

Introdução

Animadas personagens brasileiras. Exatamente que significados são evocados por este título, tão breve, objetivo, e econômico como um curta-metragem em que uma trama é introduzida, desenvolvida e concluída em pouquíssimos minutos, diante dos olhos do espectador?

O estudo apresentado neste documento visa analisar os aspectos comunicativos da *visualidade* de personagens de curta-metragens de animação contemporâneos brasileiros, empregando recursos oferecidos pela Semiologia. São estas personagens animadas dos curta-metragens contemporâneos brasileiros, portanto, as nossas *animadas personagens brasileiras*, representadas pelas personagens que possuem papéis de maior importância no enredo de todos os curta-metragens animados de produção *nacional* premiados no Festival Internacional de Animação do Brasil Anima Mundi em suas doze primeiras edições, realizadas entre os anos de 1993 e 2004. Este estudo da linguagem visual das personagens de animação supõe três objetivos principais a serem buscados. O objetivo geral é estudar a visualidade das personagens animadas de curta-metragens enquanto *linguagem*, isto é, verificar como se articulam os elementos visuais empregados na caracterização dessas personagens (fundamentalmente *visual*) a fim de corresponderem, de maneira praticamente imediata, às idéias personificadas pelas personagens na narrativa animada de que participam, bem como seus papéis nas mesmas.

O primeiro objetivo específico da pesquisa é aplicar o estudo desenvolvido sobre uma possível linguagem visual das personagens animadas às personagens de curta-metragens brasileiros representativos da produção do Cinema de Animação brasileiro entre a década de 1990 e 2004, ano de início da pesquisa. Assim, pretendeu-se apresentar ao leitor um panorama das obras narrativas de animação produzidas no Brasil recentemente e das personagens que as animam.

Outro objetivo específico deste estudo é criar uma ponte entre o campo do Design (especificamente do Design visual, também conhecido como programação visual ou comunicação visual) e a arte cinematográfica da Animação. Apresentar os designers — aos próprios designers, inclusive — como profissionais capazes de atuar habilmente em um mercado em expansão em nosso país, que é o campo da manipulação da imagem em movimento em diversos meios de comunicação.

Antes de nos aprofundarmos nas especificidades da pesquisa, faz-se necessário tecer algumas considerações a respeito das áreas de conhecimento envolvidas, a fim de minimizar dúvidas quanto ao conteúdo e a aplicação desta pesquisa.

O *Cinema de Animação* é uma arte recente, com cerca de apenas cem anos. Tomou contornos na virada do século XX, com as experimentações dos primeiros cineastas, em sua maioria artistas performáticos ou oriundos das artes gráficas. Apesar do pouco tempo de existência, a arte cinematográfica da Animação foi uma referência representativa para a cultura do século XX — tanto quanto as demais artes plásticas — e deverá ganhar ainda mais força e representatividade no século XXI. Quem, dentre os leitores deste documento, nunca se encantou ao ver desenhos e bonecos ganharem vida própria diante de seus olhos? Para o pesquisador brasileiro Alberto Lucena Barbosa Júnior, parece bastante promissor o futuro desta arte cinematográfica:

O futuro reserva surpresas muito agradáveis para a animação. E não se trata de um futuro distante. Aproximadamente em uma década a animação deve atingir o nível técnico que lhe permitirá transitar sem problemas por todo o espectro da expressão visual.¹

Junto à indústria cultural e de entretenimento, o Cinema de Animação consolidou inúmeras personagens na memória de espectadores em todo o mundo. Todos não se lembram, com carinho, de personagens como o gato *Felix*, *Mickey Mouse*, o marinheiro *Popeye*, *Sujismundo* e tantas outras que, de alguma maneira, fizeram parte da nossa juventude e ainda hoje nos fascinam?

O campo da Animação é extremamente vasto e rico em possibilidades a serem experimentadas. Também é um campo que tem apresentado um rápido crescimento nos últimos anos, inclusive no Brasil. Novas tecnologias, em que o computador substitui instrumentação complexa e partes repetitivas do trabalho humano, tornaram as técnicas de animação cada vez mais acessíveis e mais simples de serem dominadas, acelerando o tempo de produção das obras e barateando custos, facilitando, assim, o trabalho de novos cineastas e de animadores veteranos.

