



Brasileiras

6		
As personagens de curta-metragens animados e sua significação		225
7		
Por uma linguagem visual das animadas personagens brasileiras		283
8		
Personagens brasileiras		306
9		
Conclusão		395

6

As personagens de curta-metragens animados e sua significação

Conforme desenvolvi ao longo da segunda parte deste estudo — **Personagens** —, a brevidade característica de contos e filmes de curtas metragens impede, na maioria das vezes, que as personagens — protagonistas, antagonistas ou adjuvantes — apresentem ao ouvinte / leitor / espectador uma gama considerável de informações a seu respeito, ao longo do rápido tempo de duração da narração.

Nas obras narrativas breves, o foco narrativo não se encontra sobre as personagens, mas sim sobre a ação da qual elas são agentes e tomam parte. Mais importante do que as *agentes* que desenvolvem a ação é a própria *ação desenvolvida*, bem como o impacto que a história rapidamente narrada terá sobre o apreciador ao final da fruição, seja ele um ouvinte, leitor ou espectador.

Percebe-se, nessas obras, a utilização de personagens caracterizadas com um número pequeno de atributos, às quais não é dedicada pela narração uma atenção maior quanto à psicologia ou a movimentos emocionais interiores, restringindo-se, na maioria das vezes, à descrição de suas configurações externas e a um mínimo de características que informem a respeito de sua existência na narrativa.

As personagens dessas obras estão representando, na maioria das vezes, uma única idéia, que pode ser uma atividade social, uma qualidade, uma emoção, um valor, uma função importante para o desenvolvimento da ação etc. É a partir da caracterização — processo em que a narração permite o conhecimento acerca das personagens por parte do apreciador da obra narrativa, orientando a criação de imagens mentais em sua imaginação — que as idéias personificadas pelas personagens são transmitidas ao apreciador. Este, por sua vez, decodifica o conjunto de características que foram apresentadas articuladas nas personagens, pela associação dos elementos empregados na caracterização (unidades significativas) a referências prévias que possui, chegando não a um *indivíduo representado pela personagem* (ente único), mas a uma *idéia personificada pela mesma*, uma mensagem que dela o apreciador depreenderá.

Se, por exemplo, fosse mencionado ao ouvinte de um conto que determinada personagem porta uma vassoura, veste-se com roupas negras e apresenta uma verruga na ponta do nariz, o apreciador já previamente exposto a contos de fadas ou aos filmes animados de Walt Disney provavelmente identificaria tal personagem, a partir das características descritas, como pertencente ao típico estereótipo de *bruxa*. Tal personagem, por sua vez, estaria personificando na estória a idéia de *maldade* ou, mais precisamente, o conceito de um *ser maravilhoso maligno* (a direção trágica do conto) e provavelmente possuiria uma função antagônica ao protagonista. Contudo, caso a mesma personagem fosse descrita pelo narrador portando uma vassoura, vestindo roupas laranja e trajando grossas luvas brancas, muito provavelmente seria associada ao tipo do *lixeiro* por um ouvinte morador da cidade do Rio de Janeiro. Personificaria a profissão de lixeiro e, possivelmente, teria uma função secundária na estória. É interessante notar a quantidade de informações obtidas a respeito de ambas as personagens hipotéticas a partir de apenas três contextos verbais. Tais informações não estão contidas na presença da vassoura (comum a ambos), nem tampouco na cor das roupas ou nas demais objectualidades, mas na articulação das referidas três objectualidades no processo de caracterização de cada personagem. As ações e os procedimentos realizados pelas personagens na narrativa do conto complementariam sua caracterização, confirmando as informações entendidas pelo apreciador de maneira praticamente imediata.

A caracterização é planejada pelo autor/criador da obra narrativa de modo a *apresentar* suas personagens, lançando mão de tantos traços característicos quanto a relevância das mesmas ao enredo exigir ou a economia narrativa da obra permitir. A partir destes traços característicos — fragmentos de informações a respeito dos seres fictícios a quem os apreciadores são apresentados — é que se torna possível a identificação *da* personagem e *com a* personagem pelo apreciador da obra narrativa. É através da identificação com as personagens que o apreciador da obra vivencia a estória narrada.

...na vida, a visão fragmentária é imanente à nossa própria experiência [...]. No romance, ela é criada, é estabelecida e racionalmente dirigida pelo escritor, que delimita e encerra, numa estrutura elaborada, a aventura sem fim que é, na vida, o conhecimento do outro. Daí a necessária simplificação, que pode consistir numa escolha de gestos, de frases, de objetos significativos, marcando a personagem para a identificação do leitor, sem com isso diminuir a impressão de complexidade e riqueza. Assim, em **Fogo Morto**, José Lins do Rego nos mostrará o admirável Mestre José Amaro por meio da cor

amarela da pele, do olhar raivoso, da brutalidade impaciente, do martelo e da faca de trabalho, do remoer incessante do sentimento de inferioridade. Não temos mais que esses elementos essenciais. No entanto, a sua combinação, a sua repetição, a sua evocação nos mais variados contextos nos permite formar uma idéia completa, suficiente e convincente daquela forte criação fictícia.³³⁶

³³⁶ CANDIDO, Antonio.
A personagem do romance.
In: CANDIDO, Antonio (Org.).
A personagem de ficção, cit.
p. 58.

A diferença fundamental existente entre as personagens dos contos tradicionais e as personagens dos curta-metragens está na linguagem em que é realizada a sua caracterização, conseqüente do meio narrativo em que a estória da qual participam é transmitida. No conto tradicional, a narração é *verbal* (oral ou por escrito). As personagens são caracterizadas *verbalmente*, ou seja, as unidades significativas das objectualidades apresentadas ao apreciador são constituídas por palavras e orações. No curta-metragem, entretanto, a narração é principalmente *visual*. As personagens são caracterizadas *visualmente*, isto é, por meio de imagens. A linguagem verbal, por vezes presente nessas obras (no discurso das personagens, em cartelas tipográficas, na *voz-over* ou nas demais narrações complementares à narração principal), tem uma função *complementar* na caracterização das agentes narrativas.

Como toda linguagem, a linguagem visual cinematográfica — de imagens dinâmicas — permite o uso de imagens confeccionadas especificamente para produzir significados que transcendem a significação original dos elementos empregados em sua composição, valendo-se dos significados que estas evocam no espectador, por associação à exposição prévia a determinados conceitos.

Em um curta-metragem de animação, a rápida duração da obra torna importante que as personagens transmitam ao espectador as informações pertinentes a respeito de si no breve período de tempo em que aparecem em cena. Devido a esta urgência, é comum a utilização na caracterização das personagens de imagens de simbolismo bastante consolidado no contexto sócio-cultural em que se encontra inserido o público da obra narrativa. Estereótipos da linguagem visual, articulados de maneira a permitir a comunicação mais imediata entre personagens e os apreciadores adequados.

Conforme afirmei anteriormente, o uso do simbolismo das imagens na produção de significados já se faz corriqueiro nas artes cinematográficas. No entanto, sua utilização em obras narrativas cinematográficas de animação — obras em que as imagens não são registradas por equipamentos a partir de um referencial no mundo sensível, mas confeccionadas quadro a quadro por um animador, designer, artista ou cineasta — ainda

é pouco estudada por acadêmicos e realizadores. Tal estudo torna-se quase inexistente se pensarmos especificamente no Cinema de Animação inserido nos contextos social e cultural brasileiros. Talvez mais do que em qualquer outro meio narrativo, no *curta-metragem animado* a caracterização das personagens é fundamental para a recepção da obra, cabendo ao designer, animador ou cineasta responsável pelo projeto de uma personagem a responsabilidade de articular, de maneira adequada, os elementos visuais utilizados nos contextos demonstrativos da caracterização.

Neste capítulo, trato especificamente da *forma* das personagens animadas. Discorro sobre a confecção da visualidade das personagens a partir da articulação de elementos visuais que a compõem e caracterizam as personagens diante do espectador. Tais elementos, fundamentais no processo de significação da personagem animada, são analisados à luz da Semiologia, segundo os estudos do professor francês Roland Barthes e a pesquisa do formalista russo Vladimir Iakovlevich Propp sobre a forma dos contos maravilhosos, para, em seguida, serem aplicados ao objeto de estudo da pesquisa — as personagens dos curtas animados brasileiros.³³⁷

6.1.

A visualidade de tipos e caricaturas em narrativas breves

Vimos até aqui que a narração das histórias de obras cinematográficas de animação é realizada principalmente por meio de linguagem visual. Deste modo, o processo de caracterização das personagens se faz, primeiramente, a partir de contextos objetivos compostos por unidades significativas visuais (elementos visuais e imagens) ou simplesmente — nas palavras de Tânia Pellegrini — contextos demonstrativos.

Nos filmes animados de curtas metragens analisados nesta pesquisa, foi identificada a aplicação extensiva de personagens *planas* — *tipos* e *caricaturas* que personificam, com poucas características, uma única idéia que costuma ser imediatamente reconhecidas por um espectador inserido em um contexto social e/ou cultural em que cada filme foi produzido.³³⁸

Não afirmo, entretanto, que toda personagem de curta-metragem de animação é plana! Defendo a hipótese de que a utilização de personagens planas ocorre devido à dificuldade de se desenvolver satisfatoriamente a complexidade das personagens no curto espaço de tempo de exibição destas

³³⁷ Roland Barthes (1915-1980) foi escritor, sociólogo, crítico literário, semiólogo e filósofo francês. Formado em Letras Clássicas e em Gramática e Filologia na Universidade de Paris (França), fez parte da escola estruturalista, influenciado pelo linguista Ferdinand de Saussure. Firmou-se como um dos mais doutos cultores da semiologia e desfrutou igualmente de grande prestígio como teórico da literatura. Lecionou na França, Romênia e Egito. Crítico ferrenho dos conceitos teóricos complexos que circulavam dentro dos centros educativos franceses na década de 1950. Entre 1952 e 1959, trabalhou no *Centre National de Recherche Scientifique* (CNRS). Foi nomeado diretor de estudos da École des Hautes Études de Paris (França) em 1962, e indicado para o Collège de France em 1977, onde proferiu sua conhecida aula inaugural da cadeira de Semiologia Literária, publicada no livro **Leçon** (*Aula*, 1978). Recebeu ainda o título de *Chevalier des Palmes Académiques*. Suas obras publicadas têm por objeto de estudo declarado a linguagem e, subentendido, a luta contra o estereótipo, o lugar-comum e o *poder*. **Le degré zéro de l'écriture** (*O grau zero da escrita*, 1953), **Mythologies** (*Mitologias*, 1957) e **La chambre claire** (*A câmara clara*, 1980) são alguns de seus muitos livros publicados.

