ele empreende a definição do estilo, que pode estar em quaisquer das categorias propostas por Furniss.

No caso do movimento, o material vai determinar, por exemplo, qual grau de realismo de movimento é possível no filme. Um material que seja de difícil manuseio vai obviamente dificultar a realização de movimentos excessivamente naturais. Mais uma vez, a infraestrutura material determina a superestrutura ideológica. Mais ainda: o material vai determinar também o grau de plasticidade da forma e qual o número de procedimentos serão necessários para que a forma possa ser aberta. Por exemplo, no caso do *stop motion* realizado com bonecos de resina com armaduras de metal, o processo de abertura da forma torna-se muito mais difícil. Na animação há obviamente artistas que buscam procedimentos de realização fílmica mais livres, no entanto, esses procedimentos são limitados pela própria linguagem. Trata-se de uma técnica que se define pela minúcia. Para que

ocorra a ilusão de movimento é imprescindível a conexão formal entre os diferentes frames no quadro a quadro. Isso dificulta sensivelmente um procedimento absolutamente não racional, como Argan afirma ser a busca do expressionismo.

No entanto, essa mesma lógica da minúcia não se aplica ao estilo do design da imagem. Esse pode incorporar perfeitamente materiais e modos de preparo que tenham sua rudeza preservada, pois não afetam a ilusão de movimento que caracteriza o meio.

Finalmente, a última categoria proposta por Aumont é o “excesso”. Mesmo sendo difícil de generalizar, não é complicado verificar sua altíssima incidência no universo da animação, por ser ela uma forma de arte que se alimenta do excesso em muitas das suas manifestações. No entanto, a natureza desse excesso é passível de ser analisada mais detidamente. Seja qual for o método proposto – reunião de filmes por gênero narrativo ou pelas características formais; pelo agrupamento de obras de um único realizador ou pela reunião e observação de obras isoladas –, é possível verificar que o filme de animação é potencialmente afeito ao excesso.

Esse excesso pode se manifestar tanto na forma quanto no movimento. A deformação é uma potência expressiva no filme de animação que pode ou não ser utilizada pelo realizador, no entanto, está lá, latente. A deformação pode ser pura e simplesmente superficial – o personagem é deformado porque o estilo do filme assim pede –, mas a deformação também pode evidenciar a expressão interior da personagem. Isso a animação faz de uma maneira que o filme *live action* não pode fazer com a mesma facilidade, exceto lançando mão de pesado aparato técnico – que normalmente é limitante para o ator – ou da própria animação. O designer de personagens para animação pode lançar mão de formas intrínsecas à constituição do personagem e que, por isso mesmo, expressem precisamente sua personalidade.

O expressionismo na animação pode integrar tanto a linguagem quanto o estilo. O gênero narrativo também, obviamente, pode estar mais ou menos afeito a uma abordagem expressionista do tema, porém, é a infraestrutura que vai determinar a superestrutura ideológica. Logo, muito mais do que o gênero, são as questões de produção e objetivos comerciais do filme que determinam a narrativa.

É razoável questionar o que do expressionismo cinematográfico pode ser verificado nos três níveis de análise propostos aqui. A linguagem do

expressionismo cinematográfico é a linguagem do cinema *live action*. Aliás, como afirmado anteriormente, os filmes do expressionismo alemão não romperam com o clássico narrativo. No nível da linguagem, portanto, parece que a influência do cinema expressionista sobre a animação não ultrapassa aquela já exercida pelo cinema *live action*, ou seja, elementos de linguagem comuns a todo o universo do audiovisual, tais como os planos de câmera, por exemplo. No nível do gênero, é possível que seja maior o volume de influências específicas do cinema expressionista sobre a animação. A temática dos monstros, por exemplo, é recorrente no meio. No entanto, é no estilo que o expressionismo alemão cinematográfico mais se faz presente na animação. Desde *Branca de Neve e os Sete Anões* até Tim Burton, há grande recorrência da estética expressionista na animação em todos os níveis da *mise-en-scène*, particularmente no que diz respeito ao uso do claro/escuro.

Por fim, chega-se a Argan e seu conceito da escassez parcimoniosa do signo. Como dito anteriormente, para Argan a escassez do signo é a omissão de elementos da forma e a exacerbação de outros elementos. A definição de Argan pode ser facilmente alinhada com a de outra forma de expressão artística que se encontra na base da formação da animação: o cartum. Essa forma de arte certamente influenciou mais a animação do que o expressionismo, desde que esse seja entendido como um movimento artístico circunscrito no espaço e no tempo e não como um conceito. Sobre isso se tratará a próxima subunidade.

5.4 Expressionismo ou cartunismo?

Viu-se que não seria razoável afirmar que a animação pura e simplesmente se estruturou a partir do expressionismo. Como problematizado na unidade anterior, obviamente a afirmação de Coelho não se sustenta se unicamente basearmos a reflexão no expressionismo como movimento artístico circunscrito no tempo e no espaço.

Por tudo que se viu ao longo dos capítulos anteriores, é até simples demonstrar que o expressionismo como movimento artístico e histórico participou da estruturação estilística de muitos filmes de animação. Porém, não é tão simples partir do pressuposto de que o expressionismo como movimento está no fundamento da linguagem da animação, exceto se for assumido um conceito de

expressionismo específico para essa forma de expressão. E se o expressionismo como movimento artístico não está no fundamento da linguagem, qual seria esse expressionismo que impregna a animação como forma de arte?

A técnica da animação começou a ser desenvolvida muito antes de se constituir como linguagem. Não cabe aqui fazer uma extensa narrativa sobre as origens da técnica da animação. Destacar-se-á sucintamente apenas algumas marcas importantes.

No século XVI, mais especificamente em 1645, o inventor Athanasius Kircher divulga sua lanterna mágica: uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior que projetava *slides* previamente pintados em lâminas de vidro. No século XVIII, Pieter van Musschenbroek demonstrou que poderia simular movimento na lanterna mágica desde o momento em que usasse o mesmo disco giratório de vidro previamente pintado utilizado por Kircher, mas com figuras que simulassem sequências de um movimento¹¹⁰.

Após a publicação em 1824 do artigo “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects”¹¹¹, de Mark Roget, ao longo do século XIX vários dispositivos foram desenvolvidos com a finalidade de criar a ilusão de movimento. A primeira descrição do Taumatrópio¹¹² acontece em 1826 (MANONI, 2003, p.214). Em 1832, Plateau – que estudou e aprofundou as teorias de Roget – concebe o seu Fenaquitoscópio (Ibid., p.217). Também em 1832 Stampfer concebe seu Estroboscópio (Ibid., 223). Todos esses dispositivos – exceto o Zootrópio¹¹³ – buscavam de maneira semelhante simular a percepção do movimento. Não há a necessidade aqui de descrever todos esses dispositivos. No entanto, é interessante uma breve descrição do sistema de funcionamento do Zootrópio, brinquedo ótico daquele período que provavelmente é o mais

¹¹⁰ Sebastien Denis contesta a utilização da lanterna mágica como precursora da animação: “Impõe-se a prudência” – afirma o autor –, “já que nem tudo pode passar por “animação” (DENIS, 2007, p. 42).

¹¹¹ O célebre artigo de Roget defendia que “o olho humano retém uma imagem recebida por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida.” (LUCENA, 2002, p. 34). Entende-se, no entanto, que a lanterna mágica não é antepassada da animação tanto por qualquer tentativa rudimentar de reprodução do movimento, mas principalmente pela projeção de imagens que apresentavam sequencialidade narrativa e espaço-temporal.

¹¹² Alberto Lucena chama o dispositivo de Taumatrosópio. Aqui se optou por Taumatrópio, grafia utilizada por Manoni. N.A.

¹¹³ Lucena utiliza o termo zootrosópio, porém optou-se por usar zootrópio, utilizado no catálogo do Anima Mundi..

conhecido na atualidade depois dos *flipbooks*¹¹⁴. Lucena descreve assim o Zootrópio:

O princípio é o mesmo dos brinquedos anteriores, mas aqui os desenhos eram feitos em tiras de papel montados num tambor giratório. Ao girar o tambor, através de suas frestas também se observava o movimento. (LUCENA, 2002, p. 35)

Essa descrição é importante, uma vez que demonstra uma das bases da linguagem da animação, segundo Manovich: o ciclo de movimento. Os brinquedos óticos auxiliaram no desenvolvimento de uma técnica que ao longo do tempo se tornou um dos elementos da linguagem. Mesmo que um filme inteiro seja feito sem a utilização ostensiva de ciclos de movimento, a possibilidade existe, tanto por questões expressivas quanto por questões técnicas. Logo, a animação em ciclos está presente na edição da imagem e na edição do tempo e está claramente disponível em potência na composição do animema. Cabe ao realizador avaliar a sua utilização.

Denis destaca que cinema *live action* e animação estão ligados, afinal, tanto pelo desenvolvimento da recomposição do movimento quanto por descobertas científicas que empregaram “técnicas gráficas, mesmo depois da invenção da fotografia” (DENIS, 2007, p. 41). Denis conclui afirmando que: o desenho e a pintura foram de fato utilizados no quadro de muitíssimas invenções que conduziram à criação do cinematógrafo e fizeram do grafismo um aspecto central do pré-cinema. (DENIS, 2007, p. 41)

Denis lembra que no extremo oposto dos brinquedos óticos estão os experimentos científicos de Marey e Demeny – com o fenaquitoscópio e, posteriormente, o zoopraxinoscópio – e de Muybridge – com a cronofotografia. Esses inventores tinham em seus projetos o objetivo científico de “decompor o movimento para melhor compreender a fisiologia humana e animal”. Conclui Denis que “muitos animadores compreenderão a sua vocação ao ver não os movimentos recriados, mas ao contrário fixos pela cronofotografia e ‘reanimados’” (DENIS, 2007, p. 43).

114 *Flipbook* – também chamado de kinetógrafo ou folioscópio – é uma sequência de imagens em geral encadernadas em um pequeno livro que, ao ser folheado rapidamente, proporciona ao observador a sensação de movimento. Por meio do *flipbook* o animador pode criar uma sequência animada sem a utilização de um projetor ou qualquer outro dispositivo mecânico ou eletrônico.

É sempre importante marcar os experimentos de Émile Reynaud e seu praxinoscópio. Segundo Denis, Reynaud foi o primeiro a “conseguir uma projeção de desenhos animados com uma verdadeira narrativa e uma duração” (DENIS, 2007, p. 44). Reynaud conseguiu criar narrativas em função dos incrementos técnicos que ele implementou no zootrópio e, apesar do conhecido caso de sucesso de seu Teatro Ótico, bem como sua decadência e quase total esquecimento após o surgimento do cinematógrafo dos irmãos Lumière, é possível dizer que ele foi responsável pelo primeiro exemplo de cinema de animação mesmo não tendo tido influência sobre os primeiros animadores (Ibid.). Para Denis, porém – mesmo reconhecendo a importância de Reynaud –, só é possível falar de “cinema de animação” após o nascimento do cinema entre os anos de 1891 e 1895, respectivamente lançamento dos kinetoscópio e do cinematógrafo, ou seja, “a partir do emprego de uma técnica de reconstituição do movimento por meio de uma fita perfurada e projetável em público” (Ibid.).