A publicidade brasileira, que já lançava mão de filmes de animação desde a década de 1960, vem empregando cada vez mais as técnicas desta arte nos efeitos visuais de seus filmes e na animação de suas personagens-marca. Quem não conheceu a tartaruga da cerveja, a mascote da *Sadia* e o

¹ BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação**, cit. p. 13.

Jotalhão? Até mesmo o menino-marca das *Casas Bahia* agora é uma personagem animada e tridimensional, que corre e joga bola diante dos olhos do espectador. Nas mídias televisiva e eletrônica, também estão sendo utilizados cada vez mais os recursos oferecidos pelo campo da Animação, seja em vinhetas, aberturas de programas, chamadas de notícias, previsão do tempo ou mesmo nos efeitos especiais de episódios de novelas. O Cinema de Animação de longas metragens cresce em ritmo acelerado em todo o mundo. No Brasil, temos o longa **O Grilo Feliz** (2001), de Walbercy Ribas, e o recente **Wood & Stock: sexo, orégano e rock' n' roll** (2006), de Otto Guerra. Na Argentina, **Manuelita** (1999). No cinema norte-americano, resumido durante décadas ao monopólio dos Estúdios Disney, hoje temos os estúdios de animação da *Warner Brothers*, *Pixar*, *20th Century Fox* e *DreamWorks* competindo por sua fatia do mercado do entretenimento, com níveis de sucesso crescentes. Nos continentes europeu e asiático, sucessos internacionais como **As bicicletas de Belleville** (2003) e **A viagem de Chihiro** (2001) apontam para novas potências da animação comercial no cenário mundial. Mesmo no cinema de ação ao vivo, o uso da animação (em especial a animação por computação gráfica) na produção de efeitos especiais, ambientes fantásticos e até personagens vem sendo difundido e sofisticado de tal maneira que, atualmente, é quase impossível precisar o que é real e o que foi gerado em um computador. Novos estúdios voltados para o campo da Animação surgem todos os anos, interessados em uma fatia deste mercado em expansão. Tãmanha demanda vem aumentando cada vez mais a procura por novos profissionais que atuem nessa área.

O mercado de animação brasileiro, apesar de ainda ser pouco desenvolvido, é um dos que mais cresce no mundo. A demanda por animadores profissionais é cada vez maior nesta área, mas ainda existem poucos cursos no Brasil capazes de oferecer a formação profissional necessária. Tal fato torna presente um número cada vez maior de designers — profissionais capacitados, em sua formação, a trabalhar com linguagens visuais — atuando nas obras de animação nacionais produzidas na última década. A presença crescente (ainda que em números pouco significativos) de designers trabalhando na produção de filmes animados é também indício de mudanças que vêm ocorrendo no âmbito desta arte cinematográfica. A arte da Animação caminha cada vez mais próxima ao Design visual, e a inter-relação existente entre os dois campos na transmissão audiovisual de informações (em *displays* de aparelhos, infográficos animados, vinhetas, marcas dinâmicas e em inúmeras aplicações para a Internet, apenas para citar alguns exemplos) a torna merecedora de estudos mais aprofundados

por parte dos designers. Em inúmeros cursos de graduação em Design de países como Estados Unidos, Inglaterra, Alemanha e França, o ensino da Animação tornou-se uma cadeira do bacharelado em Design, tão importante quanto Análise gráfica ou Representação de projeto. É o caso, por exemplo, do curso de Design da universidade londrina *Royal College of Arts*, que, há décadas, vem sendo responsável pela formação de alguns dos melhores cineastas de animação britânicos.

