



Daniel Moreira de Sousa Pinna

Animadas Personagens Brasileiras

**A linguagem visual das personagens do cinema de animação
contemporâneo brasileiro**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Artes e Design da PUC-Rio.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho

Volume I

Rio de Janeiro, agosto de 2006



Daniel Moreira de Sousa Pinna

“Animadas Personagens Brasileiras: A linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro.”

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Prof. Dr. Luiz Antonio Luzio Coelho
Presidente/Orientador - PUC-Rio

Prof.^a Dra. Jackeline Lima Farbiarz
Membro - PUC-Rio

Prof. Dr. Leonardo Côrtes Macario
Membro - UFF

Prof. Dr. Paulo Fernando Carneiro de Andrade
Coordenador Setorial do Centro de
Teologia e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 31 de agosto de 2006

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

Daniel Moreira de Sousa Pinna

Graduado em Desenho Industrial pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI / UERJ) em 2002. Durante o curso, trabalhou no estúdio de animação Animação e cursou Animação com os diretores do Festival Anima Mundi. Como animador, trabalhou na produção de curtas animados premiados, como **A Lenda do Dia e da Noite** e **O Curupira**. Como designer, foi diretor de arte e produtor gráfico da revista **Leituras Compartilhadas**, e hoje realiza trabalhos variados de Design gráfico e editorial. É ainda professor universitário e pesquisador integrante do Núcleo de Estudos do Design do Livro, do Laboratório da Comunicação no Design da PUC-Rio.

Ficha Catalográfica

Pinna, Daniel Moreira de Sousa

Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro / Daniel Moreira de Sousa Pinna; orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2006.

2 v., 452 f. : il. (col.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design.

Inclui referências bibliográficas

1. Artes – Teses. 2. Animação brasileira. 3. Narrativas breves. 4. Personagem. 5. Teoria literária. 6. Linguagem visual. 7. Estereótipo. 8. Semiologia. I. Coelho, Luiz Antonio Luzio. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Dedicado à memória de Elza Moreira de Sousa e Custódio Domingues de Sousa, por todo carinho e apoio dados, desde muito cedo, à minha vida acadêmica.

Agradecimentos

Esta pesquisa deve sua existência a um grande número de pessoas que se fizeram presentes em minha vida, colaborando com a mesma em diferentes aspectos nos quase três anos passados entre as primeiras elaborações do assunto e a entrega deste documento.

É sempre difícil distribuir com justiça os agradecimentos devidos pela ajuda obtida em um trabalho deste tipo porque ela é, em boa parte, indireta. Contudo, o auxílio prestado por cada um, a sua maneira, foi de inestimável valor para que esta pesquisa resultasse no texto apresentado a seguir.

A Camilla Pinna, por sua dedicação na leitura atenta e contestadora de cada linha por mim escrita nos últimos três anos, a Pedro Henrique, por diversas colaborações, e aos meus pais, por tudo.

Ao Prof. Dr. Wandyr Hagge Siqueira, pelo encorajamento, pela amizade e pelo enorme suporte dado a esta pesquisa, desde muito antes da primeira proposta ser esboçada no papel.

A Adriana de Figueiredo Rivas, por todo o apoio, pelo ombro companheiro e pelas palavras de carinho e compreensão nos momentos finais desta jornada.

Ao meu orientador, por sua paciência e, principalmente, por ter acreditado em mim. A ele, à Prof.^a Dra. Denise Portinari e aos demais professores das disciplinas por mim cursadas, o meu agradecimento pelo hábil e dedicado modo de ensinar.

Aos cineastas de animação Marcelo Marão, Sérgio Pranzl, Rodrigo John, Luiz Gustavo Bayão, Allan Sieber, Chico Lam, Daniel Schorr, Douglas Richard Bello Junior, Gilmara Fernanda de Carvalho, Humberto Avelar, Ítalo Cajueiro, Leonardo Cadaval, Marcelo Martinez, Marcelo Ribeiro Mourão, Marcelo Vidal, Marcio Bukowski, Marcos Buccini, Mário Mattoso Neto, Pedro Iuá, Quia Rodrigues, Ricardo Dantas, Rodrigo Gava e Rosaria, que generosamente

contribuíram com esta pesquisa, fornecendo informações, conselhos, opiniões, críticas, inúmeros filmes (tão essenciais para este estudo) e aquilo que possuíam de mais valioso — o seu tempo.