Laurent Manoni apresenta uma importante visão, diversa daquela proposta por Denis. Segundo Manoni, o Teatro Ótico de Reynaud foi uma versão ampliada e aperfeiçoada de um dispositivo anterior desenvolvido por Reynaud, o praxinoscópio de projeção. É na patente do praxinoscópio de projeção que Reynaud lança a base da tira flexível perfurada de comprimento variável, produzida com material opaco ou transparente e que se enrola e desenrola como um carretel, claramente um prenúncio do filme cinematográfico (MANONI, 2003, p.369). Manoni descreve o sistema de funcionamento da tira no Teatro Ótico:

(...) a tira perfurada servia para movimentar uma grande roda de engrenagem contendo espelhos; numa câmera cinematográfica, a película é tracionada por um mecanismo específico, e as perfurações servem para assegurar o espaçamento uniforme das imagens. (MANONI, 2003, p.370)

Ainda que a diferença seja evidente, fato é que essa foi a primeira vez que uma tira perfurada foi empregada em uma máquina de projetar imagens animadas (MANONI, 2003, p.370). Porém, não é apenas essa a evidência que reafirma a possibilidade de que o Teatro Ótico de Reynaud tenha sido influenciador direto do cinematógrafo. Manoni cita que – segundo o filho de Reynaud – os irmãos Luois e Auguste Lumière visitaram a oficina de Reynaud no início de 1894, muito curiosos sobre o dispositivo que Reynaud utilizava para apresentar seus espetáculos no Musée Grevin (MANONI, 2003, p.374). Manoni ressalta, no entanto, que os Lumière também estudaram o funcionamento das câmeras de

Marey e do quinetoscópio de Edison nas pesquisas que desembocaram na construção de seu dispositivo de cronofotografia à projeção (Ibid., 375). Em seu sistema de projeção de imagens animadas, Reynaud reuniu vários elementos importantes na definição da imagem em movimento nos anos porvir, tais como os efeitos de fusão da imagem, os efeitos acústicos sincronizados com a imagem e as projeções longas para os padrões da época, em cores e que apresentavam um enredo (MANONI, 2003, p.373).

Reynaud, não foi um precursor do cinema de animação. A julgar pelas descrições de Manoni, o que ele fez era já animação. Manoni afirma que “não há hiato entre o teatro ótico e a projeção cronofotográfica ou cinematográfica, mas uma continuidade, uma filiação essencial”. Para Manoni, aliás, Reynaud não foi um precursor do cinema, mas teria feito “cinema de verdade, tanto como espetáculo quanto como “escritura do movimento” (MANONI, 2003, p.378).

Segundo Wells, era intrínseca ao desenvolvimento dos brinquedos óticos a ideia de que a imagem em movimento era essencialmente mágica, ou seja, uma manipulação de imagens estáticas que tendia para o colorido, o divertido e até mesmo para o "milagroso". O realismo da fotografia erradicou essa noção do cinema *live action*, mas a mágica foi perpetuada em filmes de efeitos e no desenvolvimento contínuo do filme animado (WELLS, 1998, p. 12). Esse ponto abordado por Wells vem ao encontro do que se afirmou anteriormente. Enquanto na concepção de Pasolini o cinema *live action* seria a língua viva da realidade, a animação, ao contrário, seria a língua da imaginação em movimento. Se antes as formas de expressão disponíveis ao homem eram capazes de liberar a imaginação na forma de texto e imagem, a animação trouxe a possibilidade de o homem adicionar um nível a mais nesse processo: o movimento, a criação de uma realidade alternativa, animada e mágica.

O cinema *live action* e a animação, então, possuem em comum uma origem “desenhada”. Ambos sofreram influência das artes gráficas em seu processo inicial de desenvolvimento, porém essa influência se tornou perene na animação. Não apenas isso, também a característica mágica do cinema vai se perpetuar na animação e no que hoje se chama de cinema espetáculo, ou seja, os filmes de efeitos especiais, normalmente com temática de aventura, fantasia e ficção científica. Nesse caso, a animação sempre foi parceira do cinema *live*

action na construção dessa magia, tendo essa participação ampliada nos dias atuais.

Questão importante nesse processo é que – como foi afirmado anteriormente – a animação em seu início sofreu influências variadas. Talvez uma das primeiras tenha sido a dos cartuns. Bendazzi afirma que:

(...) o cinema de animação não é necessariamente infantil, não é obrigatoriamente cômico e tem uma relação débil com as histórias em quadrinhos (exceção feita aos primeiros vinte anos do século XX nos Estados Unidos da América). (BENDAZZI, 1994, p. XV)

Wells também afirma que as histórias em quadrinhos forneceram vocabulário inicial para a animação. Segundo o autor, a imprensa inicia o uso de cores nas tirinhas de jornal em 1893 e essas poderiam ser vistas como protótipos do que viria a ser a animação (WELLS, 1998, p. 12).

Apesar da sentença um tanto restritiva de Bendazzi quanto à relação entre animação e quadrinhos, fato é que a animação se desenvolveu em seus primórdios pelas mãos de três cartunistas: James Stuart Blackton, Emile Cohl e Winsor McCay. Não se irá repisar aqui toda a história de Blackton, Cohl e McCay como pioneiros da animação, uma vez que é história já bem documentada e conhecida. Cabe, no entanto, destacar o *background* de ambos na qualidade de artistas para sustentar o ponto aonde se quer chegar com essa argumentação.

Blackton realizava shows de *lightinig sketches*¹¹⁵. Fazia caricaturas utilizando giz sobre quadro negro e foi com essa técnica que ele realizou o que se tornaria o primeiro passo em direção à animação como se conhece, ou seja, ilusão de movimento por meio da captura quadro a quadro de desenhos em sequência. O filme *Humorous Phases of Fenny Faces* (1906), de Blackton é o grande precursor da animação no momento em que a câmera de filmagem se torna uma realidade e, mesmo sendo limitado tecnicamente, aponta para duas técnicas importantes para a animação: o *cutout* e o *2D full*. É importante destacar o trabalho anterior de Blackton como cartunista para a imprensa e artista de vaudeville, porque demonstra duas importantes tendências da animação: a relação intrínseca da animação em seus primórdios com o cartum e sua tendência ao espetáculo.

115 Performances de artistas plásticos que desenhavam ao vivo em técnicas diversas.

Quanto ao francês Emile Cohl, a situação tende para o mesmo sentido. Trabalhou como cartunista e caricaturista para a imprensa e desenvolveu habilidades na fotografia até que, em 1907, descobriu o cinema. Cohl foi impactado diretamente pelo filme *The Haunted Hotel* (1907), de Blackton, e foi a partir do estudo desse filme que Cohl realiza seu primeiro filme de animação: *Fantasmagorie* (1908). Mais uma vez um cartunista e caricaturista está na base do desenvolvimento da animação. Cohl dá um passo à frente de Blackton ao permitir que seus personagens tomem vida própria no écran sem a necessidade de deixar evidente a mão humana ao longo do processo. O filme de Cohl se constitui em um universo ficcional independente.

O último destaque é Winsor McCay, cartunista e quadrinista com notórias habilidades técnicas de representação figurativa, autor de *Little Nemo in Slumberland*, uma das mais importantes obras das histórias em quadrinhos. Foi exatamente com os personagens dessa série de quadrinhos que McCay desenvolveu seu primeiro filme de animação: *Little Nemo* (1911). McCay também era *performer* em shows de vaudeville e seu filme mais importante – *Gertie The Dinosaur* – foi produzido para ser exibido em uma atividade performática, na qual o autor interagiu com sua criatura.

Alberto Lucena destaca que em seu início “a animação teria que se voltar para modelos artísticos tradicionais relacionados à produção visual e que, de preferência, lidassem com o movimento através do tempo, de maneira a formar a sua própria identidade” (LUCENA, 2002, p.46). As histórias em quadrinhos são o exemplo mais próximo para os realizadores nesse momento, além dos cartuns e da caricatura.

O dicionário Merriam-Webster define *cartoon* como sendo “um desenho destinado à sátira, à caricatura ou ao humor”¹¹⁶. Para o Oxford Living Dictionaries, *cartoon* é um desenho simples que aborda um assunto de forma humoristicamente exagerada, em tom especialmente satírico em jornal ou revista¹¹⁷. Camilo Riani apresenta três definições úteis:

116 A drawing intended as satire, caricature, or humor. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cartoon>>. Acesso em: 10 out.2017

- a) charge: representação humorística e caricatural de caráter político. A charge normalmente ataca personalidades reais do meio político e social de uma dada cultura;
- b) cartum: frequentemente confundido com a charge, tem como característica, no entanto, tratar de temas universais sem necessariamente citar um caso específico. Por isso, apresenta maior atemporalidade e, muitas vezes dispensa textos ou balões de diálogo;
- c) caricatura: o termo pode ser identificado como um termo genérico do humor gráfico, mas também pode ser identificado como uma categoria específica na qual um retratado tem privilegiados certos aspectos psicológicos e anatômicos.

McCloud, por sua vez, define *cartoon* como uma forma de “amplificação através da simplificação” (MCCLLOUD, 2005, p.30). Segundo o autor, quando se produz um *cartoon*, é feita uma operação de eliminação de certos detalhes e a concentração em outros detalhes específicos. Essa operação, afirma o autor, amplia significados de uma forma que não é possível para arte realista (MCCLLOUD, 2005, p.30). O *cartoon* segundo McCloud, mais do que uma forma de desenhar é uma forma de ver, pois tem a capacidade de concentrar a atenção do espectador em uma parte importante da ideia (MCCLLOUD, 2005, p. 31). McCloud dirige seus argumentos na direção daquilo que ele chama de efeito máscara, ou seja, a simplicidade do *cartoon* permite uma identificação psicológica entre a personagem e o observador (MCCLLOUD, 2005).

As definições do termo apresentadas aqui trazem ideias importantes: desenho simples de forma humoristicamente exagerada; desenho destinado à sátira, à caricatura ou ao humor; amplificação por meio da simplificação; eliminação de detalhes em oposição à concentração em detalhes específicos. Simplicidade, exagero, humor, sátira, caricatura, eliminação de certos detalhes e ampliação de outros. Elementos constantes na animação em seu início e que se

117 A simple drawing showing the features of its subjects in a humorously exaggerated way, especially a satirical one in a newspaper or magazine. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/cartoon>>. Acesso em: 10 out.2017 -

perpetuaram ao longo de sua história, mesmo com o surgimento de propostas que se distanciaram desses registros. O exagero e o humor obviamente não se limitam à narrativa, mas estão igualmente presentes na construção da imagem.