Um estudo dessa natureza vem a contribuir para o enriquecimento dos campos do Design e do Cinema de Animação, que se encontram em desenvolvimento hoje em nosso país. Além disso, acrescenta um pouco a mais às poucas referências bibliográficas existentes sobre o assunto. Em números, a bibliografia referente ao Cinema de Animação é quase insignificante, se a compararmos com as demais artes e com o próprio Design. Muito pouco se discutiu a respeito nesses mais de cem anos de existência. “Um olhar de relance pela bibliografia existente sobre as artes da animação revela-nos um panorama surpreendentemente esquálido” (BARBOSA JÚNIOR, 2002:9), afirma com conhecimento de causa o professor Marcelo G. Tassara, no prefácio à obra de Barbosa Júnior. Para o pesquisador, seria de se supor que um gênero com tal produção criativa e tamanha exuberância visual pudesse despertar um interesse teórico sensivelmente maior do que de fato despertou, mas a maioria das obras sobre Cinema de Animação disponíveis limita-se à descrição de regras e técnicas, produzindo verdadeiros manuais sobre técnicas de animação. Parte da bibliografia existente hoje é referência, não por sua real competência e relevância, mas pela escassez existente no campo. Do ponto de vista da análise, da estética e da crítica, o que se verifica no campo do Cinema de Animação é um número extremamente reduzido de obras, principalmente quando pensamos especificamente em publicações voltadas para a produção brasileira. Há carência de estudos que enfoquem a arte cinematográfica da Animação não apenas como entretenimento, mas enquanto *linguagem*. Obviamente, existem exceções que já se tornaram verdadeiros clássicos da bibliografia do Cinema de Animação, inevitáveis referências presentes em quase todos os trabalhos acadêmicos como este. No entanto, estas referências são sempre as mesmas, multiplicadas à exaustão, o que aponta as lacunas existentes que demandam textos atualizados e sérios sobre o assunto.

Espero que o presente estudo consiga apresentar ao leitor o real potencial comunicativo da arte do Cinema de Animação, justamente em um ponto onde este campo e o campo do Design caminham tão próximos: o projeto de personagens animadas. O *design de personagens* vem se tornando uma área

de profissionais especializados — em sua maioria oriundos do Design visual e das artes plásticas — nos países onde o mercado cinematográfico se desenvolveu como potência da indústria do entretenimento. Muito se fala a respeito do *character design* em produções cinematográficas norte-americanas, mas pouco foi publicado a respeito no meio acadêmico. Tal atividade, cada vez mais diferenciada do trabalho de direção de arte, encontra receptividade na maioria das mídias visuais onde há uma estória a ser narrada ao espectador. Os profissionais que trabalham com *character design* têm sido cada vez mais solicitados para atuar na produção de comerciais, produtos infantis, jogos eletrônicos, embalagens e identidades visuais de corporações e produtos.

Acredito que um profissional com formação em Design é tão capacitado ou mais que qualquer outro profissional para atuar com talento excepcional dentro desta área. Contudo, trata-se de uma área de especialização ainda pouco estudada, sobretudo em nosso país. Trabalhar no desenvolvimento de práticas metodológicas de projeto de personagens e em uma bibliografia referencial para esta área é capacitar o designer a trabalhar em um nicho de mercado que não se limita apenas à Animação, mas que está se desenvolvendo e ganhando força dentro de todas as mídias visuais.

Há alguns anos, debrucei-me sobre a questão da abordagem do designer na produção de obras cinematográficas de animação e no projeto de personagens animadas para essas obras. Tais questionamentos não surgiram por acaso, mas de minha própria atuação profissional em produções como **A lenda do dia e da noite** (do ilustrador Rui de Oliveira, 2000) e **O curupira** ^[19A] (de Humberto Avelar, 2003). O que será que *eu*, um designer, estava fazendo ali, no meio de cineastas, animadores e artistas plásticos? Que características me tornavam apto a dialogar com esses profissionais e a atuar em conjunto com os mesmos na produção de um filme animado? E porque, a cada novo projeto, tornava-se mais marcante e em maior número a presença de outros designers em diversas etapas da produção dos filmes animados que não o desenho da ação? Que benefícios o olhar diferenciado do profissional de Design — tão envolvido com a sistematização, com o processo e com os aspectos comunicativos das imagens — poderia trazer para produções de Animação, tão voltadas para o domínio do tempo, do movimento e de formas visuais criativas de expressão?

Minhas inquietações me levaram a elaborar uma pesquisa de mestrado em Design que, já nos primeiros meses de estudo, trouxe à tona perguntas sobre a possível existência de uma linguagem visual das personagens animadas (com particularidades em seu repertório e código) e sobre

a recepção das mensagens visuais transmitidas por essas personagens aos espectadores das obras em que se encontram inseridas.