³³⁸ No caso específico das obras analisadas — todas de origem brasileira — os contextos sociais e culturais em que se encontram inseridas são nacionais, sendo sobrepostos, em alguns casos, por contextos regionais, referentes à cultura ou à organização social — uma comunidade, cidade, estado ou região do Brasil.

narrativas breves, em sua maioria. Curta-metragens de duração um pouco maior podem apresentar personagens redondas — normalmente protagonistas —, uma vez que haja tempo de narração suficiente para apresentar aos espectadores, satisfatoriamente, a complexidade de tais personagens. É o caso, por exemplo, do filme de animação australiano **Harvie Krumpet** (2003), um dos grandes premiados do festival Anima Mundi em 2004.³³⁹

No curta, o espectador assiste a biografia de *Harvie Krumpet*, acompanhando-o ao longo de sua vida na companhia (complementar) de um narrador intruso, que conta a vida da personagem em voz-over. Diferente da maioria das obras narrativas breves, o foco da narração não se encontra sobre os *acontecimentos* narrados, mas sobre o *protagonista* da ação. A extensa variedade de características que individualizam a personagem é comunicada ao espectador ao longo dos vinte e três minutos de duração da obra, provando que é possível encontrarmos personagens redondas em curta-metragens. É importante lembrar aqui que, segundo a definição de *curta-metragem* de Luiz Gustavo Bayão (adotada nesta pesquisa), uma obra cinematográfica é caracterizada como curta-metragem, em primeiro lugar, por sua curta extensão, que pode chegar, no máximo, a cerca de trinta minutos.

A presença de personagens redondas em curta-metragens também é comum quando estes supõem a complementação de outra obra, de extensa duração, em que a caracterização das personagens é apresentada, em seus pormenores, ao espectador. Um exemplo que ilustra bem esta possibilidade é o curta animado **O novo carro do Mike** (2002), produzido pelos estúdios *Pixar*.³⁴⁰ O filme narra as tentativas frustradas de *Sulley* e *Mike* (personagens do filme **Monstros S.A.**, de 2001) de ir ao trabalho no recém-adquirido automóvel do último.³⁴¹ Como é comum à maioria dos curta-metragens, o foco da narrativa desta obra, de apenas quatro minutos de duração, não se encontra sobre as agentes da narrativa, mas sobre os acontecimentos por elas vividos. No entanto, o objetivo da realização deste curta-metragem não é narrar uma nova história independente, que resulte, por si própria, em retorno financeiro. A obra funciona, em primeiro lugar, como uma rápida “isca” para atrair o interesse de espectadores que ainda não tenham assistido o longa-metragem para o qual foram criadas as personagens. Isca esta de grande capacidade de inserção nos meios de comunicação, tendo sido exibida em festivais de Cinema de Animação e de curta-metragens, em canais de televisão por assinatura e nos cinemas, antes da exibição de outros filmes dos estúdios Disney (com função semelhante à de um *trailer*). Para os espectadores que

³³⁹ **Harvie Krumpet**. Dirigido por Adam Elliot. Produzido por Melanie Coombs. Austrália, 2003. Premiado com o Oscar de melhor curta-metragem de animação, em 2004. Premiado na 12ª edição do Anima Mundi com o primeiro lugar na categoria melhor curta-metragem (júri popular / Rio de Janeiro), com o terceiro lugar na categoria melhor curta-metragem (júri popular / São Paulo) e com o terceiro lugar na categoria melhor roteiro (júri profissional). Angariou muitos outros prêmios em diversos festivais pelo mundo.

³⁴⁰ **Mike's new car**. Dirigido por Peter Docter e Roger Gould. Produzido por John Lasseter (produtor executivo) e Gale Gortney. Estados Unidos, 2002. Indicado ao Oscar de melhor curta-metragem de animação, em 2003.



³⁴¹ **Monsters, Inc.** Dirigido por David Silverman, Lee Unkrich (co-diretores) e Peter Docter. Produzido por John Lasseter e Andrew Stanton (produtores executivos), Kori Rae (produtor associado) e Darla Anderson. Estados Unidos, 2001. Premiado com o Annie de melhor animação de personagens, em 2003, e com o Oscar de melhor canção original, em 2002. Indicado ao Oscar de melhor longa-metragem de animação e melhor edição de efeitos sonoros.

assistiram o longa-metragem **Monstros S.A.**, entretanto, a obra garante uma sobrevida às personagens junto ao público, narrando um novo acontecimento envolvendo personagens a quem os espectadores já foram expostos anteriormente. Tal sobrevida facilita a venda de produtos que envolvam as duas personagens (DVDs, brinquedos, objetos diversos, serviços, novos filmes ou séries para a televisão). Faz-se importante salientar que, em ambos os casos, para que as personagens mantenham seus significados originais na nova estória narrada, é imprescindível que o curta-metragem seja relacionado ao longa-metragem em que as personagens foram caracterizadas junto ao público. A nova narrativa deve estruturar-se com a mesma ambientação e verossimilhança que o longa-metragem; as personagens devem comportar-se de maneira coerente com a complexidade anteriormente apresentada. O espectador que vivenciou a experiência de assistir **Monstros S.A.** sabe a respeito das características de *Sulley* (pacato, desastrado etc.), de *Mike* (agitado, tenso etc.) e dos fortes laços de amizade que unem os protagonistas antes mesmo de a narração ter início. O conhecimento de tais informações é solicitado ao espectador, uma vez que a rápida duração do curta-metragem impede um olhar mais aprofundado sobre as personagens, restringindo estrategicamente a obra a narrar o acontecimento específico sobre o qual versa a estória. Para o espectador que não assistiu o filme original, trata-se de duas personagens quaisquer (e não seres individuais) sobre as quais ele poderá saber mais assistindo o longa-metragem, caso o curta tenha incitado sua curiosidade.

Do mesmo modo que a completa compreensão das idéias articuladas na complexidade das personagens redondas de **O novo carro do Mike** depende da exposição prévia do espectador ao longa-metragem **Monstros S.A.**, também a compreensão da idéia por trás de uma personagem plana depende da exposição prévia do espectador às unidades significativas articuladas na caracterização da mesma.

A caracterização de uma personagem plana em obras de animação é elaborada de tal maneira que a mesma transmita ao espectador, de maneira praticamente imediata, a idéia por ela personificada. Se, por exemplo, nosso carteiro não estiver *visualmente* caracterizado como tal na obra cinematográfica de animação (vestindo o uniforme de trabalho com as cores corretas, portando uma bolsa de cartas e procedendo como um carteiro *típico*), será difícil para o espectador identificar o *tipo* carteiro, ou até mesmo o *ato* de entregar uma carta, nos poucos segundos em que a ação se desenvolve. *Quem é aquela personagem e o que faz ali?* Poderia ser um amigo da personagem principal, talvez lhe entregando um convite para

uma festa? Mas como saber, se a referida cena já acabou? O professor Antonio Candido tratou de maneira breve e relevante ao nosso estudo — no ensaio **A personagem do romance** (1964) — da significação das personagens a partir das unidades significativas que as caracterizam. Disse Candido que...

...a personagem é, basicamente, uma *composição verbal*, uma *síntese de palavras*, sugerindo certo tipo de realidade. Portanto, está sujeita, antes de mais nada, às leis de *composição das palavras*, à sua expansão em imagens, à sua articulação em sistemas expressivos coerentes, que permitem estabelecer uma *estrutura novelística*. O entrosamento nesta é condição fundamental na configuração da personagem, porque a verdade da sua fisionomia e do seu modo-de-ser é fruto, menos da descrição, e mesmo da análise do seu ser isolado, que da concatenação da sua existência no contexto. Em **Fogo Morto**, por exemplo, a sola, a faca, o martelo de Mestre José ganham sentido, referidos não apenas ao seu temperamento agressivo, mas ao cavalo magro, ao punhal, ao chicote do Capitão Vitorino; ao cabriolé, à gravata, ao piano do Coronel Lula, — os quais, por sua vez, valem como símbolos das respectivas personalidades. E as três personagens existem com vigor, não só porque se exteriorizam em traços materiais tão bem combinados, mas porque ecoam umas às outras, articulando-se num nexos expressivo.³⁴²

Portanto, para Candido, a personagem é basicamente uma *síntese*, uma composição de unidades significativas da linguagem entrosada em uma estrutura narrativa, que é a principal influenciadora do sentido que lhe será dado pelo apreciador da obra. Tal noção de personagem pode ser facilmente transposta para o conceito de *personagens animadas* definido para fins desta pesquisa.

³⁴² CANDIDO, Antonio.

A personagem do romance.

In: CANDIDO, Antonio (Org.).

A personagem de ficção, cit.

p. 78. Grifos meus.

Novamente, é importante reforçar que, apesar do objetivo manifesto de desvendar a existência das personagens, o objeto de estudo de Candido neste artigo é a personagem *do romance*. Nesta citação, convém para esta pesquisa entendermos o termo *composição verbal* como sinônimo de *composição de linguagem*, sem que tal postura acarrete em qualquer prejuízo ou deturpação dos estudos do autor. Convém também, conseqüentemente, tratarmos de *síntese de signos*, de leis de *composição dos signos* e de *estrutura narrativa*. Por fim, entende-se pela leitura do texto integral que o termo *imagem* aqui empregado refere-se ao conceito de *imagem mental*, tratado por Rosenfeld no artigo que antecede o presente na obra **A personagem de ficção**.

6.1.1.

Composição visual, signos e linguagem

Quando defini o termo *personagens animadas*, no capítulo 1.3 — *As personagens animadas* — afirmei que estas se tratavam de seres imaginários que apresentam alguns aspectos visuais e auditivos, que por sua vez “projetam” na imaginação do espectador características (que podem ser físicas, psicológicas, sociais, ideológicas ou morais) quando a personagem *age* na obra narrativa animada. Tal afirmação, pouco elucidativa naquele ponto, foi desenvolvida ao longo da segunda parte da pesquisa — **Personagens**. Relacionando

esta definição operacional de personagens animadas com a fala de Antonio Candido, creio ser possível afirmar que a personagem animada é, basicamente, uma composição de unidades significativas visuais (principalmente) e auditivas (secundariamente) organizadas em contextos demonstrativos que evocam suas características na imaginação do espectador e, conseqüentemente, transmitem ao mesmo as idéias por ela personificadas.