O processo laborioso do quadro a quadro requer simplificação tanto para facilitar o trabalho de editar a forma no tempo, quanto para – conforme afirmado por McCloud – exacerbar certas características expressivas. É aqui que a definição de Argan auxilia no processo de fechamento do ciclo: a escassez do signo é a omissão de elementos da forma e a exacerbação de outros elementos. Assim como o desenho de cartum e a caricatura, o expressionismo buscou esse processo de simplificação/exacerbação.

Cardinal – como dito anteriormente – refuta uma visão de longo alcance espacial e temporal do expressionismo, pela fragilidade que essa operação apresenta. Não se incorrerá aqui no erro que foi tão claramente refutado pelo autor. Buscar uma origem histórica inequívoca de uma possível matriz expressionista na animação é tarefa tão pouco frutífera quanto a de buscar uma origem do expressionismo em uma perspectiva trans-histórica.

Como visto anteriormente, é perfeitamente possível afirmar que o expressionismo na animação tem claras influências da estética do cartum, da caricatura e dos quadrinhos. Também é óbvio que existe a influência do expressionismo no cinema de animação e essa influência começa cedo, afinal, o desenvolvimento das vanguardas do século XX acontece concomitantemente ao desenvolvimento da própria animação. Viu-se que em 1906 Blackton lança *Humorous Face, Funny Faces* e, em 1907, Emile Cohl lança seu *Fantasmagorie*.

Cohl era, dentre outras coisas, membro de um grupo surrealista chamado Os Incoerentes. Também foi visto que em 1905 surgem os *fauves* na França e o *Die Brücke* (A Ponte) na Alemanha; em 1908, o cubismo na França e o *Der Blaue Reiter* (O Cavaleiro Azul). McCay lança *Little Nemo* em 1911. *Dr. Caligari* chega um pouco mais tarde, em 1920, e sua influência já se faz sentir sobre *Branca de Neve e os Sete Anões*, de Disney, lançado em 1937, com será visto no próximo capítulo.

Denis destaca que o flerte entre as vanguardas e a animação foi intenso, mas raramente deu frutos concretos. É na Alemanha de Weimar, afirma o autor, que as experimentações entre pintura e animação se concretizam pelas mãos de artistas

que gravitavam em torno da abstração de “Kandinsky, Malevitch, na corrente da Bauhaus, do construtivismo e mais tarde de Dada” (DENIS, 2007, p. 60).

Segundo Denis, os artistas procuravam “na técnica da animação os elementos que faltavam à pintura e ao desenho” (DENIS, 2007, p. 61). São inventadas técnicas por esses realizadores e dentre eles Denis destaca Walther Ruttmann e Oskar Fischinger com filmes abstratos, Lotte Reiniger com suas sombras chinesas e Alexander Alexeieff com sua matriz de alfinetes. Esses realizadores estão completamente fora do *cartoon*, nada em suas animações está relacionado com seu estilo ou o gênero. No entanto, a resistência ao real e a edição do tempo estão presentes, bem como a potência da edição da forma.

Também sobre Disney, Denis destaca que, a despeito de sua visão de mundo eminentemente norte-americana, houve influência das vanguardas, mais especificamente, os filmes do expressionismo alemão. Disney teria assistido com sua equipe *O Gabinete do Dr. Caligari*, *Nosferatu* e *Metrópolis* para analisar pormenorizadamente cada filme (DENIS, 2007, p.139). Também segundo Canemaker, os filmes expressionistas estavam entre os vários tipos diferentes de filmes exibidos na escola de arte do Disney Studio e destaca a influência do cinema expressionista alemão sobre *Branca de Neve e os Sete Anões* (CANEMAKER, 1999, p. 44).

Nesta tese, o que se acredita é que, apesar de ser possível buscar conexões históricas entre o expressionismo e a animação e, mais ainda, ser absolutamente válida a operação de mapeamento desses pontos de contato, o mais relevante é identificar os elementos de linguagem, gênero e estilo que se manifestam como potência na animação. Essa potência não se apresenta universalmente na animação, pois existe justamente como possibilidade latente e não como um imperativo determinante. Para isso, porém, é imprescindível obter clareza de quais são essas potências que diferenciam a animação de outras linguagens artísticas e isso deve ser buscado por meio de uma perspectiva histórica.

Acredita-se que a compreensão de que a potência expressionista da animação está para além da construção do estilo do filme de animação. Essa potência integra a linguagem do meio. Linguagem, gênero e estilo estão em relação dialética, sendo ao mesmo tempo transformados pelas potências da animação. Esse processo é completamente diferente das operações estilísticas do

expressionismo alemão no cinema. O expressionismo alemão cinematográfico não mudou intrinsecamente a linguagem do cinema *live action*, apenas abriu uma possibilidade estilística importante e que deu frutos perenes na história do cinema, sentindo-se seus ecos até a contemporaneidade, inclusive na animação.

Acredita-se que a frase de Cesar Coelho faz sentido na medida em que estiver se referindo a um expressionismo conceitual que entra na animação por vias múltiplas –cartum, quadrinhos, o expressionismo das artes plásticas e do cinema –, mas que primordialmente é um expressionismo presente na própria ontologia da animação. Esse expressionismo integra a linguagem em potência por meio da resistência ao realismo que tem como repertório específico da animação a deformação – edição e abertura da forma no tempo –, a desnaturalização do movimento – possibilidade gerada pela edição do tempo –, o excesso e o exagero. Esse expressionismo se torna ainda mais potente quando, além do expressionismo característico da linguagem da animação, também o estilo do filme sofre influências do expressionismo em quaisquer de suas manifestações artísticas. É na demonstração de alguns exemplos dessas potências na construção do animema que se concentra a próxima unidade.

6. O VERTIGINOSO EXPRESSIONISMO DA ANIMAÇÃO

Neste capítulo são investigados filmes de animação tendo como referências primárias as categorias de linguagem, gênero e estilo conforme descritas anteriormente nesta tese. Para a análise dos filmes também será utilizado o conceito de expressionismo que se apurou a partir da observação do movimento em suas manifestações nas artes plásticas, no cinema e na animação. O procedimento tem como objetivo apurar evidências da manifestação do expressionismo nos diferentes níveis de análise propostos nas categorias formuladas.

A orientação metodológica deste capítulo é aquela que marcou a tese como um todo. Em primeiro lugar, a busca do que Roger Cardinal chama de unidade dentro da diversidade e, em segundo, a vertigem dos sentidos sugerida por Sarmiento e Gamba Junior, ou seja, a assunção do incomensurável na análise de um objeto que não é passível de esgotamento.

Emprende-se a análise de obras diversas nas quais se identificam a ocorrência ou não da potência expressionista nas categorias que afetam a composição do animema – linguagem, gênero e estilo –, tendo desde já clara a impossibilidade de esgotamento do objeto como um todo, obras que complementam tudo o que já foi visto em todos os outros exemplos trazidos nos capítulos anteriores desta tese.

Começa-se com a análise de *Branca de Neve e os Sete Anões* (Disney, 1937). O filme de maneira um tanto paradoxal se mostra impregnado de expressionismo tanto na linguagem quanto no gênero e no estilo. Diz-se paradoxal porque, afinal, Walt Disney passou a conter a expressão típica da animação quando inicia sua incursão pelo longa-metragem, aproximando seus filmes cada vez mais do cinema *live action*. No entanto, apesar de sua busca pelo realismo, é no expressionismo de *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene – que buscou soluções que afastassem seu filme do naturalismo – que Disney e sua equipe buscaram influências. A opção de utilizar o expressionismo alemão como referência parece perfeita, pois, talvez, aproximasse o filme de Disney de um

realismo possível ao filme animado naquele momento do desenvolvimento da animação.

Branca de Neve e os sete Anões estabeleceu o formato-base de todos os filmes de animação de longa-metragem que vieram depois e sua influência pode ser sentida décadas depois de seu lançamento (SOLOMON, 1989, p.62). A utilização de contos de fada e obras literárias infanto-juvenis, a aproximação da estética dos velhos livros de histórias infantis europeus e a busca pelo realismo constitui o paradigma estabelecido por *Branca de Neve*. Esse é um paradigma que vai ecoar ao longo da história na produção de filmes de animação para cinema não apenas na Disney ou no mercado norte-americano, mas em produções cinematográficas de animação de um modo geral.

Quanto à infraestrutura e superestrutura, *Branca de Neve e os Sete Anões* é um filme tipicamente comercial e infantil. Disney é praticamente o inventor do conceito de filme para toda a família e, mesmo com a influência clara do expressionismo alemão, ainda assim *Branca de Neve* é uma animação infantil. Quanto ao gênero narrativo, segundo a classificação de Wells, é melodramático e paradigmático. É possível identificar o desdobramento demoníaco da personagem, recurso narrativo recorrente no expressionismo alemão, que está evidenciado na vida dupla da Rainha Má. A bela e invejosa rainha mantém uma câmara secreta no castelo onde guarda instrumentos de feitiçaria que a tornam capaz de— entre outras vilanias – mudar sua forma e transformá-la em uma velha e repugnante bruxa. Tal como o enigmático *Dr. Caligari*, a rainha tem uma vida dupla e cada parte dessa vida contradiz a outra em algum nível.

O estilo do filme talvez seja a categoria mais influenciada pelo expressionismo alemão. O claro-escuro típico do expressionismo pode ser visto ao longo de toda a película. Destaca-se aqui a cena na qual a Rainha Má já em sua câmara secreta bebe a porção mágica que vai transformá-la na bruxa. Após a transformação, a bruxa não é vista imediatamente, é vista apenas sua sombra projetada na parede com contornos nitidamente recortados, recurso típico dos expressionistas (Figura 28). Lotte Eisner descreve esse recurso e afirma que os expressionistas moldavam as formas por meio de um fecho luminoso, criando o

que ela chama de “plástica artificial” (EISNER, 1985, p.67). Em *Nosferatu*, F. W. Murnau utiliza esse mesmo recurso exatamente da mesma forma (Figura 27).