O trabalho apresentado a seguir é fruto de um processo de investigação conceitual sobre as personagens presentes em filmes de animação brasileiros de curtas metragens produzidos entre 1993 e 2004 e premiados no festival Anima Mundi. A escolha por estudar um objeto tão específico não se deu por acaso, mas por imposição do mercado sobre as artes cinematográficas brasileiras. O mercado brasileiro de obras de animação, ainda em desenvolvimento, torna difícil à maioria dos cineastas disporem de recursos (patrocínio, equipe, equipamento) necessários para a produção de filmes de animação no formato de longa-metragem. A duração dos filmes de animação é um fator determinante a ser considerado ao se estipularem os custos de sua produção, uma vez que um filme animado é *confeccionado quadro a quadro* — cada quadro é uma imagem a ser confeccionada, e não somente registrada pela câmera. Sendo assim, um único segundo de animação implica na confecção de pelo menos doze quadros que irão se suceder no tempo, em um mesmo espaço, para gerar a ilusão do movimento aparente. Assim, o caminho encontrado pela Animação brasileira seguiu através da publicidade para televisão e, mais tarde, do curta-metragem (desde a retomada do cinema brasileiro, em meados da década de 1990, até os dias atuais). Tratar de narrativas de animação brasileiras contemporâneas é tratar, portanto, majoritariamente de *curtas animados*.

O formato de curta-metragem imprime características bastante peculiares nos elementos constituintes de sua narrativa. As personagens, por exemplo, devem transmitir informações a respeito de si para o espectador no rápido intervalo de tempo em que aparecem em cena. Talvez mais do que em qualquer outro meio narrativo, no curta-metragem animado, a *caracterização* das personagens torna-se fundamental para a recepção da obra, cabendo ao designer, animador ou cineasta responsável pelo projeto da personagem a responsabilidade de articular, de maneira adequada, os elementos visuais utilizados na caracterização. Devido à brevidade dos filmes, esses criadores costumam optar pelo emprego repetido de personagens-tipos e caricaturas como principais agentes da ação, apresentando-os sob a forma de signos de fácil reconhecimento pela maioria dos espectadores — estereótipos, formas oriundas de contextos sócio-culturais brasileiros e da própria linguagem do Cinema de Animação.

Esta pesquisa parte da hipótese de que a visualidade das personagens de obras cinematográficas de animação

breves é um sistema de informações projetado pelo criador da personagem (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 as mesmas estão em cena. A fim de verificar esta hipótese, foram levantados todos os filmes brasileiros premiados nas principais categorias do festival Anima Mundi, formando um grupo de amostragem de dezenove obras narrativas animadas. Destas, foram averiguadas sessenta personagens que desempenham papéis de maior importância para a evolução dos respectivos enredos (protagonistas, antagonistas e os principais adjuvantes). Para tanto, foram empregados os estudos sobre Semiologia e análise das narrativas de pesquisadores como o francês Roland Barthes e o formalista russo Vladimir Propp. Foram também consultados os trabalhos de inúmeros pesquisadores brasileiros das áreas de Literatura, Letras e Cinema que se debruçaram sobre as questões da narrativa (como João Batista Cardoso, Cândida Vilares Gancho, Benedito Nunes e Ismail Xavier) e das personagens (como Antonio Candido, Décio de Almeida Prado, Anatol Rosenfeld e tantos outros).

A dissertação analisou os estereótipos existentes (e frequentemente repetidos) nas produções recentes do Cinema de Animação brasileiro à luz da Semiologia de Roland Barthes e de seus estudos sobre estereótipos e linguagens de massa. Em seguida, procurou delinear maneiras com que os elementos visuais que constituem a visualidade estereotipada das personagens animadas atuam no processo de significação das mesmas, articulando-se enquanto uma linguagem visual específica. De que maneira estas personagens comunicam ao espectador, visualmente, informações a respeito de si? Para responder a esta pergunta, a pesquisa buscou inspiração nos estudos de Propp sobre a forma dos contos de magia e, mais especificamente, no conceito de atributos das personagens desenvolvido pelo pesquisador russo.