Por *composição visual*, termo cuja compreensão se faz fundamental neste ponto, estou me valendo do conceito de Donis A. Dondis, que defende se tratar da disposição e organização dos elementos visuais — segundo uma lógica qualquer — em uma unidade, que permite a compreensão da obra resultante como um todo significativo.³⁴³ Do mesmo modo que a disposição e organização de palavras em uma oração, seguindo uma lógica do discurso e de acordo com as regras de sintaxe, inferem sentido à mesma — um sentido que ultrapassa a simples soma dos sentidos de cada palavra que compõe a unidade — a disposição e organização dos elementos da linguagem visual (ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, dimensão, escala e movimento) em uma imagem originam um sentido próprio à unidade resultante. Como na linguagem verbal, onde é possível identificarmos inúmeros tipos de unidades significativas — como as palavras, que compõem as orações que, por sua vez, compõem os textos (também um todo significativo) etc. — na linguagem visual, uma imagem pode ser composta por elementos visuais e também por outras imagens (que por sua vez também são compostas por elementos visuais), e ainda assim constituir uma unidade, um todo significativo que exprime *idéias*. Nas palavras da designer e ilustradora Eliane Bettocchi:³⁴⁴

Os elementos e os princípios da composição são manipulados, consciente ou inconscientemente, para exprimir idéias. As variações de direção, movimento e espessura da linha podem conter informações acerca de intenções emocionais e sensoriais. Da mesma forma, as cores carregam em si códigos simbólicos que podem depender não somente da percepção visual, mas também do acervo cultural do indivíduo. As relações de proporção e o uso da perspectiva podem informar sobre determinadas circunstâncias psicológicas, históricas e sociais. Tanto a manipulação quanto a percepção dessas informações varia de acordo com a época e a situação social em que se inserem artistas e espectadores.³⁴⁵

³⁴³ Donis A. Dondis, designer formada no Massachusetts College of Art, foi professora de Comunicação Social na Boston University School of Public Communication (Estados Unidos) e diretora do Summer Term Public Communication Institute, dessa mesma instituição. Autora do livro **A primer of visual literacy** (*Sintaxe da linguagem visual*, 1973), considerado bibliografia fundamental para qualquer estudo no campo da comunicação visual.

³⁴⁴ Eliane Bettocchi Godinho, doutoranda em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, é Designer e ilustradora de jogos. Mestre em Design pela PUC-Rio e especialista em Teoria da Arte pela UERJ, é também co-autora e ilustradora de inúmeros RPGs brasileiros (*Role-playing games*, jogos em que os jogadores representam personagens em uma narrativa aberta que vai sendo construída a partir de suas ações, sendo orientados por um último jogador que conhece algumas variáveis possíveis da estória e assume a função de narrador). Autora da dissertação de mestrado **Role-playing game: um jogo de representação visual de gênero** (2002).

³⁴⁵ BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing game**, cit. p. 92.

A professora Donis A. Dondis defende que

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: o *representacional* — aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; o *abstrato* — a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido a seus componentes básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, emocionais e mesmo primitivos da criação de mensagens, e o *simbólico* — o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados. Todos esses níveis de resgate de informações são interligados e se sobrepõem, mas é possível estabelecer distinções suficientes entre eles, de tal modo que possam ser analisados tanto em termos de seu valor como táctica potencial para a criação de mensagens quanto em termos de sua qualidade no processo da visão.³⁴⁶

³⁴⁶ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 85.

³⁴⁷ BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing game**, cit. p. 66.

Com suas palavras, Bettocchi complementa o texto de Dondis, acrescentando que

O primeiro contato do receptor com a informação visual se dá no nível representacional, através do reconhecimento de mensagens diretas, como, por exemplo, formas da natureza.³⁴⁷

Dondis afirma que os elementos de uma composição visual são manipulados de modo a transmitir *idéias*. As idéias expressas encontram-se nos níveis *representacional* e *simbólico* de percepção e construção da forma da imagem resultante. Em um primeiro contato com nosso carteiro exemplar, percebemos na composição visual da personagem tratar-se de um ser humano, trajando camisa amarela e calças azuis, portando uma bolsa e entregando uma carta (em ação, afinal, trata-se de uma *imagem dinâmica*). Existem dois caminhos possíveis para nossa percepção a partir da percepção do nível representacional da visualidade da personagem: podemos *decompô-la* em seus elementos estruturais (as cores do uniforme, o traço do desenho, as texturas...) — chegando a um nível abstrato da forma da imagem — ou *sintetizá-la*, identificando o significado da unidade por trás dos elementos articulados no nível representacional — o nível simbólico da forma da imagem. Nele se encontra a idéia personificada pela personagem, isto é, a profissão *carteiro*.

As unidades significativas visuais que compõem as personagens (elementos iconográficos identificados no nível representacional da forma da imagem da personagem) são manipuladas de modo a expressar as idéias por trás da presença da personagem na obra narrativa. Nosso objetivo

será, portanto, analisar a forma da imagem das personagens, buscando relacionar a articulação das unidades significativas em um todo significativo (a referida forma da imagem da personagem, ou simplesmente sua *visualidade*) com as idéias evocadas no processo de significação da personagem.

Estamos tratando, portanto, de imagens que buscam evocar, *intencionalmente*, conteúdos que se encontram além do nível representacional de percepção da forma, no nível simbólico. A visualidade das personagens animadas é *projetada para exprimir as idéias personificadas pelas mesmas*. Estamos, portanto, diante de um *objeto de design*: um objeto de uso ou um sistema de informação.

Nas aulas da cadeira de Teoria e crítica do Design, o professor Gustavo Bomfim avaliava as diversas definições de *Design*, iniciando a discussão pela definição etimológica do termo. Segundo os apontamentos de Bomfim:

Design (to design) do latim “*designare*” (*de* + *signum*) significa desenvolver, conceber. A expressão surgiu no século XVII, na Inglaterra, como tradução do termo italiano “*disegno*”, mas somente com o início do progresso da produção industrial e com a criação das “*Schools of Design*”, é que esta expressão, acompanhada dos atributos “*industrial*” ou “*graphic*” passou a caracterizar uma atividade específica no processo de planejamento e desenvolvimento de objetos de uso e sistemas de comunicação visual.³⁴⁸

Na mesma aula, ao tratar das definições processuais do termo, complementava Bomfim:

Um objeto de uso ou um sistema de informação é uma unidade entre forma e conteúdo. O conteúdo diz respeito aos aspectos inerentes ao próprio objeto, isto é, aos elementos que caracterizam sua essência, sua natureza e sua finalidade. A forma é sua configuração, ou seja, a estrutura sensível, resultante de elementos como cor, superfície, proporções, textura etc. Forma e conteúdo são indivisíveis e dependem dos processos de produção e utilização.³⁴⁹

A atividade de Design, segundo Bomfim, incide especificamente no processo de planejamento e desenvolvimento de objetos de uso e sistemas de informação. Objetos de design são conformados conscientemente, tendo em vista alguma finalidade. A forma e a função destes objetos constituem-se em um todo indivisível, concebido e/ou desenvolvido a fim de satisfazer a uma necessidade. Do mesmo modo, a visualidade das personagens animadas, suas características e as idéias pelas mesmas personificadas constituem-se em um todo

³⁴⁸ BOMFIM, Gustavo Amarante. **Definição de Design**. Apostila de aula desenvolvida para a disciplina Teoria e crítica do Design, cit. p. 1.

³⁴⁹ *Idem*, cit. p. 7.

significativo, fonte de comunicação e identificação simbólicas na relação com o “usuário” / espectador.

³⁵⁰ BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing game**, cit. p. 17.

Ao tomarmos estas imagens como objetos de *design* passíveis de evocar conteúdos que vão além do assunto visível, deparamo-nos com signos que deslizam sobre seus múltiplos significados, desencadeando no receptor uma cascata de associações e referências resultantes de uma história de vida e de interações que não se realizam nem no nível psicológico nem no nível social, mas na encruzilhada de ambos: a linguagem.³⁵⁰

Afirma o semiólogo francês Roland Barthes que “toda imagem é, de certo modo, uma narrativa” (BARTHES, 1980:39). De fato, toda imagem é uma representação parcial do mundo sensível — este em constante movimento, sofrendo modificações enquanto evolve no tempo — a partir de um sistema codificado de signos.

Signos representam os objetos do mundo sensível de maneira análoga à simulação da vida que é a obra narrativa. O objeto representado não pode ser exaurido por sua representação no processo parcial que é a comunicação, uma vez que tal processo não dá conta de toda a complexidade do objeto, embora conserve sempre a expectativa de exauri-la. Da parcialidade do processo de comunicação e da expectativa de esgotar o que há para ser comunicado a respeito do objeto surgem o interesse e a pertinência da ação interpretante do receptor sobre o modo de representação de uma linguagem. “Uma relação entre a face do objeto realmente apresentada, a expectativa não exaurida dessa representação e os demais modos ou possibilidades de representação” (FERRARA, 2004:7). Toda ação interpretante é, portanto, uma relação entre a representação apresentada e outras representações possíveis.

Quando tratamos de imagens, podemos afirmar que os signos articulados em uma composição de linguagem visual comunicam parcialmente as informações a respeito do objeto por eles representado ao espectador, que relaciona tal representação visual do objeto com referências prévias que possui, a fim de interpretar a mensagem recebida, decodificando nela as informações transmitidas pela imagem.

Se toda codificação é uma representação do universo, decodificar é conhecer o instrumento de codificação, o signo, mais a sintaxe que o identifica e caracteriza seu modo de representar. Todo código se caracteriza por um signo e uma sintaxe específicos; decodificar é conhecer e exibir esse signo e sua sintaxe. [...] A capacidade representativa de uma linguagem é tanto mais segura e exaustiva em relação

ao objeto representado quanto mais se apoiar na capacidade perceptiva de cada sentido em particular. Sons, texturas, paladares, cheiros, cores são possibilidades de identificação do universo e são tanto mais seguras quanto mais fiéis à capacidade exclusiva de cada uma daquelas emanações dos sentidos.³⁵¹

³⁵¹ FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras**, cit. p. 8.

Com base nas afirmações de Ferrara, uma vez que temos em vista que a personagem animada é composta por unidades significativas visuais (principalmente) e auditivas, podemos defender que a linguagem audiovisual na qual a personagem animada é apresentada ao espectador pode representar as idéias personificadas na narrativa de maneira mais segura e exaustiva que as linguagens verbais, visuais e auditivas. A articulação codificada deste repertório de signos empregados na caracterização das personagens animadas corrobora a hipótese de existir uma *linguagem das personagens animadas* — visual ou audiovisual — que se sobrepõe à linguagem visual na narração e norteia o processo visual de caracterização. Faz-se necessário, para comprovar tal hipótese, investigarmos como poderia ser sistematizada esta articulação, isto é, que códigos são seguidos na composição da visualidade da personagem para que esta transmita ao espectador as idéias que representa na narrativa?

Estamos tratando, portanto, de linguagens e signos. Deste modo, recorri à Semiologia, que, segundo afirma Barthes, “é uma ciência das formas, visto que estuda as significações, independentemente do seu conteúdo” (BARTHES, 2003:202). A forma, esta sim, é a estrutura na qual é composta visualmente a personagem. É a forma da imagem da personagem que é manipulada na tentativa de evocar conteúdos na mente do apreciador da obra narrativa. A *significação*, por sua vez, é o processo que une o significante e o significado, tendo por produto resultante o signo.