Aos colegas de orientação, das disciplinas e do Núcleo de Estudos do Design do Livro. Sou especialmente grato pelo convívio estimulante e bem-humorado com a Prof.^a Cristiana Fernandes (que nunca me deixou concluir um pensamento sem me interromper) e pelo companheirismo dos demais.

Finalmente, a minha enorme gratidão à Prof.^a Ana Paula Zarur, Alexander Geifman, Prof. Alexandre Farbiarz, Ana Carolina Monteiro Franco, Instituto Ayrton Senna, Ana Claudia Maia, André Barcellos, Prof.^a Claudia Bolshaw, Daniel Rivas, Denise Telles, Eliane Bettocchi, Estúdio do Senninha, Fernanda Velasco, Fernando (EDGRAFF/FURG), Gabriel Filipe Cruz, Grupo Novo de Cinema e TV, Ilana Braia, Prof.^a India Mara Martins, Isabela Mattos Ferreira, Prof.^a Dra. Jackeline Lima Farbiarz, Prof. João de Souza Leite, Prof. Dr. João Luís van Tilburg, Julio Kosaka de Oliveira, Prof.^a Karina Kuschnir, Prof. Dr. Leonardo Côrtes Macario, Prof. Luciano Dami, Marcelo Lins de Magalhães, Marcio De Pétta, Os 3D Mentos, Prof. Pedro Luiz Pereira de Souza, Editora Projeto, Prof.^a Rogéria Lourenço dos Santos, Prof.^a Silvia Steinberg, Vinicius Barbosa de Assis Ferreira e a todos que, de alguma maneira, contribuíram com o desenvolvimento desta pesquisa.

Resumo

Pinna, Daniel Moreira de Sousa; Coelho, Luiz Antonio Luzio. **Animadas Personagens Brasileiras**. Rio de Janeiro, 2006. 452p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

O presente estudo analisa os aspectos comunicativos da visualidade de personagens de curta-metragens de animação contemporâneos brasileiros, empregando recursos oferecidos pela Semiologia. O cinema de animação é uma arte que tomou contornos na virada do século XX. Junto à indústria cultural, consolidou inúmeras personagens na memória de espectadores em todo o mundo. Contudo, os altos custos de produção das obras animadas obrigam muitos artistas a realizarem seus filmes independentes no formato de curtas metragens. Devido à brevidade dos filmes, esses criadores empregam repetidamente tipos e caricaturas como personagens principais, apresentando-os sob a forma de signos de fácil reconhecimento pela maioria dos espectadores. Esta pesquisa parte da hipótese de que a visualidade das personagens de obras cinematográficas de animação breves é um sistema projetado (intencionalmente ou não) para transmitir ao espectador mensagens de compreensão praticamente imediata a respeito da narrativa apresentada e dos conceitos personificados pelas personagens no curto intervalo de tempo em que elas estão em cena. Com base no levantamento de sessenta principais personagens apresentadas nos filmes brasileiros premiados no festival Anima Mundi em suas doze primeiras edições (1993-2004), esta dissertação investigou os estereótipos existentes nas produções recentes do cinema de animação brasileiro. Em seguida, buscou delinear maneiras com que os elementos visuais que os constituem atuam no processo de significação das personagens animadas, articulando-se enquanto uma linguagem visual específica. Para realizar tal investigação, os procedimentos metodológicos adotados tomaram por fundamentos os estudos de Semiologia de Roland Barthes e o conceito de atributos das personagens desenvolvido por Vladimir Propp.

Palavras-chave

Animação brasileira; narrativas breves; personagem; Teoria Literária; linguagem visual; estereótipo; Semiologia.

Abstract

Pinna, Daniel Moreira de Sousa; Coelho, Luiz Antonio Luzio (Advisor). **Brazilian Animated Characters.** Rio de Janeiro, 2006. 452p. MSc. Dissertation - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This paper analyses the communicative aspects of the look of contemporary Brazilian animation short movie's characters, using resources from Semiology. Animation cinema became an art at the beginning of the 20th century. With the cultural industry, it has cemented lots of characters in spectator's memories around the world. However, the high expenses of animated movies' production force many artists to produce their authorial animations as short movies. Due to the brevity of these movies, their creators repeatedly use types and caricatures as main characters, presented morphologically as signs that can easily be recognized by most of the audiences. This research considers the hypothesis that the look of characters from animated short movies is a system designed (intentionally or not) to communicate to the spectator messages of prompt comprehension concerned to the narrative shown and to the concepts personified by the characters in the short period of time in which they are acting. Based on the survey of sixty main characters from Brazilian awarded movies at the twelve first editions of Anima Mundi festival (1993-2004), this dissertation investigated the existing stereotypes in recent Brazilian animation short movies. Then, it tried to outline ways in which the visual elements that constitute these stereotypes act in the signifying process of the animated characters, working together as a specific visual language. In order to carry out such investigation, the adopted methodological procedures were based on Roland Barthes' Semiology and Vladimir Propp's concept of characters' attributes.