Figuras 27 e 28 – Fotogramas dos filmes *Nosferatu* (1922) de F. Murnau e *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) de Walt Disney

Quanto à linguagem, *Branca de Neve e os Sete Anões* apresenta uma contradição evidente aos olhares mais atentos. É um filme quadro a quadro, sem dúvida, logo, trabalha a edição do tempo e do movimento de acordo com os fundamentos da técnica. Porém, o primeiro problema é a diferença no padrão de movimento de Branca de Neve, da Rainha Má e do Príncipe – nitidamente rotoscopiados ou, pelo menos, com forte influência de cenas filmadas – em relação aos outros personagens, particularmente a bruxa e os sete anões, animados segundo os doze princípios. Isso se reflete também na edição da forma. O grau de maciez e deformação que acontece nos anões contrasta com a dureza de Branca de Neve e seu movimento realista (Figura 28). Na sequência de imagens a seguir, vê-se o personagem Dunga enfiando sua cabeça através do buraco do parapeito da escada. É perceptível a deformação no efeito clássico do *squash and stretch*. Mais uma vez, apenas a animação pode criar esse significado dessa maneira, por isso se pode falar do animema.

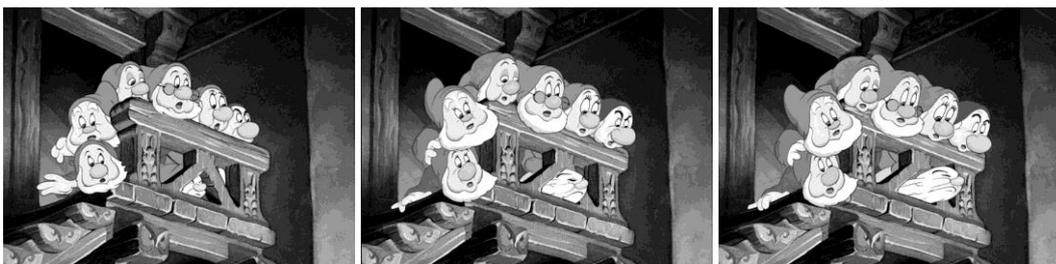


Figura 29 – *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937) de Walt Disney

O filme que se analisa a seguir é *The Tell Tale Heart* (1953), dirigido por Ted Parmelee e produzido pela United Productions of America (UPA). É um filme comercial e claramente não infantil, uma vez que é baseado no conto homônimo de Edgar Allan Poe. O filme também tem inspiração claramente expressionista em seu estilo, que está plenamente de acordo com o gênero ao qual pertence.

Poe é reconhecido mestre da literatura de horror e suspense. Ao tomar a relação de gêneros de McKee, é possível selecionar dois gêneros para categorizar a animação: filme de terror e crime. No entanto, é absolutamente improvável conseguir êxito ao tentar encaixar esse filme nas categorias propostas por McKee para a animação especificamente. Por não ser uma animação infantil, a categoria de McKee simplesmente não funciona. Já Wells oferece condições melhores para uma categorização mais refinada e é possível encaixar nas categorias trágico/heroico e paradigmático, isso por ser uma história trágica – com elementos de suspense e horror – e produzida a partir de um texto literário pré-existente que lhe serve de paradigma.

Quanto à *mise-en-scène*, o filme apresenta palheta dessaturada com grande ocorrência de alto contraste. Essa característica acaba por gerar um efeito pictórico, com figura e fundo se confundindo em muitos quadros. A linearidade é diminuída também pela ausência de contornos evidentes na figura, mesmo nos quadros com maior iluminação. O movimento não é naturalista, aliás, a animação é perceptivelmente limitada.

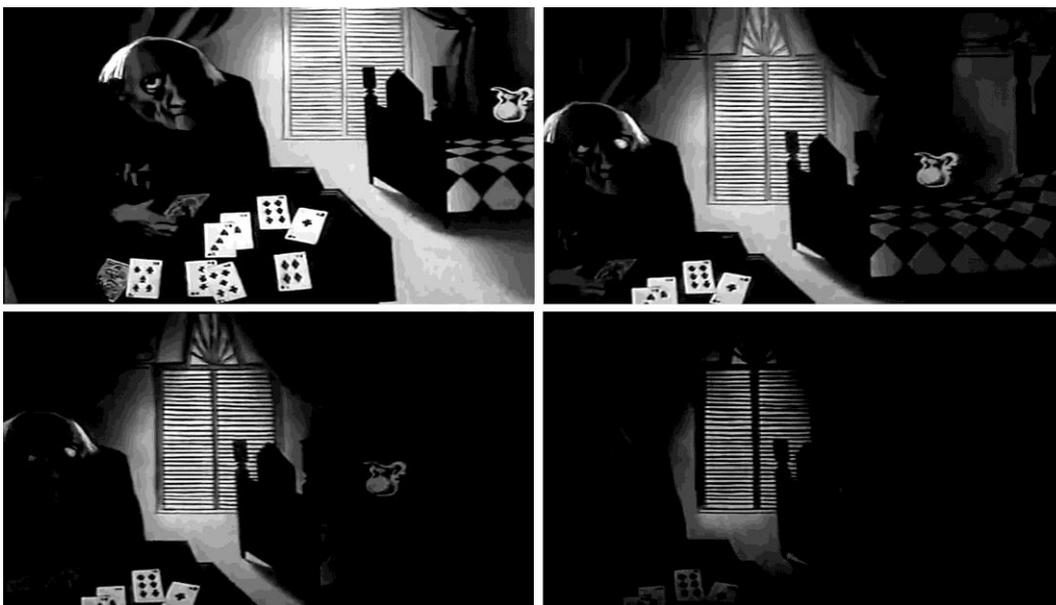


Imagem 30 – *The Tell Tale Heart* (1953), de Ted Parmelee

O que é evidente no filme é que sua expressividade, seu exagero e sua deformação estão no nível do estilo. Em nenhum momento há um movimento de abertura da forma que não seja alcançado pelo efeito de escurecimento da imagem e a consequente quebra da separação ente figura e fundo. No que diz respeito à linguagem, o filme de Ted Parmelee não atende aos princípios de abertura, como acontece com o anão Dunga em *Branca de Neve*. O animema está obviamente presente, mas a verdade é que Parmelee poderia ter realizado seu filme em *live action* sem maiores problemas. No entanto, o diretor faz uso consciente da resistência natural ao realismo que caracteriza a animação, ainda mais acentuada pela influência do expressionismo alemão tanto do cinema quanto das artes plásticas.

A animação *Vincent* (1982)¹¹⁸, de Tim Burton, é um filme de curta-metragem (5:52 min) realizado em *stop motion*. O argumento simples narra a história de Vincent Malloy, um menino de sete anos que quer ser como Vincent Price e se imagina constantemente em situações análogas àquelas que seu ídolo enfrenta em seus filmes. Quanto ao gênero, Michael Frierson afirma que “o filme é uma ironia melodramática, um pastiche cartunesco dos temas de horror de filme B”¹¹⁹ (FRIERSON, 1996). É possível encaixar o filme em mais de uma das categorias de Wells: cômico / irônico; trágico / heroico e primal.

Quanto à infraestrutura, Burton realizou o filme enquanto trabalhava nos estúdios Disney, no início dos anos de 1980. *Vincent* não é um filme comercial na acepção estrita do termo. Foi lançado como curta de abertura do filme *live action* *Tex* (1982) da própria Disney e teve boa recepção em festivais. No entanto, o filme foi produzido e distribuído pela Disney com orçamento de \$60.000,00 (dólares americanos), o que viola o princípio básico de filmes independentes, que é a produção desvinculada das *majors*. O curta está incluído no disco de bônus do DVD da edição brasileira de “O Estranho Mundo de Jack – Edição de colecionador” (2008). Portanto, trata-se de um filme de estúdio. A classificação indicativa na caixa do produto é “livre para todos os públicos”, ou seja, *Vincent* é considerado um filme para crianças.

¹¹⁸ Dados extraídos do site IMDB, disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0084868/>>. Acesso em: 22 nov.2016.

¹¹⁹ Tradução nossa.

Quanto ao estilo, o filme tem design nitidamente influenciado pelo expressionismo alemão, particularmente pelo filme *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920), de Robert Wiene¹²⁰. O uso do claro-escuro é característica fundamental no filme. Enquanto o mundo habitado por Vincent Malloy é claro e chapado em termos de iluminação, o mundo de Vincent Price é sombrio, cheio de iluminação em alto contraste (Figura 31).

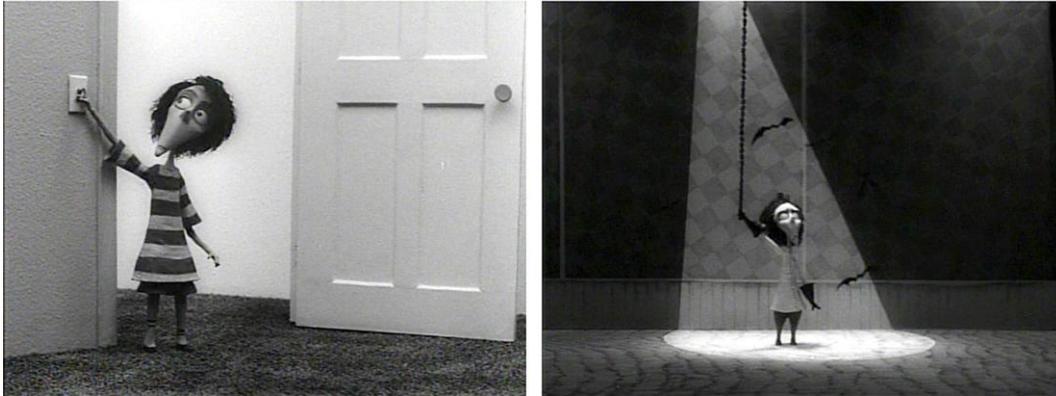
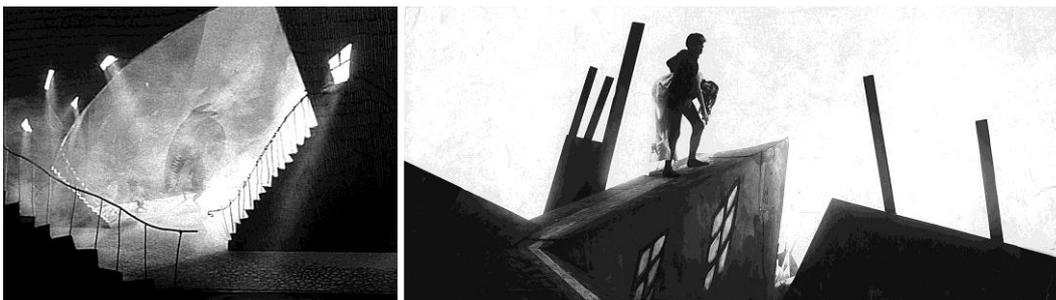


Figura 31 – *Vincent* (1980) de Tim Burton (1982) – iluminação

Quanto ao design, é evidente que a distorção das estruturas, formatos de janelas e os cenários construídos com grande incidência de ângulos e cantos vivos remetem a *Dr. Caligari* (figuras 32 e 33).