Recordo, portanto, que toda a semiologia postula uma relação entre dois termos, um significante e um significado. Relacionando objetos de ordem diferente, não constitui uma igualdade, mas sim uma equivalência. É preciso não esquecer que, contrariamente ao que sucede na linguagem comum, a qual me diz simplesmente que o significante *exprime* o significado, devem-se considerar em todo o sistema semiológico não apenas dois, mas três termos diferentes; pois o que se apreende não é absolutamente um termo, um após o outro, mas a correlação que os une: temos, portanto, o significante, o significado e o signo, que é o total associativo dos dois primeiros termos. Tomemos um ramo de rosas: faça-o *significar* a minha paixão. Não existem apenas aqui um significante e um significado,

as rosas e a minha paixão? Nem sequer isso: para dizer a verdade, só existem rosas “passionalizadas”. Mas, no plano das análises, estamos perante três termos; pois estas rosas carregadas de paixão deixam-se perfeita e adequadamente decompor em rosas e em paixão: esta e aquelas existiam antes de se juntar e formar este terceiro objeto, que é o signo. Do mesmo modo que, no plano do vivido, não posso dissociar as rosas da mensagem que transportam, também não posso, no plano da análise, confundir as rosas como significantes e as rosas como signo: o significante é vazio, e o signo é pleno, é um sentido. Ainda que seja uma pedra preta: posso fazê-la significar de diversas maneiras; é um simples significante, mas, se a carregar de um significado definitivo (condenação à morte, por exemplo, num voto anônimo), transformar-se-á num signo.^{352, 353}

A existência de uma ciência geral dos signos — denominada *Semiologia* — foi postulada pelo lingüista suíço Ferdinand de Saussure, para quem a Lingüística não seria senão uma parte da Semiologia.³⁵⁴

Prospectivamente, a Semiologia tem por objeto, então, qualquer sistema de signos, seja qual for sua substância, sejam quais forem seus limites: imagens, os gestos, os sons melódicos, os objetos e os complexos dessas substâncias que se encontram nos ritos, protocolos ou espetáculos, se não constituem “linguagens”, são, pelo menos, sistemas de significação.³⁵⁵

Para Roland Barthes, entretanto, a relação existente entre as duas ciências seria justamente a inversa, sendo a Semiologia, esta sim, “uma parte da Lingüística; mais precisamente, a parte que se encarregaria de grandes unidades significantes do discurso” (BARTHES, 1992:13), os *sintagmas*. De fato, se recordarmos que a Semiologia se desenvolveu a partir da Lingüística — dela tomando para si os conceitos principais — e que nos é impossível tratar de qualquer sistema sógnico sem que, fatalmente, recorramos à língua, o raciocínio de Barthes parece preciso. De todo modo, faz-se necessária a compreensão de alguns conceitos postulados por Saussure para operacionalizarmos nossa pesquisa semiológica.

Segundo Saussure, as relações que unem os termos lingüísticos (os signos) podem desenvolver-se em dois planos que correspondem a duas formas de atividade mental: o *plano dos sintagmas* e o *plano das associações* (também conhecido como *plano dos paradigmas* ou *plano sistemático*, sobre o qual trataremos oportunamente adiante). Frequentemente, esses planos recebem também a denominação de “eixos” (eixo sintagmático, eixo paradigmático).

³⁵² BARTHES, Roland.
Mitologias, cit. p. 203.

³⁵³ É importante esclarecer que o *significado* não é o objeto (a “coisa” representada em si), mas uma representação mental do mesmo, ou *conceito*. O significado da palavra *boi*, por exemplo, não é o próprio animal, mas uma imagem mental de um boi. O significante, por sua vez, é um mediador do significado, que necessita de substância. Ele pode ser constituído de diversas matérias, como objetos, imagens, sons, gestos etc. (o som da palavra *boi* ou uma fotografia de um animal deste tipo, por exemplo).

³⁵⁴ Ferdinand de Saussure (1857-1913), lingüista suíço cujas elaborações teóricas propiciaram o desenvolvimento da Lingüística e do Estruturalismo, é considerado o fundador da Lingüística moderna. Estudioso de línguas antigas, partiu de Genebra e prosseguiu seus estudos lingüísticos em Leipzig, Berlim e Paris. Lecionou Gramática Comparada na École des Hautes Études de Paris entre 1881 e 1891, Sânscrito e Filologia Indo-Européia na Universidade de Genebra entre 1891 e 1906. Neste ano, foi encarregado de ensinar Lingüística Geral, curso que iria ocupar a maior parte de sua atenção até seu falecimento, em 1913. Entendia a Lingüística como um ramo de uma ciência geral dos signos, a que ele propôs o nome de Semiologia. A obra **Cours de linguistique générale** (1916) — trabalho seminal da Lingüística a partir do qual se desenvolveu o Estruturalismo — foi publicada postumamente por discípulos que recriaram cuidadosamente seus pensamentos, com base em anotações minuciosas de suas aulas. Além dos princípios e métodos empregados pelo

O sintagma corresponde a uma combinação de signos que ocorre na *extensão* — ou seja, na “cadeia falada” — de maneira linear e sucessiva, uma vez que não é possível pronunciar, escrever ou ler mais de um termo concomitantemente. Na cadeia de termos que é o sintagma, os signos aparecem concretizados, unidos *in praesentia*, um após outro. Cada signo retira o seu valor de sua relação com o todo: dos demais termos que o precedem e que a ele seguem. Trata-se de uma unidade significativa de considerável extensão e complexidade: o sintagma apresenta-se sob uma forma “encadeada” e contínua e só veicula sentidos quando as unidades significativas que o constituem são articuladas, formam uma composição (verbal, visual, auditiva etc.).

O objetivo da pesquisa semiológica seria, de acordo com Barthes, “reconstituir o funcionamento dos sistemas de significação diversos da língua” (BARTHES, 1992:103). Para o autor, a Semiologia, esta lingüística pouco prevista por Saussure, “pode adquirir uma grande importância em qualquer lugar onde reinarem os sintagmas cristalizados (ou estereótipos), o que é sem dúvida o caso das linguagens de massa” (*Idem*, 23). O objeto de análise desta pesquisa é a *visualidade* das personagens animadas enquanto estrutura compositiva do sintagma visual. Que tipos de manipulações desta forma (estrutura signica visual) evocam determinados conteúdos (idéias representadas pelas personagens) no processo de significação?

Estruturalismo, seus estudos influenciaram críticos literários e acadêmicos dentro e fora do campo da Lingüística, como Maurice Merleau-Ponty, Derrida, Claude Lévi-Strauss, Jacques Lacan, Roland Barthes e A. Julien Greimas.

³⁵⁵ BARTHES, Roland.

Elementos de semiologia, cit. p. 11.

6.1.2.

O monstro adormecido: um estereótipo

A visualidade das personagens animadas é uma estrutura signica que evoca significados relacionados às funções da personagem na narrativa e às idéias por ela personificadas.

Quando tratamos de personagens-tipo e caricaturas em obras cinematográficas de animação, entretanto, faz-se *fundamental* elaborar suas visualidades de maneira que seja possível transmitir aos espectadores as idéias por elas personificadas de forma praticamente imediata. É preciso representar tais idéias da maneira mais segura e exaustiva possível, agilizando a ação interpretante do espectador. Assim, a visualidade destas personagens costuma ser concebida e composta a partir de *estereótipos* — signos cristalizados da linguagem visual.

Signos e linguagens se consolidam por meio de persistência, de repetição. Mas esta mesma repetição esvazia

o signo, abrindo espaço para infiltrações, apropriações, substituições e cristalizações de seu significado. Nas palavras de Roland Barthes:

...os signos só existem na medida em que são reconhecidos, isto é, na medida em que se repetem. O signo é seguidor, gregário; em cada signo dorme este monstro: um estereótipo: nunca posso falar senão recolhendo aquilo que se *arrasta* na língua.^{356, 357}

O termo *estereótipo* surgiu, originalmente, na imprensa escrita, para designar as composições de clichês (conjunto de tipos) utilizadas para produzir repetições seriadas de produtos gráficos.³⁵⁸ Nos dias de hoje, entendemos estereótipo como uma idéia equivocada e simplificada, que através da insistência e da repetição se apresenta como natural para o senso comum. A repetição, fundamental para consolidação do signo, ganha conotações negativas quando passa a servir ao gregarismo do signo: decreta a morte do sujeito, na medida em que abole a subjetividade em função de uma forma mais convencional, com pouca ou nenhuma individualidade.



Um estereótipo de gráfica, empregado na confecção de calendários (referente à folhinha de janeiro de 1932).

O reverenciado artista gráfico e professor Will Eisner, em seu estudo sobre as narrativas das histórias em quadrinhos, publicado no livro **Narrativas gráficas** (1996), é bastante eloquente ao tratar da presença do estereótipo em narrativas de meios visuais (em especial, mas não exclusivamente, nas artes gráficas):³⁵⁹

³⁵⁶ BARTHES, Roland. **Aula**, cit. p. 15. O conceito de *estereótipo* é utilizado nesta pesquisa conforme definido por Roland Barthes ao longo de sua vasta produção bibliográfica.

³⁵⁷ Em **Lição de casa** (1980), posfácio da edição nacional da **Aula** de Barthes, a professora Leyla Perrone-Moisés justifica o interesse de Barthes pelos estereótipos. Segundo a autora, “toda a obra de Barthes, em sua multiplicidade, em sua “infidelidade” a posições anteriormente ocupadas (mas nunca assumidas), persegue obstinadamente este objetivo: a caça (e a fuga) ao estereótipo. [...] Por que essa teimosia na perseguição de todo estereótipo, de todo lugar-comum, toda palavra-de-ordem, toda expressão do bom-senso e da boa consciência? Porque o trabalho de Barthes, como o de todo escritor, se efetua na linguagem e, para ele, transformar o mundo é transformar a linguagem, combater suas escleroses e resistir a seus acomodamentos. Combater os estereótipos é pois uma tarefa essencial, porque neles, sob o manto da naturalidade, a ideologia é veiculada, a inconsciência dos seres falantes com relação a suas verdadeiras condições de fala (de vida) é perpetuada”. PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Lição de casa*. In: BARTHES, Roland. **Aula**, cit., p. 57-58.

³⁵⁸ O **Michaelis**: moderno dicionário da língua portuguesa (São Paulo: Melhoramentos, 2004), define o termo *estereótipo* da seguinte maneira:

2. (*Sociol*) Imagem mental padronizada, tida coletivamente por um grupo, refletindo uma opinião demasiadamente simplificada, atitude afetiva ou

O estereótipo tem uma reputação ruim não apenas porque implica banalidade, mas também por causa do seu uso como arma de propaganda ou racismo. Quando simplifica e categoriza uma generalização imprecisa, ele pode ser prejudicial ou, no mínimo, ofensivo.

[...] o estereótipo é bastante comum nos quadrinhos. Ele é uma necessidade maldita — uma ferramenta de comunicação da qual a maioria dos cartuns não consegue fugir. Dada a função narrativa do meio, isso não é de se surpreender.

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo no espelho, e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma idéia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem. Logo, estereótipos.³⁶⁰

juízo incriterioso a respeito de uma situação, acontecimento, pessoa, raça, classe ou grupo social.