Animadas personagens brasileiras é, portanto, uma tentativa de traçar uma sistemática interpretativa das personagens dos filmes animados breves, abordadas sob o aspecto de sua caracterização, seja no momento de seu projeto e confecção, seja no instante de transmissão de informações ao espectador por meio de sua visualidade. É um estudo investigativo teórico sobre a linguagem da animação, voltado especificamente para as personagens que animam as produções brasileiras deste meio narrativo.

Por suas inúmeras limitações, a elaboração exposta neste documento corresponde ainda a uma primeira etapa de um processo investigativo que está começando e que,

por isso, deve ser considerado longe de ser completo ou definitivo. O trabalho aqui apresentado é apoiado tanto na análise narrativa dos filmes animados levantados quanto nas reflexões dos autores que compõem o referencial teórico em que se fundamenta a pesquisa, de origens tão multidisciplinares quanto a própria prática do Design. Não desenvolvi as análises, contudo, unicamente do ponto de vista de um espectador. Minha prática profissional como designer e animador, bem como a exposição próxima e prolongada que tive à produção de alguns filmes animados, estando na origem do entusiasmo que me impulsionou à elaboração desta pesquisa, permitiram-me dispor de um ponto de vista um tanto quanto privilegiado, em que me foi possível confrontar não apenas a matéria narrada, mas também as intenções, o planejamento, o esforço técnico e estético existentes por trás da mesma.

Em sua redação, esta dissertação procurou manter sempre uma abordagem didática (às vezes, percebo agora, até um pouco redundante), sem, contudo, abrir mão da formalidade acadêmica, tão necessária para um estudo dessa espécie. Meu desconforto crescente com o uso de glossários e referências enciclopédicas, no entanto, tornou este documento talvez por demais extenso. Ao longo da pesquisa, foram aplicados inúmeros conhecimentos de origens multidisciplinares, tão fundamentais aqui, mas que, ao mesmo tempo, fogem ao escopo da prática do Design. Assim, por vezes, fez-se necessário deter-me na explicação de certos conceitos antes de me sentir apto a delimitá-los dentro do âmbito do Design visual, em uma pesquisa que trata especificamente sobre obras narrativas animadas.

A pesquisa defrontou-se ainda com algumas questões relacionadas a sua redação. A primeira questão que exigiu solução imediata foi o emprego dos artigos definidos ao referenciar o termo “personagens”.

Os substantivos da língua portuguesa que se referem a seres humanos apresentam, na sua maior parte, uma forma própria para cada gênero (como, por exemplo, *professor* e *professora*; *barão* e *baronesa* etc.) Há, no entanto, um pequeno grupo que possui apenas uma forma única, que utilizamos tanto para homens quanto para mulheres (o cônjuge, a vítima, a criança...). No caso específico do termo *personagem*, muitos autores (como o professor Antonio Candido) defendem a forma feminina, baseados em um princípio bastante sólido: todos os vocábulos com sufixo “-agem”, em nosso idioma, são femininos. Entretanto, o gênero do vocábulo francês de que proveio o termo — *personnage* — é masculino, o que contribui tanto para os defensores do gênero masculino quanto para ferrenhos defensores do gênero feminino, puristas da

nossa língua que atacam a opção pelo masculino por verem nela o fantasma do galicismo.

Para fins deste documento, optei pela forma feminina do termo. Assim, referencio-me sempre à *personagem*, e não *ao personagem*. Contudo, mantive nas citações o termo conforme empregado pelos autores em suas respectivas obras. Portanto, em diversas citações, o termo *personagem* é empregado no gênero masculino, tal qual a redação do autor original, sem que acarrete em qualquer confusão para o texto.

Em diversos momentos, empreguei letras e números entre colchetes após a grafia de alguns substantivos. Tais letras e números fazem referência aos curta-metragens levantados para análise na pesquisa, apresentados em detalhes no capítulo 7 e sumariados nos anexos deste documento. Assim, quando menciono *o repentista* [5A], refiro-me à personagem investigada na obra **De repente** [5A], e não, por exemplo, ao repentista do curta-metragem animado **O lobisomem e o coronel** [12A]. Este procedimento metodológico foi inspirado nas pesquisas de Vladimir Propp sobre os contos de magia russos, apresentadas na obra **Morfologia do conto maravilhoso** (1928). Trabalhando com cem contos numerados da coletânea de Afanássiev (do número 50 ao número 151), após cada exemplo mencionado, o autor apresentava, entre parênteses, o número do conto de origem da citação, evitando interromper seu texto a todo o momento para mencionar o título das obras.