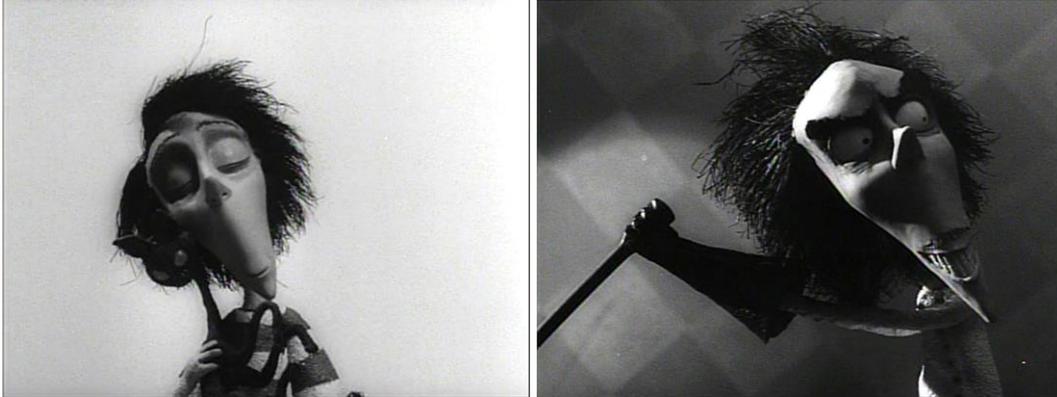


Figuras 32 e 33 – *Vincent* (1980) de Tim Burton (1982) e *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920) de R. Wiene

O design dos personagens também segue a linha dos fortes contrastes, da distorção e do exagero. Vincent Malloy, o menino de sete anos, tem uma

¹²⁰ É muito peculiar o fato de Burton, segundo Frierson, despotencializar a influência direta de *O Gabinete do Dr. Caligari* sobre *Vincent*, porque as semelhanças estilísticas particularmente quanto aos cenários são evidentes. Frierson afirma que Burton cita como maiores influências para o filme *Os livros de Dr. Seuss* e os filmes de Vincent Price (Figura 32).

expressão triste, quase imóvel. O terrível Vincent Price, no entanto, expõe máscaras macabras e distorcidas, evidenciando maldade ou desespero (figuras 34 e 35).



Figuras 34 e 35 – *Vincent* (1980) de Tim Burton (1982) – Expressões de Vincent Malloy e Vincent Price

Quanto à técnica, o filme combina animação 2D e *stop motion*. A linguagem do filme é diretamente influenciada pela técnica. O movimento é pouco fluido e não há nenhum grande exemplo de abertura da forma. Burton se preocupou com o contraste entre Vincent Malloy e Vincent Price também no que diz respeito ao movimento. Enquanto Malloy tem movimentos contidos e tímidos, Price é dramático e muito teatral (figuras 36 e 37).



Figuras 36 e 37 – *Vincent* (1980) de Tim Burton (1982) – Movimentos de Vincent Malloy e Vincent Price

O filme *História Trágica com Final Feliz* (2005), da animadora portuguesa Regina Pessoa, é um excelente exemplo de expressionismo no gênero

e no estilo. A infraestrutura de produção é a de um filme independente, com produção do estúdio Ciclope Filmes de Portugal. É uma infraestrutura de produção baseada no mecenato com recursos oriundos de Portugal, Canadá e França. Não é um filme fácil de classificar. É um filme não infantil, apesar de poder ser assistido por crianças. Seu próprio título entrega parcialmente seu gênero: trágico/heroico. Porém, é possível classificá-lo também como melodramático/moralizador e primal. A protagonista do filme é uma menina que tem um coração de pássaro que incomoda toda a cidade em função de seu bater forte e ruidoso. No final, asas eclodem de suas costas e a menina parte voando em direção ao céu, sem ficar claro se ela morreu ou se realmente voa para longe daqueles que a segregaram. Apesar de não ser um monstro no mesmo sentido que os monstros têm nos filmes do expressionismo alemão, a menina com coração de pássaro é alguém que incomoda, que é incomum.

O estilo é sem dúvida a parte mais expressionista do filme, até porque Regina Pessoa trabalha com gravura. Nesse filme a realizadora trabalhou com a estética da gravura em meio digital, reproduzindo a dinâmica do material. A simulação da textura da madeira e o claro-escuro são elementos constantes no filme que, porém, é sempre linear, ou seja, figura e fundo estão sempre muito bem delimitados. O filme é, também, claramente não realista.

O filme de Regina Pessoa, apesar de todo o expressionismo – que se filia talvez muito mais às artes plásticas do que ao cinema – não trabalha tanto com a potência da abertura da forma. A deformação da personagem ocorre muito mais no nível do design. Há exagero e óbvia resistência ao realismo em mais de um nível – movimento e estilo, por exemplo –, porém, a abertura da forma na maneira que é tratada aqui ocorre de maneira sutil. Destacam-se dois casos emblemáticos. O primeiro caso é a representação praticamente abstrata do coração da menina. Não há uma concepção realista da imagem. A representação é mais da emoção do que propriamente do órgão coração. A forma quase se desfaz com as batidas, perdendo um pouco do seu contorno. Também o movimento não está em nenhum nível atrelado ao realismo.



Figura 38 – *História Trágica com Final Feliz* (2005), de Regina Pessoa – representação do coração de pássaro

A imagem seguinte é a combinação dos recursos de *smears* e *blur*. Pessoa repete os braços da personagem no quadro e ao mesmo tempo desfoca as repetições. Um dos braços, porém, permanece perfeitamente nítido e contornado. Não há uma deformação acentuada da personagem.



Figura 39 – *História Trágica com Final Feliz* (2005), de Regina Pessoa – *animation smears e blur*

Afternoon Class (2015) é um curta-metragem dirigido pelo sul-coreano Seoro Oh. É um filme de conclusão de curso de graduação, logo, independente. O filme mostra a dificuldade de um aluno permanecer acordado durante a aula. Enquanto ele tenta desesperadamente se manter acordado seus amigos ao redor estão dormindo profundamente em suas carteiras.

Toda a primeira parte da animação é fundamentalmente uma sucessão de *morphings* da cabeça do personagem. O diretor transmite por meio de metáforas visuais a sensação de se ter a cabeça pesada em função do sono. A cabeça do personagem se transforma em algo pesado toda vez que ela despenca sobre a carteira. Pode ser considerado um filme não infantil, apesar de obviamente não se tratar de um filme adulto, por não ter quaisquer proibições de faixa etária em função de violência em excesso ou cenas de sexo.

O que chama a atenção no filme de Oh é a evidente edição da forma em uma metamorfose constante pela qual passa o personagem. O animador edita a configuração, abre a forma e a reconfigura transformando ela em outra: a cabeça

se torna uma bola de boliche. A bola de boliche é claramente uma metáfora para a cabeça pesada de sono. Nesse caso, tem-se o expressionismo na linguagem. A deformação e o exagero estão proporcionando um significado que não poderia ser alcançado pelo cinema *live action*, pelo menos não dessa forma. Quanto à natureza da imagem, os personagens são cartunizados, as cores tendem à saturação e não há nitidamente uma intensão realista na construção imagética do filme.

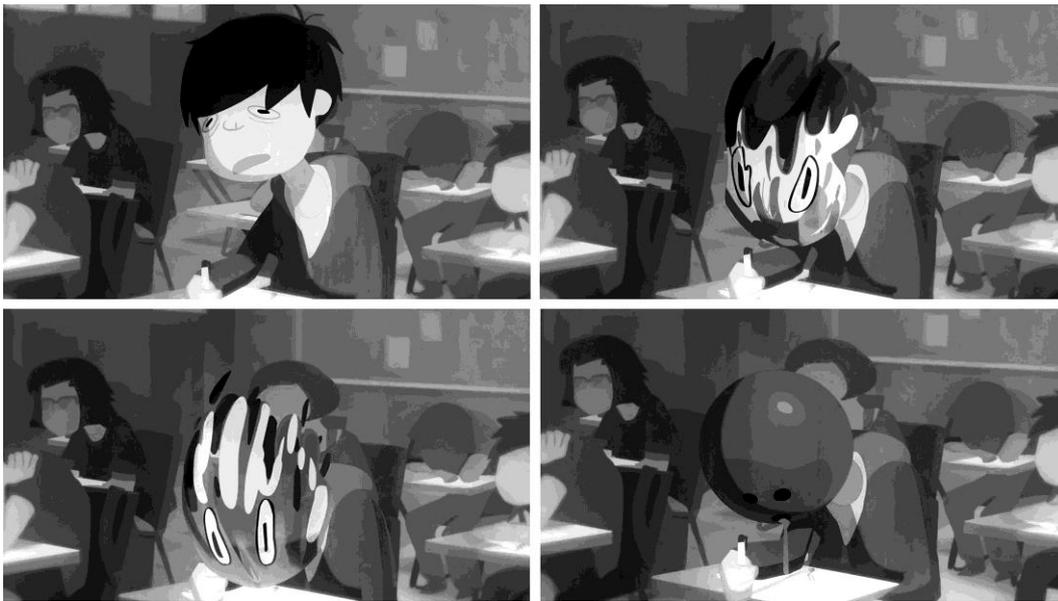


Figura 40 – *Afternoon Class*, de Seoro Oh (2015) – *morphing*.

Finalmente chega-se ao extremo oposto do *continuum* com dois filmes *live action*. O primeiro é *O Lobisomem* (*The Wolf Man*, de George Waggner, 1941) e o segundo é seu *remake* também intitulado *O Lobisomem* (*The Wolfman*, de Joe Johnston, 2010). O gênero de ambos os filmes é terror, que é notoriamente influenciado pelo expressionismo alemão. A trama de ambos abusa do desdobramento demoníaco da personagem. No filme original, o protagonista Larry Talbot, interpretado por Lon Chaney Junior é atacado por um lobo e dali em diante passa a ter uma vida dupla como um homem respeitável que se transforma em um monstro nas noites de lua cheia. Na versão de 2009, Talbot é interpretado por Benício del Toro.

Quanto ao estilo, ambos os filmes fazem uso do realismo disponível ao *live action* para dar ao irreal a aparência de real. O filme de 1941 é preto e branco, enquanto o de 2010 é colorido. Ambos fazem uso de efeitos atmosféricos para

acentuar a aura de terror e mistério. O que se quer analisar aqui mais detalhadamente é, no entanto, a questão da linguagem.

Uma vez que a película de 1941 foi produzida na era pré-digital, não dispõe da capacidade da animação para tornar o irreal real com a mesma intensidade. Na época da produção, aliás, a animação também não dispunha de todo o aparato contemporâneo para a realização de efeitos especiais tão realistas. Como resolver, então, o problema da transformação do protagonista em lobisomem?