³⁵⁹ Will Eisner (1917-2005) descrevia a si mesmo como um autor que escrevia com imagens. Considerado um dos mais importantes artistas da cultura pop e das artes gráficas do século XX, iniciou sua carreira como editor de quadrinhos em diversas editoras norte-americanas. Estabeleceu-se como autor a partir da publicação de sua obra-prima — um inovador encarte de quadrinhos para jornais, intitulado **The Spirit** (1940) que trazia uma nova história completa de apenas uma página a cada semana.



Exemplos de estereótipos empregados por Will Eisner em suas narrativas gráficas (EISNER, 2005:22).

Todo estereótipo remete à existência de um antecedente (um modelo ou matriz) a que é relacionado pelo receptor no processo de interpretação de uma mensagem. Relacionado não pela valorização de seu significado, mas a partir da ênfase apresentada pela repetição de pontos comuns em ambos os significantes. O antecedente — esta idéia prévia a que a caracterização da personagem animada remete o espectador na ação interpretante — é obrigatoriamente *cultural e social*, e freqüentemente sua evocação no ato interpretativo não é percebida pelo apreciador da obra narrativa visual.

...ao criar o protótipo de um médico, é bastante útil adotar um conjunto de características que o leitor irá aceitar. Normalmente, essa imagem é desenhada tanto a partir da experiência social quanto da forma que o leitor acha que um médico deveria se parecer.³⁶¹

Distribuído em todo o mundo, **The Spirit** influenciou toda uma geração de novos artistas gráficos. Apresentava, como diferencial, uma narrativa sofisticada, fortemente influenciada por contos literários. Eisner foi também professor de Arte seqüencial na School of visual arts de New York e na New University, na Flórida (Estados Unidos). Em suas aulas se inspiraram as obras teóricas **Quadrinhos e arte seqüencial** (1985) e **Narrativas gráficas** (1996, obra na qual Eisner analisa a narratividade das chamadas *artes seqüenciais*), livros que se somaram a uma vasta produção de tiras em quadrinhos, revistas e *graphic novels* (termo criado e consolidado pelo autor). O

A arte de criar uma imagem estereotipada com o objetivo de contar uma história requer uma familiaridade com o público e a percepção de que cada sociedade tem um conjunto de estereótipos próprios que ela aceita.³⁶²

prêmio *Eisner* — considerado o Oscar dos quadrinhos — foi nomeado em homenagem ao autor, ainda em vida.



A fim de exemplificar o que foi dito a respeito do estereótipo, retomo, neste ponto, uma fala do pesquisador Alberto Lucena Barbosa Júnior, citada no capítulo 2.1 — *Os estúdios Disney e a era de ouro da animação*, em que o mesmo afirma que

As personagens de Eisner discutem a representação visual de um médico. Ilustração e texto de Will Eisner para o livro *Narrativas gráficas* (EISNER, 2005:22).

Branca de Neve e os sete anões [...] transformou-se numa referência para além da arte. [...] Seus personagens (extremamente bem caracterizados) foram seguidamente imitados — a bruxa se transformou num ícone da maldade para além das fronteiras da sala escura de projeção.³⁶³

³⁶⁰ EISNER, Will. *Narrativas gráficas*, cit. p. 21.

³⁶¹ *Idem*, cit. p. 22.

³⁶² *Idem*, cit. p. 23.

O tipo da bruxa, já mencionado como exemplo anteriormente, parece ser uma referência a que a grande maioria das pessoas já foi exposta em algum momento da vida, graças a sua veiculação pelas “linguagens de massas”. Este tipo de personagem apresenta feições feias e enrugadas, que denotam idade muito avançada, voz estridente, nariz comprido e torto, verrugas, dentes estragados e unhas compridas. Possui poderes sobrenaturais, porta vassouras voadoras, varinhas mágicas e poções, e traja pesados mantos negros com capuz que cobre parcialmente seu rosto, de maneira a torná-lo ainda mais assustador. Costuma ter por bicho de estimação um animal de hábitos noturnos e cor negra (como morcegos, corujas, gatos, corvos...) ou de aspecto asqueroso (sapos, aranhas, cobras e toda sorte de répteis). Suas ações têm por base procedimentos vis e motivações maléficas ou egoístas.

³⁶³ BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação*, cit. p. 118.

“Historicamente, os filmes americanos, com sua distribuição internacional, ajudaram a estabelecer os clichês

visuais e de história de maneira global” (EISNER, 2005:78), alerta Will Eisner. A caracterização típica da *bruxa velha*, apresentada pela personagem de Disney (que, por sua vez, buscou inspiração em ilustrações de contos de magia produzidas na Europa durante o século XVIII) pode ser identificada em um sem-número de personagens a que a indústria cultural nos expôs, ao longo de mais de setenta anos, nos mais variados meios narrativos: livros ilustrados, histórias em quadrinhos, seriados para televisão, filmes de ação ao vivo e de animação... A maioria de nós sequer toma conhecimento, mas interpretamos de maneira praticamente imediata o que nos informa a caracterização do *Imperador* do filme **O Império contra-ataca** (1980), por associação à personagem de **Branca de Neve** (ou a qualquer outra bruxa velha a que tenhamos sido expostos) — eis aqui um *antagonista vilão que possui poderes sobrenaturais*, afirma a narração visual do filme. A alguém que tivesse morado a vida inteira em uma caverna, sem ter sido exposto ao sintagma estereotipado da bruxa, a caracterização do Imperador provavelmente não informaria muito a respeito da personagem.



“Um estudo preliminar da bruxa e de seu caldeirão para Branca de Neve, que demonstra a influência das ilustrações de livros europeus”. Do livro de SOLOMON (1994:59). Tradução minha.

O Imperador Palpatine, da cinessérie Star Wars (Detalhe). Lucasfilm e 20th Century Fox.

É curioso perceber que a personagem de Disney “se transformou num ícone da maldade para além das fronteiras da sala escura de projeção”. Se *Branca de Neve* não tivesse passado praticamente toda a sua vida trancada em seu castelo, ou limpando a cabana dos anões, sem acesso a histórias em quadrinhos, cinema e televisão, muito provavelmente não teria aceitado uma maçã da *pobre senhora bondosa* que bateu

à sua porta. Resta então uma dúvida: por que, onde vemos um “ícone de maldade”, a princesa de Disney viu uma “senhora bondosa”?

A *madrasta* de Branca de Neve é uma personagem extremamente caricata, jovial e bela, cuja motivação é ser “a mais bela de todo o reino”. Para entregar a maçã envenenada a sua enteada, sem despertar as suspeitas da mesma, a *Madrasta* engendra um engenhoso disfarce mágico: transforma-se, diante dos olhos do espectador, no oposto daquilo que almeja ser — uma senhora de idade avançada e extrema feiúra. A *Madrasta* já era maligna e já possuía poderes sobrenaturais *antes da transformação*, é importante salientar. Mudam as características físicas e sociais da personagem, mas permanecem as características psicológicas, morais e ideológicas. Ou ainda, traçando um paralelo com a Semiologia, muda o significante da visualidade da personagem; permanece o significado. Sem suspeitar de uma senhora idosa (característica física) e de aspecto humilde (característica social), Branca de Neve ingenuamente aceitou a maçã oferecida. Penso eu que, caso a *Madrasta* não morresse no confronto com os anões e triunfasse no final da narrativa — tendo, finalmente, eliminado a concorrência ao título de mais bela do reino — muito provavelmente esta faria questão de retornar à forma jovial e bela que outrora possuía.

É deste modo que a repetição cristaliza o signo e nele se infiltra, esvaziando seu significado e o substituindo. Quando o signo da visualidade da *madrasta transfigurada em pobre senhora bondosa* passou a ser repetido, deixou de significar o disfarce de uma vilã ou o sintagma

[bondade + idade avançada + aspecto humilde]

e passou a significar a própria vilã, ou o conceito de *vilania*. Assim, um novo tipo de bruxa começou a se consolidar, em acréscimo ao tipo de bruxa anteriormente conhecido, de aspecto jovial e chapéu cônico na cabeça (o tipo de bruxas que, nos filmes, é caçado e queimado nas fogueiras). Diversas vezes, inclusive, características de ambos os tipos de bruxas se misturaram nas repetições, fazendo com que hoje ambos os signos sejam confundidos freqüentemente em um único.

Personagens-tipo e caricaturas são, portanto, *sociais e culturais*. Cada sociedade e/ou cultura *produz seus próprios tipos e caricaturas, bem como as maneiras de reconhecê-los*. Assim, espectadores inseridos em um contexto sócio-cultural brasileiro que já viram um carteiro alguma vez na vida irão associar, de maneira praticamente imediata, a caracterização

[camisa amarela + calças azuis + bolsa + ato de entregar uma carta]

ao sintagma do carteiro. Espectadores de culturas onde o uniforme dos carteiros apresenta outra combinação de cores demorarão um pouco mais para identificar a personagem como sendo um carteiro. Caso a identifiquem, será provavelmente pelos demais elementos articulados na cadeia do sintagma (a bolsa, os procedimentos do carteiro ou o ato de entregar uma carta). A partir desta afirmação, podemos concluir também que, na maioria dos casos, não é a presença de um único elemento visual ou signo que permite ao espectador a identificação da idéia representada pela personagem plana. O que permite ao espectador decodificar a caracterização da personagem e compreender as informações por ela transmitidas é a *articulação* a ele familiar dos elementos que compõem o sintagma que é a visualidade da personagem.

Estamos tratando a forma da imagem da personagem como uma estrutura sígnica sistematizada. De posse desta informação, resta agora elaborar uma maneira de verificarmos esta sistematização dos elementos visuais, isto é, as maneiras com que os signos que compõem a visualidade das personagens animadas se articulam.

6.2. Articulando os elementos do sintagma

Afirmamos neste capítulo que a visualidade de uma personagem animada é uma composição de elementos visuais (unidades significativas visuais) articulados em cadeia, configurando, assim, um todo significativo (denominado *sintagma* por Ferdinand de Saussure e por Roland Barthes). Mas o que podemos dizer da *articulação* desses elementos, de suas relações entre si e com o todo significativo?

Para continuarmos em nossa busca, faz-se necessário antes pagar uma velha dívida: definir o que seria o plano das associações (na terminologia de Saussure) ou — como iremos chamá-lo daqui por diante — o *plano do paradigma* ou *plano sistemático* (terminologia utilizada por Barthes). O plano do paradigma é o segundo plano necessário e complementar em que se estabelecem as relações entre os termos da língua. Em **Curso de Lingüística geral** (1916), Saussure afirma que:

Fora do discurso (plano sintagmático), as unidades que têm entre si algo de comum associam-se na memória e assim se formam grupos em que reinam diversas relações: *ensino* pode associar-se pelo sentido a *educação* ou *aprendizado*; pelo som a *ensinar*, *reensinar* ou a *ensinamento*.³⁶⁴

³⁶⁴ SAUSSURE, Ferdinand de.
Curso de Lingüística geral,
cit. p. 146.