Keywords

Brazilian animation cinema; short narratives; character; Literary Theory; visual language; stereotype; Semiology.

Sumário

VOLUME I

Introdução	12
1 Narrativas visuais em movimento através da história	25
1.1. Antecedentes históricos do Cinema de Animação	26
1.1.1. Animação sem câmera	28
1.1.2. Os <i>lightning sketches</i> e os filmes de efeitos	32
1.2. Narrativa e concepção visual nos filmes de animação	38
1.2.1. Émile Cohl: pioneiro do Cinema de Animação	40
1.2.2. Winsor McCay: pioneiro do Cinema de Animação	42
1.3. Steve e Gertie: as personagens animadas de McCay	45
1.4. Os estúdios de animação e as séries de personagens	48
1.4.1. As séries de personagens	51
1.4.2. O gato Felix e as situações surreais	54
2 A evolução das personagens animadas junto à indústria do entretenimento	60
2.1. Os estúdios Disney e a era de ouro da animação	63
2.2. MGM e Warner Brothers: personagens lunáticas	75
2.3. As séries animadas produzidas para a televisão	83
2.4. Panorama recente da animação	88
3 Narrativas breves	96
3.1. O curta-metragem animado brasileiro	97
3.2. A forma do curta-metragem	107
3.3. Contar: a forma simples do conto tradicional	112
3.4. Mostrar: considerações sobre as narrações literárias e cinematográficas	127
4 Elementos da narrativa	138
4.1. Tema, assunto e mensagem de uma estória	139
4.2. Enredo	142
4.3. Tempo, espaço e ambiente	147
4.4. Narrador e foco narrativo	157

5 As personagens	176
5.1. Agentes da narrativa	177
5.2. Os papéis desempenhados pelas personagens	182
5.3. A complexidade das personagens	189
5.4. Contextos objetuais e caracterização	199
6 As personagens de curta-metragens animados e sua significação	225
6.1. A visualidade de tipos e caricaturas em narrativas breves	228
6.1.1. Composição visual, signos e linguagem	231
6.1.2. O monstro adormecido: um estereótipo	238
6.2. Articulando os elementos do sintagma	244
6.3. A forma do conto maravilhoso	247
6.4. Os atributos das personagens animadas	255
 VOLUME II	
7 Por uma linguagem visual das animadas personagens brasileiras	283
7.1. A seleção dos filmes animados brasileiros	286
7.2. A análise das narrativas animadas	292
7.3. Investigando as personagens animadas	297
7.4. Quem são as animadas personagens brasileiras?	302
8 Personagens brasileiras	306
8.1. Seres humanos como personagens animadas	309
8.1.1. Crianças e jovens: tipos específicos de personagens animadas humanas	313
8.1.2. Adultos: diversos tipos de ocupações profissionais e sociais	331
8.2. Animais como personagens animadas	359
8.3. Objetos (in)animados como antagonistas	371
8.4. Seres fantásticos e personagens maravilhosas	377
9 Conclusão: das animadas personagens brasileiras...	395
9.1. A comunicação de mensagens por meio da caracterização visual	396
9.2. Possíveis desdobramentos ou cenas dos próximos capítulos	401
Bibliografia	403
Referências bibliográficas	403
Obras consultadas para exemplificação	411
Filmografia	411
Obras cinematográficas consultadas para exemplificação	415

Anexo I — Entrevista: Marcelo Marão	427
Anexo II — Os filmes premiados pelo Anima Mundi	431
Relação de filmes premiados no festival Anima Mundi: 1995 — 2004	431
Relação de filmes brasileiros premiados no festival Anima Mundi: 1995 — 2004 (organizados por categoria de premiação)	444
Anexo III — Os filmes e personagens pesquisados	447
Relação de filmes brasileiros empregados na pesquisa, organizados em grupos de amostragem	447
Relações de personagens animadas empregadas na pesquisa, organizadas em conjuntos de trabalho	448