Uma última questão diz respeito à descrição verbal dos estereótipos identificados pela pesquisa. Uma vez que me proponho a analisar aspectos visuais de estereótipos presentes nos filmes de animação brasileiros por meio dos recursos oferecidos pela ciência dos signos, deparei-me com diversos conteúdos ideológicos veiculados pelas imagens das personagens (objetiva e subjetivamente) e com meus próprios conteúdos ideológicos e pré-conceitos.

A presente pesquisa é ainda um ponto de partida para o estudo das personagens animadas e estereótipos brasileiros. Por este motivo, procurou se abster de um aprofundamento maior nos conteúdos ideológicos contidos nas imagens. A pesquisa não tenciona, em momento algum, possuir qualquer relação — favorável ou desfavorável — com o discurso politicamente correto, ou fazer qualquer juízo de valores de ordem moral, mas apenas levantar e estudar os estereótipos que são veiculados constantemente pela Animação brasileira. Ao fazer referência aos tipos e caricaturas identificados nesta pesquisa, percebi, no entanto, o quanto é difícil escapar de meus próprios preconceitos em um texto que trata justamente de estereótipos. Tal qual alertado por Barthes, esta manifestação do “fascismo da língua” — de “obrigar a dizer” (BARTHES,

1980:14), arrastando no discurso inevitáveis impurezas — se fez presente principalmente na redação dos resultados da análise das personagens. Consciente do problema, procurei me esforçar para contorná-lo, na medida do possível, obtendo assim algum grau de sucesso.

Como um enredo minuciosamente tramado, confeccionado à maneira tradicional de narrar, dividi este documento em três partes. A primeira parte, intitulada **Animadas**, é o equivalente à situação inicial da minha pesquisa, fruto de meus estudos sobre o campo da Animação que antecederam a pesquisa de mestrado e que ocuparam o primeiro ano da mesma. Nesta parte, trato especificamente do Cinema de Animação internacional e de suas personagens, a partir de uma abordagem histórica que contextualizasse os elementos levantados e estudados ao longo de toda a pesquisa.

No capítulo 1 — *Narrativas visuais em movimento através da história* — discorro sobre as origens do Cinema de Animação. Abordo, pelo viés da História das artes cinematográficas, as primeiras representações do movimento, a elaboração da técnica de filmagem *quadro a quadro*, a criação das primeiras narrativas animadas e o trabalho dos artistas pioneiros da Animação. Apresento ao leitor os primeiros esforços no desenvolvimento da personalidade das personagens animadas e a organização dos animadores em estúdios de animação, com produções voltadas para séries de episódios protagonizados pelas mesmas personagens.

O capítulo 2 — *A evolução das personagens animadas junto à indústria do entretenimento* — versa sobre a produção de filmes de animação realizada em escala industrial pelos grandes estúdios, que imortalizou inúmeras personagens na imaginação de espectadores ao redor do mundo. Nesse capítulo, busco traçar um panorama do Cinema de Animação internacional junto à indústria do lazer e do entretenimento, iniciando-o com a primeira animação sonorizada de *Mickey Mouse* — **Steamboat Willie** (1928) — e o concluindo com o advento do computador nas etapas de produção dos filmes animados, no final do século XX.

A segunda parte desta dissertação, relativa ao desenvolvimento da pesquisa, foi intitulada **Personagens**, uma vez que trata especificamente de narrativas e desta agente narrativa em especial. Aborda os conhecimentos multidisciplinares necessários para o estudo aprofundado das obras narrativas animadas e de suas personagens. Busco, nesta parte, trazer conhecimentos oriundos da Teoria Literária, das Letras e do Cinema tradicional para o âmbito do Design visual, apresentando ao leitor, em detalhes, o instrumental teórico empregado na elaboração da pesquisa e das análises.

A elaboração dessa parte teve por fundamento meu percurso na disciplina *O lugar do narrativo no discurso visual*, ministrada pelo professor Dr. Luiz Antonio Coelho e por mim cursada no primeiro semestre de 2005.