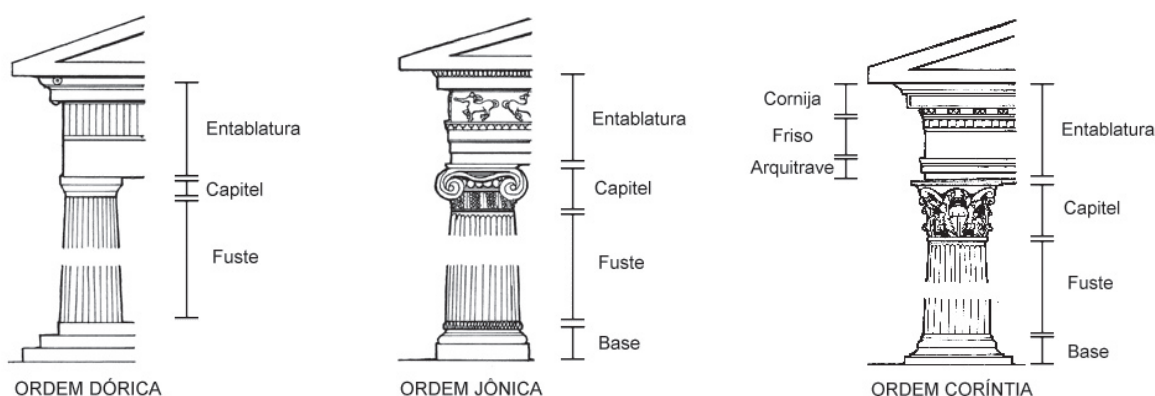
Barthes, por sua vez, afirma que “cada grupo forma uma série mnemônica virtual, um ‘tesouro da memória’” (BARTHES, 1992:64). Ao contrário do que se passa no plano sintagmático, no plano paradigmático os signos encontram-se unidos *in absentia*, constituindo um “reservatório” para a elaboração dos sintagmas, o que, por sua vez, permite-nos inferir que o plano sintagmático e o plano paradigmático encontram-se em estreita relação. Fazemos um exercício de imaginação e pensemos, por exemplo, nos trajes de uma personagem feminina que esteja saindo de casa para um jantar romântico. A combinação das peças de roupas trajadas em uma vestimenta corresponderia ao sintagma dos *trajes da personagem na noite do jantar*. Todos os adereços, blusas, saias, meias e sapatos existentes no guarda-roupa da personagem — vestidos esta noite ou não — são itens possíveis de fazer parte da vestimenta da personagem, ou seja, são elementos do plano do paradigma (plano este representado pela figura do guarda-roupa). A gaveta onde se encontram todos os adereços possíveis (ou grupo dos adereços), a gaveta com todas as blusas possíveis (grupo das blusas), a gaveta das saias, a gaveta das meias e a prateleira dos sapatos seriam eixos paradigmáticos da vestimenta da personagem. Para ilustrar nosso breve estudo, a matriz abaixo demonstra a relação existente entre sintagma e paradigma quando tratamos dos trajes da personagem na noite exemplificada:

sintagma
da vestimenta da personagem

<i>plano sintagmático</i>	chapéu preto	+ blusa preta sem mangas	+ saia preta comprida	+ meia- calça branca	+ sapatos pretos de salto alto
	<i>ou</i> chapéu rosa	<i>ou</i> blusa azul sem mangas	<i>ou</i> saia branca curta	<i>ou</i> meias curtas com listras	<i>ou</i> sandálias pretas sem salto
	<i>ou</i> brincos de pérolas	<i>ou</i> blusa azul de mangas compridas	<i>ou</i> saia branca comprida	<i>ou</i> meia- calça arrastão preta	<i>ou</i> sapatos pretos sem salto
	<i>ou</i> colar de pérolas	<i>ou</i> blusa rosa sem mangas	<i>ou</i> calça curta branca	<i>ou</i> --- (sem meia alguma)	<i>ou</i> tênis <i>All-star</i> vermelhos
	etc.	etc.	etc.	etc.	etc.
	<i>eixo dos adereços</i>	<i>eixo da blusa</i>	<i>eixo da saia</i>	<i>eixo das meias</i>	<i>eixo dos sapatos</i>
	<i>planos paradigmáticos</i>				

Pode-se dizer que as atividades mentais que unem os signos nos dois planos de linguagem articulada (os planos sintagmático e paradigmático) operam, respectivamente, relações de contigüidades e de similaridades sígnicas na composição do todo significativo. Barthes afirma que “o plano associativo [paradigmático] está evidentemente ligado, de muito perto, à “língua” como sistema, enquanto o sintagma está mais próximo da fala” (BARTHES, 1992:64). Parafraseado pelo autor, Saussure exemplificou a estreita relação existente entre o plano sintagmático e o plano paradigmático da seguinte maneira:

...cada unidade lingüística semelha à coluna de um edifício antigo: essa coluna está numa relação real de contigüidade com outras partes do edifício, a arquitrave, por exemplo (relação sintagmática); mas se for dórica, essa coluna convidar-nos-á à comparação com outras ordens arquiteturais, a jônica ou a coríntia; e eis a relação virtual de substituição (relação associativa): os dois planos estão de tal modo ligados que o sintagma só pode “avançar” por sucessivos apelos de novas unidades fora do plano associativo.³⁶⁵



Com o objetivo de facilitar o estudo da estrutura sígnica sistematizada que é a visualidade das personagens animadas, busquei para minha pesquisa eixos paradigmáticos nos quais pudesse agrupar os elementos visuais empregados e sistematizar sua articulação na significação das personagens animadas planas. Articulação esta que permite ao espectador do curta-metragem animado, de maneira praticamente imediata, identificar na visualidade da personagem um sintagma familiar.

Pareceu-me coerente manter esta busca dentro dos limites da Semiologia, visto que estou tratando de linguagens e que instrumentei o estudo das mesmas com base em conceitos oriundos da Semiologia de Roland Barthes. Tendo isso em mente, conheci a obra do semiólogo russo Vladimir Propp.

³⁶⁵ BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**, cit. p. 64.

Estrutura de colunas de ordem dórica, jônica e coríntia. Ilustração do exemplo de Saussure.
Disponível em: <http://www.videotexto.info>.
Acesso em: 30 dez. 2005.

6.3.

A forma do conto maravilhoso

...geneticamente, o folclore deve ser aproximado não da literatura, mas da língua, que também não foi inventada por ninguém e não tem autor nem autores. Ela surge e se modifica de modo absolutamente conforme a leis e independente da vontade dos homens, em toda a parte onde, para isto, no desenvolvimento histórico dos povos, criam-se as condições correspondentes.³⁶⁶

O semiólogo Vladimir Iakovlevich Propp é um dos mais conhecidos representantes do *Formalismo Russo*, movimento de curta duração (1915-1930) filiado à Lingüística e ao Futurismo Russo que em muito influenciou o Estruturalismo e a Teoria Literária do século XX. Considerado “um movimento de reação ao estudo naturalista-biológico ou religioso-metafísico da literatura” (BRAIT, 2004:43), o Formalismo radicalizou a concepção da personagem como um ser de linguagem, tornando-a um signo — ou, mais precisamente, um “composto” de elementos lingüísticos (signos) — que é componente da narrativa e apenas adquire sua especificidade de ser fictício quando submetido aos movimentos do enredo.

Os estudos desenvolvidos pelos formalistas [...] constituem, num certo sentido, uma verdadeira ciência da literatura, contribuindo decisivamente para que a obra seja encarada como a soma de todos os recursos nela empregados, como um sistema de signos organizados de modo a imprimir a conformação e a significação dessa obra.

Essa nova concepção da obra literária procura na organização intrínseca de seu objeto o material e o procedimento construtivo que conferem à obra seu estatuto de sistema particular.³⁶⁷

O movimento formalista é tido como um divisor de águas na Teoria Literária, que rompe com a visão tradicional da obra literária vigente até meados do século XX. O Ocidente tomou conhecimento dos estudos desenvolvidos por seus membros na década de 1950, com a tradução para a língua inglesa de diversas obras fundamentais do movimento. Desde então, semiólogos e teóricos da literatura como Roman Jakobson, Tzvetan Todorov, Claude Lévi-Strauss, Roland Barthes, A. Julien Greimas, Claude Brémont e tantos outros começaram a explorar as teorias legadas pelos formalistas e encaminharam os estudos das obras narrativas na direção exploratória de suas possibilidades estruturais, apontando para uma concepção

³⁶⁶ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Spetsífica Folklor** (*O específico do folclore*), cit. p. 22. *Apud* _____. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 8. Tradução de Boris Schnaiderman para o prefácio à edição brasileira.

³⁶⁷ BRAIT, Beth. **A personagem**, cit. p. 43.

semiológica da personagem, isto é, a concepção da personagem como um elemento de linguagem pertencente a um sistema semiológico.

Vladimir Propp demonstrava em suas obras um enorme interesse por narrativas populares, em especial pelos contos folclóricos russos. Pesquisando tais contos, identificou semelhanças entre eles e contos oriundos de culturas histórica e geograficamente distantes. “Durante muito tempo, os folcloristas se defrontaram com o fato da semelhança entre os esquemas narrativos dos povos mais diversos, entre os quais dificilmente se encontrariam vestígios de contato” (PROPP, 1984:4), explica Boris Schnaiderman em seu prefácio à primeira publicação brasileira da obra de Propp (da qual foi também organizador, em 1984).

Diante desta semelhança de esquemas narrativos, o semiólogo russo buscou, em suas pesquisas, desvendar os mecanismos por trás da profusão dos contos folclóricos pelo mundo, tomando como base para seus estudos três questões que lhe pareciam fundamentais de serem abordadas: a *forma* dos contos folclóricos, as *transformações* ocorridas entre contos (que geravam, por consequência, novos contos) e as *origens históricas* destes contos.

O estudo da estrutura de todos os aspectos do conto maravilhoso é a condição prévia absolutamente indispensável para seu estudo histórico. O estudo das leis formais pressupõe o estudo das leis históricas.³⁶⁸

No período em que o movimento formalista já se encontrava em declínio, Propp publicou o livro **Morfologia do conto maravilhoso** (1928), obra que dedicou ao estudo da *forma* dos *contos de magia russos* — contos tradicionais do folclore russo.³⁶⁹ Para o autor, fazia-se necessário averiguar *o que* seria o conto maravilhoso antes de elaborar teses sobre suas *origens* e sobre os *tipos de contos* que acreditava existirem. Como resultado de sua investigação, entretanto, Propp afirmava ter obtido não uma classificação de contos de magia existentes, mas “uma morfologia, isto é, uma descrição do conto maravilhoso segundo as partes que o constituem, e as relações destas partes entre si e com o conjunto” (PROPP, 1984:25).