Em primeiro lugar, com os recursos da maquiagem, ponto no qual ambos os filmes concordam. A maquiagem de caracterização ainda é um recurso amplamente utilizado no cinema *live action* para produzir seres irreais, acentuar características físicas ou estados psicológicos. No entanto, as semelhanças acabam aí.

Na película original o efeito de transformação é realizado com efeitos de câmera. No início da transformação de Lon Chaney Jr. em lobisomem a câmera foca nas pernas que estão parcialmente à mostra. Suas pernas já se encontram com uma pilosidade acima do normal. Para dar continuidade à transformação, o recurso utilizado foi o da transição da imagem da perna anterior para outra com a maior quantidade de pelos. O processo se repete ainda mais uma vez para chegar ao efeito final da perna inteiramente transformada.



Figura 41 – *The Wolf Man* (1941), de George Waggner

O filme de 2010 já dispunha de animação por computação gráfica para realizar a transformação do protagonista de maneira muito mais convincente. A transformação de Del Toro ocorre às claras e não apenas em uma parte do corpo. Sua cabeça, suas mãos e seus pés são transformados diante do espectador. No entanto, se focará aqui na transformação dos pés para que se tenha pontos de comparação bem precisos.

Enquanto na versão original a forma não se alterava substancialmente, pois, ainda que sob a camuflagem da caracterização o que se via na tela fosse a

configuração geral de pés, no filme de 2010 tudo se altera. Forma e configuração sofrem enorme deformação. O pé arrebenta o sapato e se expande, os dedos sofrem alteração na forma e a configuração muda. O hálux, ou dedão do pé, é puxado para trás enquanto os outros dedos são projetados para adiante. A forma do pé parece explodir com uma força que vem de dentro do próprio corpo. A transformação não está fora da forma como na transformação do filme de 1941, mas vem de dentro da forma de maneira arrebatadora, aumentando consideravelmente a tensão e a sensação de desconforto.



Figura 42 – *The Wolfman* (2010), de Joe Johnston

Enquanto antes a transformação se dava de maneira passiva, desta feita ela ocorre de maneira ativa, dinâmica, dramática. É a construção de um significado que apenas a animação é capaz de construir. É a potência expressionista do animema que pode expandir, destruir, transformar, transmutar e reconstruir a forma da maneira que convier ao realizador.

Conforme é possível perceber pelos exemplos citados, o expressionismo na animação pode ser verificado em todos os níveis. Obviamente quanto mais o gênero e as condições de produção permitirem, maior será a obviedade dessa potência do filme animado, podendo se manifestar no nível também do estilo. No entanto, como mostrado anteriormente, mesmo em produções muito mais realistas essa potência está latente e pode se manifestar unicamente por meio da linguagem, sem que exista qualquer outra manifestação do expressionismo no quadro fílmico.

Pasolini indicou o caminho para o entendimento de que o cinema não é o filme. No entanto, o próprio Pasolini adverte que, não fosse o cinema uma linguagem, sequer se poderia tratar dele, pois não se constituiria nele qualquer mensagem. Assim também é a animação. Capaz de produzir significados que outras linguagens artísticas não são capazes de realizar, a animação manipula o tempo, molda a matéria e produz imagens com potências que únicas à sua própria formatividade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tomando-se como ponto de partida a frase de Cesar Coelho¹²¹ – “a animação é uma forma de arte eminentemente expressionista” –, a questão que se colocou no início desta pesquisa foi se era possível verificar a potência latente do expressionismo na linguagem da animação, mesmo com diferentes perspectivas de gênero e estilo. Os exemplos trazidos ao longo da tese foram suficientes para demonstrar que a linguagem da animação tem potências e que essas potências são manifestadas conforme as necessidades do realizador, bem como em função do gênero narrativo e do estilo. Mais do que qualquer outro fator, parece ser a infraestrutura de produção que determina de maneira inequívoca qual a superestrutura ideológica e, conseqüentemente, determina o direcionamento dado ao filme animado.

Uma produção de cunho comercial obedece a certos parâmetros impostos pelo mercado. Esses parâmetros se impõem a todos os níveis de análise aqui propostos: linguagem, gênero e estilo. A estrutura de produção determina, por exemplo, o estilo em função do que é tendência no mercado e, conseqüentemente, também a técnica, uma vez que a técnica impacta diretamente no estilo. As limitações orçamentárias, por exemplo, podem limitar uma produção independente quanto à técnica e, conseqüentemente, ao estilo. Porém, a independência permite ao realizador escolher com maior grau de liberdade com qual gênero deseja trabalhar, se o estilo convém à sua visão do projeto e quais elementos de linguagem ele considera imprescindíveis ao filme.

Assim, se confirma o primeiro pressuposto da pesquisa: nem todo gênero ou estilo de animação exige a aplicação da potência latente do expressionismo mesmo que essa potência integre a linguagem da animação.

¹²¹ Como metodologia, optou-se por não realizar entrevistas, nem mesmo com o autor da frase, Cesar Coelho, para que a busca pela informação fosse exatamente mais ampla, como se desenhou a tese, do que na direção exclusiva da versão do autor. Assim, a frase de Coelho possibilita uma hermenêutica aberta muito mais interessante como construtora das hipóteses. Entretanto, finalizada a tese, há sim interesse – em um desdobramento futuro, planejado no escopo da pesquisa –, em realizar entrevistas, por meio da interação com Cesar Coelho, que talvez colidam com esses pontos de vista e possibilitem uma nova abordagem para o conteúdo levantado.

Quanto à segunda questão – se o expressionismo da animação é oriundo de suas potências estruturais ou de prováveis influências externas – fica evidente em primeiro lugar que a animação tem em sua própria linguagem a potência latente para a abertura da forma, para a construção de um movimento que tanto pode ser realista quanto um tipo de movimento extremamente mecanizado e antinatural. Devido à sua potência própria, a animação é capaz de resistir ao realismo de uma maneira que o cinema *live action* – aprisionado ao realismo a imagem – não é capaz de fazer, exceto por meio de grande esforço, frequentemente recorrendo à própria animação para poder se desvencilhar de seu naturalismo ontológico. Logo, a capacidade expressionista da animação é um fato.

Entretanto, saber precisamente se as questões estilísticas que permeiam a animação e que a colocam como uma arte “eminentemente expressionista”, como afirma Coelho, têm origem no expressionismo alemão ou nos cartuns e quadrinhos parece menos relevante do que identificar quais são os elementos de linguagem e estilo que caracterizam essa expressividade da imagem. É fato, porém, que parte substancial do que se entende por animação tem em sua gênese forte influência de cartuns e quadrinhos. Também é fato que dentre muitos outros estilos artísticos o expressionismo alemão penetrou no universo da animação tanto em sua faceta independente quanto em seu lado mais comercial.

O segundo pressuposto da pesquisa se confirma também: as potências estruturais do expressionismo na animação são passíveis de sofrer influências externas porque a própria animação já possui esta potência. Logo, qualquer estilo ou recurso de linguagem que seja dotado de forte carga expressionista é passível de agregação à animação.

O objetivo geral da pesquisa era identificar a potência expressionista na linguagem da animação e o quanto convenções de gênero e estilo a influenciam. A potência expressionista do filme de animação foi confirmada, porém, viu-se que sua manifestação não é em absoluto passível de ser verificada em todos os filmes de animação. E isso se dá pela assunção de que o cinema não é o filme, ideia fundamentada nas palavras de Pasolini. Cada filme pode ou não confirmar o código. Pode o realizador escolher subverter o código totalmente e produzir um filme de animação que simplesmente não lance mão de quaisquer potências que se apresentem na linguagem exceto a técnica do quadro a quadro – assim como pode

escolher ser absolutamente histriônico explorando ao máximo o expressionismo da forma e do movimento na animação.

Esse processo está ligado, como já afirmado exaustivamente, à infraestrutura e à superestrutura que podem se manifestar objetivamente em muitos fatores. Aqui especificamente se escolheu dois pares de categorias que parecem ainda fundamentais na animação: infantil/não infantil e comercial/independente. A natureza da produção determina como se manifesta o expressionismo da forma no filme animado – se mais sombrio ou mais colorido, se os personagens são mais ou menos fofos, se as cores são mais ou menos dessaturadas.

Ainda sobre a potência expressionista da animação, cabe aqui destacar que essa é uma das potências que animação carrega. – talvez, uma das mais fortes por tudo que foi exposto até esse ponto. No entanto, a potência expressionista da animação não dá conta da animação como um todo. Há outras potências que a animação carrega e que devem ser identificadas e devidamente estudadas.

A animação, como qualquer outra atividade econômica midiática, está intrinsecamente ligada aos meios de produção disponíveis e, da mesma forma, às convenções da sociedade na qual está inserida. A cultura estabelece padrões segundo os quais a animação é avaliada. Na sociedade ocidental – talvez em função da longa hegemonia de Disney e seu modelo de filme para toda a família –, a animação ainda é percebida em larga escala como um produto para crianças. Esse fato, por si só, afeta o filme de animação em todos os níveis – linguagem, gênero e estilo – e obviamente determina o quanto de liberdade tem o realizador do filme, a menos que não se importe em abrir mão de parte substancial de sua audiência. Nesse sentido, são fundamentais os festivais especializados ou não em animação, bem como a Internet, como vetores de distribuição de filmes animados que não se deixem aprisionar nas caixas determinadas pela cultura de massa e pelo mercado.

Os pontos de relevância da pesquisa indicam aprofundamentos e sínteses, além de apresentarem possíveis desdobramentos futuros.

O primeiro aspecto de relevância preestabelecido foi a compreensão da linguagem da animação e sua relação intrínseca com gênero e estilo. Ainda há muito que se evoluir no entendimento da animação como forma de arte independente, dotada de uma linguagem própria e que carrega suas próprias

potências expressivas. A animação enquanto forma de arte é extremamente diversa, quase impossível de ser classificada com precisão em função da diversidade significativa de técnicas e de sua capacidade intrínseca de assimilar e criar diferentes estilos. Mais ainda: a animação é capaz hibridar linguagens diferentes para dar origem a novos estilos e gêneros com um nível de facilidade comum a poucas formas de expressão. Portanto, talvez o mais importante desdobramento desta pesquisa seja a investigação da linguagem da animação – particularmente, a composição do animema e suas possibilidades para criação de significado – e de suas relações com os gêneros e o estilo.

As relações entre infraestrutura e superestrutura, além dos óbvios cerceamentos produzidos pela cultura na qual a animação está inserida, também são questões fundamentais e dignas de aprofundamento. Já é evidente, por exemplo, que o deslocamento de parte expressiva do público consumidor de mídia para a Internet gerou um incremento importante no volume de produção de filmes animados. Os sites de *streaming* que disponibilizam conteúdo de mídia pela Internet se tornaram compradores vorazes de séries e longas-metragens de animação. No entanto, ainda é muito importante que janelas alternativas permaneçam abertas para que não se esgote a possibilidade de diversidade no universo da animação, particularmente em um momento em que a Disney, por exemplo, se encontra em amplo processo de fusões que lhe garante cada vez mais controle sobre o conteúdo de entretenimento oferecido. Sendo assim, há transformações importantes na infraestrutura que estão afetando a superestrutura significativamente.