No capítulo 3 — *Narrativas breves* — discorro sobre o formato de filmes de curtas metragens. Analiso as características conseqüentes de sua duração breve e estrutura narrativa condensada, traçando paralelos entre os curtas e as narrativas breves literárias (representadas, nesta pesquisa, pelo conto tradicional) e entre as linguagens verbal e visual.

No capítulo 4 — *Elementos da narrativa* — empreendi a delimitação dos elementos fundamentais que estruturam a percepção e a elaboração de toda obra narrativa. Trato de tema, assunto e mensagem das estórias narradas, enredo, tempo, espaço, ambiente, narrador e foco narrativo, ressaltando especificidades identificadas nesses elementos quando presentes em obras de meios narrativos literários, visuais e audiovisuais. Aos últimos elementos fundamentais das narrativas — *as personagens* — foi dedicado todo o capítulo 5, de mesmo nome. Nele, avalio a existência das personagens enquanto seres fictícios e agentes que impulsionam a ação nas obras narrativas. Apresento a classificação das personagens segundo seu papel no enredo (protagonistas, antagonistas e adjuvantes) e segundo a complexidade apresentada ao apreciador da obra narrativa (personagens planas — tipos e caricaturas — e personagens redondas) para, finalmente, tratar da caracterização das personagens nos meios narrativos.

A parte final deste estudo, intitulada **Brasileiras**, apresenta o clímax e o desfecho da pesquisa de mestrado desenvolvida, elaborados em seu último ano. Nessa última parte, o leitor é finalmente apresentado ao *corpus* da pesquisa, aos procedimentos metodológicos adotados na análise e aos resultados alcançados. Em **Brasileiras**, trato especificamente de curta-metragens animados e suas personagens, substituindo as elucubrações teóricas sobre as narrativas e as personagens pela Semiologia de Ferdinand de Saussure, Roland Barthes e Vladimir Propp.

O capítulo 6 — *As personagens de curta-metragens animados e sua significação* — faz alusão explícita, já em seu nome, a um capítulo do livro de Vladimir Propp, considerado por estruturalistas e por pesquisadores dos campos da Teoria Literária e da Semiologia como uma obra fundamental para a análise estrutural da narrativa e das personagens.ⁱⁱ Nesse capítulo, apresento ao leitor os conceitos de signo, sintagma e paradigma, segundo as definições de Barthes e Saussure. Investigo os estereótipos — fundamentado nas pesquisas de Barthes — e a forma das personagens animadas, inspirado nas

ⁱⁱ O capítulo VIII da obra **Morfologia do conto maravilhoso** (1928), em que o autor versa especificamente sobre as personagens dos contos de magia e suas características externas, intitula-se *Sobre os atributos dos personagens e sua significação*.

três rubricas propostas por Propp para o estudo dos atributos das personagens dos contos de magia russos (aparência e nomenclatura, particularidades de entrada em cena e habitat).

No capítulo 7 — *Por uma linguagem visual das animadas personagens brasileiras* — apresento ao leitor, de maneira ordenada, o *corpus* da presente pesquisa (as sessenta personagens animadas investigadas) e as estratégias metodológicas adotadas na análise das mesmas, sobre a qual me detenho longamente no capítulo 8 — *Personagens brasileiras*.

Por fim, no capítulo 9 — *Das animadas personagens brasileiras...* — concluo esta etapa de minha pesquisa acadêmica com considerações ainda pouco conclusivas e provisórias sobre a linguagem visual das personagens animadas. Torna-se claro, porém, o emprego sistematizado típico (ou estereotipado) dos elementos visuais articulados na caracterização visual das personagens planas do Cinema de Animação, em especial dos tipos e caricaturas brasileiros.

O texto a seguir é o resultado de mais de dois anos de pesquisa junto ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio, dentro do *Laboratório da Comunicação no Design* (Labcom Design). Acredito que esta pesquisa acrescenta um pequeno elo a mais na corrente de pesquisas que foram e vêm sendo desenvolvidas neste laboratório, e espero sinceramente que sirva de estímulo aos leitores que se interessarem pelo fabuloso universo do Cinema de Animação a fazerem novos acréscimos à mesma.

Boa leitura!

Daniel Moreira de Sousa Pinna.