³⁷⁰ Afirma o autor que “os contos de magia possuem uma construção absolutamente peculiar. [...] As partes constituintes de um conto podem ser transportadas para outro sem nenhuma alteração” (*Idem*, 15-16). A esta peculiaridade dos contos de magia Propp deu o nome de *lei da permutabilidade*. Esta possibilidade de variar os elementos constituintes do enredo de um conto de magia — sem, no entanto, modificar a sua

³⁶⁸ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 22.

³⁶⁹ “Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W⁰) ou outras funções utilizadas como desenlace. A função final pode ser a recompensa (E), a obtenção do objeto procurado ou, de modo geral, a reparação do dano (K), o salvamento da perseguição (Rs), etc.” PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 85.

³⁷⁰ O termo *morfologia*, empregado por Vladimir Propp, significa — nas palavras do autor — *estudo das formas*. De origem na Botânica, entende-se por morfologia, em tal ciência, *o estudo das partes que constituem uma planta* [um todo] *e das relações entre essas partes e o todo*.

estrutura narrativa — é o que permite a transformação de um conto (e conseqüente criação) em novos contos semelhantes.

É completamente impossível distinguir um enredo novo de uma variante. [...] Um enredo se transforma em outro pela variação de seus elementos. [...] A maior parte dos elementos que o compõem remontam a este ou àquele fato arcaico, relacionam-se com os costumes, a cultura, a religião, enfim, com uma realidade que deve ser descoberta para estabelecer as comparações necessárias.³⁷¹

Concluiu o semiólogo, a partir da morfologia dos contos analisados, que todos apresentavam a mesma estrutura narrativa, composta por *grandezas variáveis* — as personagens e seus atributos — e *grandezas constantes* — as ações das personagens ou, mais precisamente, as *funções* que as mesmas desempenham na narrativa. Para exemplificar as grandezas identificadas, Propp incita a comparação dos seguintes casos:

1. O rei dá uma águia ao destemido. A águia o leva para outro reino (171);
2. O velho dá um cavalo a Sutchenco. O cavalo o leva para outro reino (132);
3. O feiticeiro dá a Ivan um barquinho. O barquinho o leva para outro reino (138);
4. O filho do czar dá a Ivan um anel. Moços que surgem do anel levam Ivan para outro reino (156), etc.³⁷²

Percebe-se, nos contos rapidamente sumariados pelo autor, a existência de uma primeira personagem que doa algo — objeto ou animal — a uma segunda. O objeto ou animal doado leva então a segunda personagem em sua jornada para outro reino. São duas as grandezas constantes observadas nos quatro exemplos: a *doação* de algo (função da primeira personagem) e o ato de *ser levado para outro reino* (função da segunda personagem). Já a personagem que executa a primeira função (o rei / o velho / o feiticeiro / o filho do czar), o objeto ou animal que serve como transporte para o outro reino (uma águia / um cavalo / um barquinho / um anel) e a segunda personagem (o destemido / Sutchenco / Ivan) são grandezas variáveis. Os quatro enunciados propostos por Propp como exemplos apresentam a mesma estruturação no eixo sintagmático (grandezas constantes) e variações nos eixos paradigmáticos (grandezas variáveis). Poderíamos facilmente transformar os quatro enunciados em um único sintagma,

³⁷¹ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 104-106.

³⁷² PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 25.

Entre parênteses, o autor indica com um número o conto a que faz referência. Propp elaborou sua pesquisa a partir da análise de cem contos da coletânea de Afanássiev (do número 50 ao número 151). Os demais contos presentes na coletânea foram utilizados pelo semiólogo como material de controle da pesquisa desenvolvida.

relacionado a três eixos paradigmáticos e composto de duas orações:

1ª oração: [(personagem1) + dá (coisa1) + a (personagem2).
(O rei) (uma águia) (o destemido)
(O velho) (um cavalo) (Sutchenco)
(O feiticeiro) (um barquinho) (Ivan)
(O filho do czar)(um anel)

2ª oração: (coisa1) + leva (personagem2) para outro reino.]
(A águia) (o destemido)
(O cavalo) (Sutchenco)
(O barquinho) (Ivan)
(Moços que surgem do anel)

Ao isolar nos contos analisados a mesma estrutura única, Propp concluiu que contos de magia diversos podem atribuir funções iguais a personagens distintas, por mais diferentes que sejam.

Nosso estudo mostrará que a repetição das funções é surpreendente. [...] pode-se estabelecer que os personagens do conto maravilhoso, por mais diferentes que sejam, *realizam* freqüentemente as mesmas ações. O meio em si, pelo qual se realiza uma função, pode variar: trata-se de uma grandeza variável. [...] No estudo do conto maravilhoso o que realmente importa é saber *o que* fazem as personagens. *Quem* faz algo e *como* isso é feito, já são perguntas para um estudo complementar.³⁷³

Assim defende Propp o seu interesse pelo estudo das *funções* das personagens (constituintes da estrutura única dos contos de magia) em seu *método de análise das narrativas segundo as funções das personagens*. O autor passa a se ocupar, a partir deste ponto, das grandezas constantes do conto maravilhoso — trinta e uma diferentes funções por ele pormenorizadas, que aparecem sempre em uma seqüência idêntica e podem ser combinadas em enredos semelhantes. Ou seja...

...podemos dizer que existem bem poucas funções, enquanto que os personagens são numerosíssimos. Isto explica o duplo aspecto do conto maravilhoso: de um lado, sua extraordinária diversidade, seu caráter variegado; de outro, sua uniformidade, não menos extraordinária, e sua repetibilidade.³⁷⁴

A repetição de funções por personagens diferentes já havia sido demonstrada por historiadores e estudiosos das religiões nos mitos e nas crenças, muito antes de Propp

³⁷³ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 26.

³⁷⁴ *Ibidem*.

identificá-la nos contos de magia, em que, até então, não havia sido observada. “Assim como as propriedades e funções dos deuses se deslocam de uns para outros, chegando finalmente até os santos do cristianismo, as funções de certos personagens dos contos maravilhosos se transferem para outros personagens.” (PROPP, 1984:26). Tal observação remete-nos a nosso estudo anterior sobre as narrativas breves e, especificamente, sobre o conto tradicional.

Apesar de, em nenhum momento de sua vasta obra, tratar da *extensão* dos contos de magia, o semiólogo deixa bastante claro que “o que realmente importa” no estudo da forma do conto de magia (que nada mais é do que um conto tradicional) são as *ações executadas*, e não as *personagens que as executam*. O enredo (ação ou acontecimento) da estória narrada, este sim, está sob o foco de interesse da narração. Recapitulando rapidamente, nas narrativas de curta extensão não são as personagens que “fazem o que devem fazer, os acontecimentos é que acontecem como deveriam acontecer” (GOTLIB, 2003:18). Segundo André Jolles, autor que pesquisou na Alemanha, paralelamente a Propp, a forma simples do conto tradicional, as agentes dos contos são indeterminadas — “fluidas, genéricas e sempre renovadas” (JOLLES, 1976:196). Tais agentes são, em sua maioria, *personagens planas*. Podem ser apresentadas com características diversas — a ponto de se tornarem novas personagens ou de deslocarem suas funções para agentes semelhantes — desde que realizem as funções que compõem o enredo do conto de magia.

Tendo classificado e detalhado minuciosamente todas as trinta e uma funções encontradas nos contos analisados, Propp volta sua atenção para os papéis desempenhados pelas personagens nos contos de magia.

Muito embora o nosso estudo se dedique apenas às funções enquanto tais, e não aos personagens que as realizam nem aos objetos que a elas se submetem, nem por isso devemos deixar de examinar o problema da distribuição das funções entre os personagens.³⁷⁵

Decide então agrupar, de maneira lógica, as funções identificadas em *esferas de ação* que correspondem, a “grosso modo”, às personagens que realizam as funções.³⁷⁶ É importante explicar que as esferas de ação não correspondem, no entanto, a nenhuma personagem específica (como *Ivan*, *Sutchenco* ou *Baba-Iagá*), mas sim a um eixo paradigmático correspondente a um entrecruzamento dos papéis que estas personagens desempenham no enredo com as idéias por elas personificadas.

³⁷⁵ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 73.

³⁷⁶ Termos empregados pelo autor.

Assim, Propp identifica sete esferas de ação nos contos maravilhosos: as esferas de ação do *antagonista* (ou *malfeitor*), do *doador* (ou *provedor*), do *auxiliar*, da *princesa* (*personagem procurada*) e *seu pai*, do *mandante*, do *herói* e do *falso herói*. Lembrando os quatro exemplos mencionados anteriormente, podemos deduzir, pelo pouco que fomos informados, que o destemido, Sutchenco e Ivan ocupam a esfera de ação do herói, uma vez que realizam a função de *partida para realizar a procura* (representada por Propp, para fins de notação, pelo signo convencional C↑). Já o rei, o velho, o feiticeiro e o filho do czar ocupariam a esfera do doador, uma vez que fornecem um animal ou objeto mágico ao herói (F). A cada esfera de ação estão associadas funções que são possíveis (porém não obrigatórias) de serem executadas por personagens que a ocupam. Ao antagonista, por exemplo, é permitido realizar as funções de *dano* (A), *o combate contra o herói* (H) e *a perseguição* (Pr). Desta personagem não se esperam outras ações. Ao doador, é permitida ainda a *preparação da transmissão do objeto mágico* (D), que não foi executada nos exemplos citados pelo autor. Uma personagem pode, inclusive, pertencer a mais de uma esfera de ação. O rei que é *pai da princesa* seqüestrada pelo dragão pode enviar o herói para uma difícil jornada (*mandante*) a fim de resgatá-la, doando a ele um item mágico (*doador*) que o ajudará a realizar tal tarefa. Por outro lado, várias personagens podem dividir uma única esfera de ação. Um herói pode enfrentar, ao longo de sua jornada, mais de um *antagonista* ou ter mais de um *auxiliar* disposto a ajudá-lo na realização de sua tarefa.

É equivocada a suposição freqüente de que Propp negligenciaria a questão da personagem em seu método de análise narrativa dos contos de magia. Em seu estudo, as personagens são os elementos fundamentais das narrativas dos contos de magia. Toda a matéria narrada nesses contos ocorre *em função das personagens*. Contudo, são os acontecimentos — e não as personagens — que têm maior importância nas histórias dos contos tradicionais.

Para Vladimir Propp, portanto, a personagem é um elemento *fundamental* para a narrativa do conto de magia, mas não é o elemento mais importante para a história narrada. Propp não desvaloriza as personagens, pelo contrário: coloca-as em uma posição privilegiada na estrutura narrativa dos contos — *central*: ao redor delas são configurados os demais elementos narrativos. A professora Beth Brait defende que o semiólogo explicita a personagem “sob o ângulo de sua funcionalidade no sistema verbal compreendido pela narrativa” (BRAIT, 2004:44). Curiosamente, no entanto, o autor não se aprofunda nas particularidades das personagens, preferindo dedicar seu

estudo às grandezas constantes do conto. Tal postura torna-se ainda mais clara no penúltimo capítulo do livro **Morfologia do conto maravilhoso** — *O conto como totalidade*, onde o autor reforça que seu objetivo não era o de simplificar os contos de magia a uma fórmula, mas tornar possível o estudo de suas *transformações e raízes históricas* a partir do isolamento dos elementos constantes que são comuns a todos esses contos.