Um importante desdobramento da tese é a perspectiva de utilização de seu conjunto de categorias como uma metodologia de análise para a pesquisa de filmes de animação. A aplicação pode ocorrer com cada categoria sendo utilizada como ferramentas isoladas, bem como em conjunto como uma metodologia que permita uma abordagem ampla do objeto estudado nos níveis da linguagem, do gênero e do estilo.

Outro importante desdobramento é a avaliação das potências da linguagem animação. Nas imagens a seguir estão representadas diferentes representações da Princesa Leia de *Guerra nas Estrelas*. Apenas a primeira é a imagem real de Carrie Fisher, atriz que interpretou a personagem. Ainda que inserida em um evidente cenário de cinema, construído para o filme e que, portanto, não é parte do

mundo cotidiano, Carrie é absolutamente real, uma pessoa de carne e osso que apresenta as limitações que lhe são inerentes. As outras três imagens são, no entanto, extraídas de animações, produzidas em 2D, 3D e captura de movimento. Duas são nitidamente cartunizadas, apesar de uma ter tratamento estilístico mais realista. A última é absolutamente realista, pretende enganar o espectador na medida do possível permitido pela técnica. No entanto, quaisquer dessas três imagens têm em si a potência da animação por menor que seja o desejo do diretor em utilizá-las, podem ter suas formas abertas e deformadas, seu movimento pode ser mecanizado não importa o quanto seja realista, a imagem animada tem em si a possibilidade de subversão total do realismo. Essa é uma possibilidade de significação que só a animação é capaz de entregar ao realizador de filmes e um dos fatores que a torna diferente de todas as outras formas de arte.



Figura 43 – Princesa Leia em *Star Wars: a nova esperança* (1977); *Star Wars: Holiday special* (1978); *Star Wars Rebels* (2017) e *Rogue One* (2016)

Por fim, o último ponto é a avaliação crítica sobre a utilização das categorias infantil/não infantil e comercial/independente, avaliação essa que pode revelar limitações impostas por esse modelo. A própria existência do modelo de maneira impositiva requer reflexão, uma vez que inibe muitas vezes a realização de obras que não estejam inscritas nos modelos estéticos e narrativos das *majors*. Traz-se aqui um caso vivido pelo autor da tese.

Em 2008, o Anima Mundi¹²² apresentava em seu programa o curta-metragem de animação *Glago's Guest*, da Disney. O filme conta a história de um soldado russo que guarda um posto avançado na Sibéria e uma estranha visita. É um filme com tendência ao realismo, apesar do protagonista ter design cartunizado. O filme foi exibido em uma sessão com diversos outros filmes em

122 Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/animemoria/animemoria-2008/>>. Acesso em: 29 dez.2018.

diferentes técnicas e propostas narrativas. Sentados ao meu lado¹²³ se encontrava uma família de quatro pessoas – os pais e dois filhos adolescentes. Durante toda a sessão o pai, homem visivelmente de mais idade, fez críticas sarcásticas aos filmes exibidos. No entanto, ao surgir o logotipo da Disney na abertura de *Glago's Guest*, o homem exclamou com ar satisfeito que finalmente seria visto um filme feito por quem sabia fazê-lo.

Empresas tais como Disney e Pixar estabelecem padrões de gosto em função de sua presença majoritária nas janelas de exibição e acabam por confundir-se com o próprio meio, como se fossem os únicos sinônimos possíveis de animação. Não o são. A apropriação da linguagem da animação de maneira hegemônica por essas e outras empresas pode gerar estagnação, por isso a relevância em se reafirmar a animação como uma linguagem, não apenas para libertá-la da inferioridade histórica que lhe foi atribuída como um mero gênero do cinema. Obviamente, essa é uma agenda suficientemente relevante, porém, há ainda a necessidade premente de reafirmar a multiplicidade da animação desde sua origem. Suas fronteiras, ainda que passíveis de esmaecimento, possuem um conjunto de potências que lhe são próprias e que devem ser mantidas com nitidez absoluta. Essa nitidez possibilita o contraste entre os elementos que definem a animação como linguagem e o *live action*.

Nessa perspectiva se destaca a importância da transgressão dos padrões estéticos e narrativos majoritariamente definidos pela cultura de massa e pelo mercado. Todorov afirma que transgredir o gênero não o torna inexistente, pois, afinal, é a lei que torna possível a transgressão, uma vez que a norma se torna visível graças às transgressões.

Ainda que sempre tenham existido realizadores que resistiram a esses modelos, como Norman McLaren, Oskar Fischinger, Prit Pärn e muitos outros, há ainda um longo caminho a ser percorrido no sentido de se identificar a animação como algo para além da mera distração para toda a família. As possibilidades não exploradas ainda são muitas. Como se coloca a animação, por exemplo, perante a cena contemporânea de arte? Como classificar William Kentridge e seu trabalho com animação? Ele é um animador que faz arte ou um artista que faz animação? Artistas como Kentridge e Blu – para citar apenas dois casos –, diminuem as

123 Peço licença nesse parágrafo para a utilização da primeira pessoa em função do caráter retrospectivo do relato. (N.A.)

fronteiras da linguagem, dos estilos e dos gêneros na animação e a direcionam para lugares ainda pouco explorados.

8. REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicolla. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Editora 34, 2002.
- ALTMAN, Rick. **Los géneros cinematográficos**. Buenos Aires: Ediciones Paidós, 2000.
- AMIDI, Amid. **Andy Serkis does everything, animators do nothing, says Andy Serkis**. 08 mai. 2014. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/andy-serkis-does-everything-animators-do-nothing-says-andy-serkis-98868.html>>. Acesso em: 30 set. 2017.
- AMIDI, Amid. **Animation is not a genre: Oscar Edition**. 22 fev. 2015. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/animation-is-not-a-genre-oscar-edition-109504.html>>. Acesso em: 14 jun. 2017.
- AMIDI, Amid. **“Lord of the Rings” animation supervisor Randall William Cook speaks out on Andy Serkis**. 13 ago. 2014 Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/motion-capture/lord-of-the-rings-animation-supervisor-randall-william-cook-speaks-out-on-andy-serkis-99439.html>>. Acesso em: 30 set. 2017.
- ANIMA MUNDI, 2017. 25º Festival Internacional de Animação. **Catálogo do evento**. Rio de Janeiro: Anima Mundi, 2017.
- ARGAN, G. C. **A arte moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ARMES, Roy. **On Video: o significado do vídeo nos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1999.
- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 5. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- ARNHEIM, Rudolph. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Pioneira, 1980.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 3. ed., 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética**. São Paulo: Unesp, 3. ed., 1993.
- BARTHES, Roland. **Elementos de Semiologia**. São Paulo: Cultrix, Ed. Universidade de São Paulo, 1971.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2001.
- BARRADAS, Ary & PRADO, Luis Carlos Delorme. **Economia do cinema e do audiovisual: uma resenha**. Instituto de Economia da UFRJ. Texto para Discussão 005| 2014.
- BENZAZZI, Giannalberto. **Cartoons: one hundred years of cinema animation**. John Libbey & Indiana University Press. 2006.

- BENJAMIN, Walter. **Escritos sobre mito e linguagem**. São Paulo: Editora 34, 2. ed., 2013.
- BLAIR, Preston. **Dibujos Aimados**: el dibujo de historietas a su alcance. Verlag: Evergreen, 1999.
- BORDWELL, David. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.
- BUYSENS, Eric. **Semiologia e comunicação linguística**. São Paulo: Cultrix, Ed. Universidade de São Paulo, 1974.
- CANEMAKER, John. **Paper Dreams**: the art and artists of Disney storyboards. New York: Hyperion, 1999.
- CÁNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo Alemão in MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus Editora, 2006.
- CARDINAL, Roger. **O Expressionismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CARTOON, In: **Cambridge International Dictionary of English**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cartoon>>. Acesso em: 10 out.2017
- CARTOON**, In: **English Oxford Living Dictionaries**. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/cartoon>>. Acesso em: 10 out.2017.
- COLI, Jorge. **O que é Arte**. São Paulo: Editora Brasiliense: 2006.
- COUTO, Maria Cristina. **Distribuição cinematográfica e filme de nicho**: a distribuição de 3 efes. Anais. 9º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. 2013.
- DA SILVA URIBE, Íris Fátima. Arte e Interpretação: a perspectiva ontológica originária de Luigi Pareyson. **Hybris**: Revista de Filosofia, v. 6, n. 1, Mai. 2015, pp. 7-25
- DEREM, Maya. Cinema: o uso criativo da realidade. *Devires*, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 128-149, Jan./Jun. 2012.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- DENIS, Sebastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Texto e Grafia, 2007.
- DONDIS, Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000. DUBE, Wolf-Dieter. **O Expressionismo**. São Paulo: Editora Verbo & Ed. Universidade de São Paulo, 1976.
- DUFRENE, Mikel. **Estética e filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- EISNER, Lotte H. **A tela demoníaca**: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.
- ENCICLOPÉDIA Delta-Larousse. Rio de Janeiro: Delta, 1971. 15 v.
- FAILES, Ian. **ILM Animation supervisor Hal Hickel explains how to add personality to a Star Wars droid**. Disponível em:

- <<http://www.cartoonbrew.com/feature-film/ilm-animation-supervisor-hal-hickel-explains-add-personality-star-wars-droid-147069.html>>. Acesso em: 30 set. 2017.
- FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. Apostando no “e” ou estabelecendo pontes entre design e estudos da linguagem. In: **Formas do design**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.
- FARBIARZ, Jackeline. **Projeto de Pesquisa: estrutura e natureza**. Apresentação de slides.
- FELINTO, Erick. **Meio, Mediação, Agência: a descoberta dos objetos em Walter Benjamin e Bruno Latour**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE – 3 a 7 set.2012.
- FURNESS, R. S. **Expressionismo**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1990.
- FURNISS, Maureen. **Art in motion: animation aesthetics**. Herts: John Libbey Publishing, 2014.
- GAGLIONI, Cesar. **HBO é multada em R\$ 2 milhões por exibir Festa da Salsicha durante o dia**. 12 set. 2017. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/hbo-e-multada-em-r-2-milhoes-por-exibir-festa-da-salsicha-durante-o-dia/>>. Acesso em: 22 set.2017.
- GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves. **Design de Histórias: o teórico e o projetual no estudo da narrativa**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.
- GARCEZ, Maria Helena Nery. **A estética de Luigi Pareyson: alguns princípios fundamentais e alguma aplicação da articulista**. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – USP. Disponível em: <<http://dlcv.fflch.usp.br/node/52>>. Acesso em: 21 jul.2016.
- GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro, LTC Editora, 1995.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o Olhar e o Gesto**. São Paulo: Senac, 2006.
- GURNEY, James. **Motion Blur**. 2008. Disponível em: <<http://gurneyjourney.blogspot.com.br/2008/01/motion-blur.html>>. Acesso em: 8 out.2017.
- HAN, Don. **Disney’s Animation Magic**. New York: Disney Press, 2000.
- HAUSER, Arnold. **História social da arte e da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- HOUAISS, Antonio & VILLAR, Mauro Salles. **Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- JOHNSTON, Ollie e THOMAS, Frank. **Disney Animation: the illusion of life**. New York: Abbeville Press, 1981.
- KRICFALUSI, John. **Animation School Lesson 2: Squash and Stretch on heads**. 12 mai. 2006. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2006/05/animation-school-lesson-2-squash-and.html>>. Acesso em: 8 out. 2017
- KRICFALUSI, John. **Character Design 2: Primer**. 30 ago. 2007. Disponível em: <<http://johnkstuff.blogspot.com.br/2007/08/character-design-primer.html>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. São Paulo: Editora Atlas, 1991.

MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus Editora, 2006.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MACLEAN, Fraser. **Setting the Scene**: The Art and Evolution of Animation Layout. San Francisco: Chronicle Books, 2011.

MANONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo: UNESP, 2003.

MARTINS, India Mara. “Desejo de Real” e busca pelo “Realismo”. In: **ECO-Pós** – Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ. Dossiê: Imaginando o real – novos realismos, volume 15, número 03, 2010.

MARX, Karl. **Para a crítica da economia política**: salário, preço e lucro – o rendimento e suas fontes. Coleção os Economistas. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

MENDELSON, Scott. Good news and bad news of 2013 summer movie season. **Forbes**. New Jersey, 29 ago. 2013. Seção Media & Entertainment. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2013/08/29/good-news-and-bad-news-of-2013-summer-movie-season/#f5ee8c34b451>>. Acesso em: 30 set. 2017.

MENDELSON, Scott. Animated film in America is still a genre, not yet a medium. **Forbes**. New Jersey, 24 set. de 2013. Seção Media & Entertainment. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2013/09/24/animated-film-in-america-is-still-a-genre-not-yet-a-medium/#20e1aa7a1c96>>. Acesso em: 30 set. 2017.

MENDES, Talani. **Calendário de animações que serão lançadas em 2017**. Adoro Cinema, 15 jan. 2017. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-126976/>. Acesso em: 8 set. 2017.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MUSSEL, David & GAMBA JUNIOR, Nilton G. Temporização: narrativa em animação. in CONFIA – Conferência Internacional em Ilustração e Animação, 4., 2016, Barcelos, **Anais...** Barcelos, 2016, p. 331.

NOVO Michaelis: Dicionário ilustrado: inglês-português. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1970.

OLIVEIRA, Leonardo Araújo. Questões Fundamentais da Reflexão Filosófica Acerca da Arte: resenha de “Os problemas da estética”, de Luigi Pareyson. **Revista Anagrama**: Revista científica interdisciplinar da Graduação, Ano 6, Edição 3, mar./mai. de 2013

PAREYSON, Luigi. **Estética**: Teoria da Formatividade. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

- PASOLINI, Pier Paolo. **Empirismo Herege**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.
- PASOLINI, Pier Paolo. **As últimas Palavras do Herege: entrevistas com Jean Duflot**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- PIXAR ANIMATION STUDIOS. **Storyboard**. Disponível em: <<http://pixar-animation.weebly.com/storyboard.html>>. Acesso em 19 jun. 2015.
- SARMENTO, Pedro Faria. **A naturalização e a representação visual do gênero infantil**. Orientador: Nilton Gonçalves Gamba. – 2014. 215 f.: il. (color.); 30 cm. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2014.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. 5ª edição. São Paulo: Cultrix, 1973.
- SOLOMON, Charles. **The History of Animation: enchanted drawings**. New York: Alfred Knopp Inc., 1989.
- SOUZA, Solange Jobim e. Walter Benjamin e a infância da linguagem: uma teoria crítica da cultura e do conhecimento. In: **Política, cidade e educação: itinerários de Walter Benjamin**. Organizadoras: Solange Jobim e Souza e Sonia Kramer. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio/Contraponto, 2009.
- STANTON, Andrew. **The clues to a great story**. In: TED2012. Fev. 2012. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story>. Acesso em: 23 set.2017.
- TODOROV, Tzvetan. **Os Gêneros do discurso**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.
- WELLS, Paul. **Animation: genre and authorship**. New York: Wallflower, 2002.
- WELLS, Paul. **Understanding animation**. London: Routledge, 1998.
- WELSH, Owen. Smear, speed & motion blur effects in animation. Burbank, California: 22 de agosto de 2017. Disponível em: <http://www.traditionalanimation.com/2017/smear-speed-motion-blur-effects-in-animation/>. Acesso em: 8/10/2017.
- WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Londres: Faber and Faber Limited, 2001.
- WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais de História da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- XAVIER, Ismail. **A Opacidade e a Transparência: o discurso cinematográfico**. 4ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Filmes e Vídeo

A LENDA de Beowulf. Direção: Robert ZEMECKIS. Produtor: Paramount Pictures, Shangri-La Entertainment & ImageMovers. EUA, 2007. DVD (115 min.) son. color. Legendado.

AFTERNOON Class. Direção: Seoro Oh. Produtor: independente. Cópia digital (3:50 min.). Coréia do Sul. (2015). son. color. Disponível em: <<https://vimeo.com/215498188>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

AU LAPIN agile. Direção: Andrei Sitari, Fabien Corre, Katie Sung Lee, Sixtine Dano, Thibault Leclercq e Valentin Lucas. Produção: Gobelins, l'Ecole de l'Image. França, 2016. Cópia digital (2min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YW3b5npICD0&list=PL7IGBkaIQiG_tQ6lj_kYUdvfGdfHq8sCfd>. Acesso em: 1 dez. 2016.

BEGONE Dull Care: A Phantasy in Colors. Direção: Norman McLaren e Evelyn Lambart. Produtor: National Film Board of Canada. Canadá, 1949. Cópia digital (8 min.). son. color.

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937. DVD (83 min.), son., cor, legendado.

DER DA VINCI Timecode. Direção: Gil Alkabetz. Produtor: Sweet Home Studio. Alemanha, 2009. Cópia digital (9 min.) son. color.

DONALD No País da Matemática. Direção: Hamilton Luske, Joshua Meador, Les Clark, Wolfgang Reitherman. Produtor: Walt Disney Productions. EUA, 1959. Cópia digital (27 min.). son. color. Dublado.

DOTS. Direção: Norman McLaren e Evelyn Lambart. Produtor: National Film Board of Canada. Canadá, 1940. Cópia digital (3 min.) son. color.

DRIPPED. Direção: Léo Verrier. Produtor: Chez Eddy. França, 2011. son. color. Disponível em: <<https://vimeo.com/104507683>>. Acesso em: 1 dez. 2016.

FINAL Fantasy: The Spirits Within. Direção: Hironobu Sakaguchi e Motonori Sakakibara. Produtor: Chris Lee Productions, Square Company & Square USA. EUA, 2001. DVD (106 min). son. color. Dublado.

FRESH Guacamole. Direção: PES. Produtor: PES e Sarah Phelps. EUA, 2012. Cópia digital (1:40 min) son. color.

GLAGO'S Guest. Chris Williams. Produtor: Walt Disney Animation. EUA, 2008. Cópia digital (6:38 min). son. color.

HISTÓRIA Trágica com Final Feliz. Direção: Regina Pessoa. Produtor: Folimage, Ciclope Filmes. Portugal, 2006. DVD (7:46 min.). son. preto e branco.

LAND. Direção: Masanobu Hiraoka. Produtor: Masanobu Hiraoka. Japão, 2013. (3:30 min). son. color. Disponível em: <<https://vimeo.com/74114715>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

LOVE & Theft. Direção: Andreas Hykade. Produtor: Film Bilder Alemanha, 2010. Cópia digital (6:49 min). son. color.

MUTO. Dir: Blu. Produtor: Muto. Argentina, 2008. Cópia digital (7:25 min). son. color.

NOSFERATU. Direção: Friedrich Wilhelm Murnau. Produtora: Prana Film. Alemanha, 1922. Cópia digital (84 min.), preto e branco. Legendado.

O GABINETE do Dr. Caligari. Direção Robert Wiene. Alemanha, 1921. DVD (88 min.), preto e branco, legendado.

O GIGANTE de Ferro. Direção: Brad Bird. Produtor: Warner Brothers Animation. EUA, 1999. DVD (90 min.) son. color. Dublado.

O VELHO e o Mar. Direção: Alexander Petrov. Produção: Dentsu Tec, IMAX, Imagica Corp., Les Productions Pascal Blais, NHK, Ogden Entertainment, Panorama. Japão, 1999. DVD (20 min.) son. color. Legendado.

RYAN. Direção: Chris Landreth. Produtor: Canada Council for the Arts, Copperheart Entertainment & National Film Board of Canada. Canadá, 2004. DVD (14 min.) son. color. Legendado.

RYTHMETIC. Direção: Norman McLaren e Evelyn Lambart. Produtor: National Film Board of Canada. Canadá, 1956. Cópia digital (9 min.). son. color.

THE BEGINNING: Making Star Wars: Episode I The Phantom Menace. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=da8s9m4zEpo>>. Acesso em: 30 nov. 2016.

THE BODY Horror of Overwatch. Prod. AtomicPiggy. 2016 (2:24 min). Son. Cor. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kvO0wPMQsFs>>. Acesso em: 8 out. 2017.

THE MAN With The Beautiful Eyes. Direção: Jonathan Hodgson. Produtor: Sherbet Productions. Suécia, 1999. Cópia digital (6 min.). son. color.

THE TELL Tale Heart. Direção: Ted Parmelee. Produtor: United Producers of America – UPA. EUA, 1953. Cópia digital (7:48 min.). son. color.

THE WOLF Man. Direção: George Waggner. Produtor: Universal Pictures. EUA., 1941. Cópia digital (70min.) son. color. Legendado.

THE WOLFMAN. Direção: Joe Johnston. Produtor: Universal Pictures. EUA, 2010. Cópia digital (70min.) son. color. Legendado.

VINCENT. Direção: Tim Burton. Produtor: Walt Disney Productions. EUA, 1982. Cópia digital (6 min.) son. preto e branco. Legendado.

WESTERN Spaghetti. Direção: PES. Produtor: Sarah Phelps. EUA, 2008. Cópia digital (1:41 min) son. color.