Propp torna a atizar o “estudo complementar” das personagens no capítulo VIII (*Sobre os atributos das personagens e sua significação*), dedicado às grandezas variáveis do conto maravilhoso. Neste capítulo, Propp apresenta os *atributos das personagens* como aquilo que proporciona a um conto seu colorido, beleza e encanto.³⁷⁷ Justifica também a enorme variedade de personagens existentes — de atributos tão distintos — desempenhando as mesmas funções em contos oriundos de culturas diferentes, defendendo que...

...no conto, como vimos, um personagem pode facilmente tomar o lugar de outro. Estas trocas têm suas próprias causas, por vezes muito complexas. A vida real sempre cria figuras novas, brilhantes, coloridas, que se sobrepõem aos personagens imaginários; o conto sofre a influência da realidade histórica contemporânea, do *epos* dos povos vizinhos, e também da literatura e da religião, tanto dos dogmas cristãos quanto das crenças populares locais. O conto guarda em seu seio traços do paganismo mais antigo, dos costumes e ritos da antigüidade. Pouco a pouco, o conto vai sofrendo uma metamorfose, e suas transformações também estão sujeitas a determinadas leis. Todos estes processos criam uma tal diversidade de formas que seu estudo se torna extremamente difícil.³⁷⁸

Uma vez isoladas as grandezas constantes de um conto de magia (chamadas por Jolles de *forma simples* do conto tradicional), restam no conto os elementos que o diferenciam dos demais — suas grandezas variáveis. O conto maravilhoso reflete traços da sociedade e da cultura em que está sendo disseminado. O que varia, de um conto de magia para seus semelhantes, é justamente aquilo que o enriquece e o aproxima do contexto sócio-cultural em que este é difundido: as personagens, sua caracterização, a maneira diferenciada com que estas realizam os mesmos procedimentos a elas delegados nas narrativas e o ambiente em que a ação acontece. Propp defende veemente que “o estudo dos atributos das personagens, que aqui somente esboçamos, é extraordinariamente importante. Entretanto, não faz parte da nossa tarefa” (PROPP, 1984:84). Deste modo, o autor oferece a seu leitor informações mínimas para que outro pesquisador interessado no assunto possa realizar tal importante estudo.

³⁷⁷ Entende-se por *atributos*, segundo a definição do autor, o *conjunto de qualidades externas das personagens*, tais como idade, sexo, peso, altura, aspecto exterior com suas particularidades etc.

³⁷⁸ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 81.

Para Propp, o estudo dos atributos das personagens inclui apenas três rubricas fundamentais, que abrangem as grandezas variáveis do conto: *aparência e nomenclatura*; *particularidades de entrada em cena* e *habitat*. A estes três atributos, segundo o autor, podemos acrescentar uma série de elementos auxiliares de menor importância.

Aparência e nomenclatura se referem ao nome, aos aspectos físicos, à configuração externa e ao figurino da personagem.

As *particularidades de entrada em cena* se referem ao modo como a personagem aparece (“entra” ou “surge”) no enredo. Tratam de movimentos, atitudes, expressões, gestos, posturas corporais e dos objetos que a personagem carrega consigo.

Finalmente, o *habitat* refere-se ao local onde se passam as ações da personagem. Trata do entorno, de cenários, da natureza, da arquitetura, das estruturas presentes e dos objetos que a cercam. É curioso notar a importância que o semiólogo dá às personagens em seu método de análise, a ponto de condicionar a caracterização do *ambiente* (elemento resultado da confluência entre clima e os elementos narrativos tempo e espaço) a uma das rubricas de qualidades externas das personagens dos contos de magia.

Do mesmo modo que as grandezas constantes são fundamentais para *contar* um conto maravilhoso, as grandezas variáveis — isto é, os atributos das personagens — são essenciais para *mostrá-lo*. Enriquecem o conto mostrando detalhes que são representativos para a cultura ou sociedade em que o conto é transmitido. Assim, facilitam a transmissão das idéias representadas pela estória e pelas personagens, na medida em que empregam, na narração, elementos significativos facilmente reconhecíveis pelos apreciadores inseridos nos mesmos contextos sócio-culturais das variáveis do conto.

O estudo dos atributos das personagens dos contos de magia, tal qual a formulação hipotética de Propp, permitiria ao pesquisador identificar e analisar contextos sociais e culturais do agrupamento social em que um conto de magia foi narrado, bem como buscar as suas origens. Para a presente pesquisa, entretanto, os atributos das personagens foram tomados como eixos paradigmáticos para a composição do sintagma da visualidade das personagens planas dos curta-metragens de animação.

6.4. Os atributos das personagens animadas

Faço uma pausa neste ponto do estudo desenvolvido para relatar brevemente duas experiências de considerável importância para o desenvolvimento teórico desta pesquisa.

Ocorreram na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, nos dias 17 de setembro de 2004 e 15 de abril de 2005, a segunda e a terceira edições do evento *PUC por um dia*. Nesse evento anual, todas as unidades da universidade (departamentos, bibliotecas, laboratórios e demais órgãos acadêmicos) abrem suas portas durante um dia inteiro para estudantes do ensino médio, pais e professores, organizando inúmeras palestras e atividades relacionadas aos cursos universitários oferecidos pela instituição e a suas respectivas áreas de atuação profissional. A iniciativa tem duas motivações: facilitar a escolha das carreiras universitárias — através de um contato direto com pesquisadores de diferentes campos do conhecimento — e apresentar aos estudantes o interior da universidade.³⁷⁹ Nas duas edições do evento de que participei, apresentei aos estudantes uma palestra enfocando a inserção dos designers no projeto e confecção de personagens animadas. Tomei por ponto de partida para o conteúdo da palestra minha experiência em projetos de curtas de animação brasileiros e alguns dados levantados ao longo do meu primeiro ano de curso de mestrado no Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio.

Em ambas as datas, aproveitei a oportunidade do evento e fiz uma rápida atividade com os alunos presentes. O exercício consistia na “leitura” da visualidade de algumas personagens animadas que não eram reconhecidas por eles. Tratava-se de personagens da série de curtas de animação intitulada **Peso morto** (2004-), produzida pelo escritório de Design carioca *Visorama* para o programa **Tarja Preta**, apresentado pelo ator Selton Mello no canal de televisão por assinatura Canal Brasil.

As histórias da “série mais comum do seu bairro” são ambientadas em uma galeria comercial na cidade do Rio de Janeiro, onde podem ser encontradas lojas comuns às galerias comerciais dos centros urbanos: um botequim, um sebo, uma loja de conserto de aparelhos elétricos, uma barbearia e um cinema desativado, nos fundos da galeria. As personagens de **Peso morto** são tipos sociais de duas procedências — os profissionais que trabalham na galeria e alguns assíduos frequentadores da mesma: o português dono do botequim, o funcionário de uma repartição que vai ao bar tomar seu chope no final do expediente, o flanelinha, o pipoqueiro, o técnico

³⁷⁹ Mais informações sobre o evento PUC por um dia podem ser obtidas no website <<http://www.puc-rio.br/diapuc/>>.

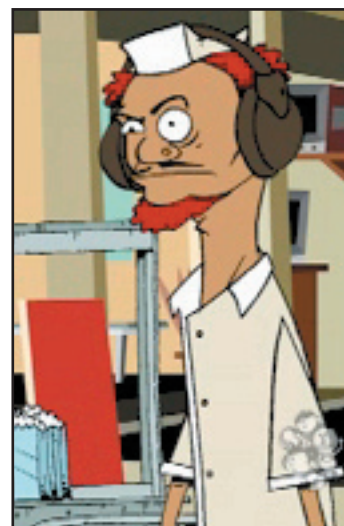


Personagens da série animada *Peso Morto*. De cima para baixo: *Seu Abílio*, *Botelho* e *Branquinho*.

em eletrônica, o surfista, o dono do sebo, o barbeiro e outros. Estereótipos sociais cariocas muito bem caracterizados que vêm sendo sistematicamente consolidados desde antes das novelas de televisão, já nas ilustrações de J. Carlos e outros artistas gráficos, na primeira metade do século XX. Os roteiros dos episódios se valem justamente da interação entre essas personagens-tipo para gerar situações de humor.

Logicamente, nenhuma dessas informações foi passada aos estudantes que participaram da atividade até que a mesma terminasse, quando então foram exibidos alguns episódios da série e as dúvidas dos participantes foram elucidadas. Foram apresentadas aos participantes imagens *estáticas* de cada uma das principais personagens da série. Cada imagem consistia de um recorte feito em um quadro de um dos filmes, em que ficava visível apenas a personagem e uma pequena área do ambiente em que esta estava inserida, ao redor da mesma. O objetivo manifesto da atividade era que os alunos me dissessem quaisquer informações que compreendessem a respeito de cada personagem apresentada, sem que fossem necessárias hipóteses ou conclusões sobre quem elas seriam e como se comportariam. Todas as respostas eram válidas: possíveis qualidades, a maneira das personagens se vestirem, traços físicos, profissão aparente... O objetivo não-manifesto da pesquisa, entretanto, era observar o modo como aqueles jovens compreendiam os significados das personagens apresentadas a partir da *visualidade* das mesmas, *sem que estas estivessem em ação*, ou seja, isoladas da narrativa a que fazem parte.

Foi gratificante notar o interesse com que os participantes envolveram-se com as imagens apresentadas. Não apenas os estudantes do ensino médio, mas também adultos presentes no local como espectadores da atividade: professores, monitores e alunos dos cursos de graduação e de pós-graduação em Design. Pelo fato de as imagens serem *desenhos* — representações icônicas extremamente caricatas e simplificadas da realidade — os participantes quase que imediatamente abandonaram o nível de percepção representacional da forma (primeiro momento da percepção da forma da imagem, em que percebiam estar vendo um ser humano, identificavam gênero e faixa etária e o local onde este se encontrava) e partiram para o nível abstrato da forma, a partir do qual *descreviam* os elementos pré-iconográficos que identificavam nas imagens. Falavam dos objetos de uso das personagens, das roupas, de traços físicos, da espessura da linha, do formato do corpo e da cabeça, da postura, da expressão facial... Tais respostas condiziam perfeitamente ao objetivo manifesto da atividade. No entanto, novamente de maneira extremamente rápida, os participantes começaram a articular as informações obtidas a partir de sua percepção



Personagens da série animada *Peso Morto*. De cima para baixo: João Carroça, Seu Agripino e Manoel. Visorama Diversões Eletrônicas.

representacional e abstrata das imagens em um nível *simbólico* de construção da forma. Formulavam hipóteses quanto a quem seriam aquelas personagens, quais as suas ocupações, como seriam suas personalidades, por que motivos estariam naquele ambiente, quais seriam seus nomes, inclusive. Não respondi se as hipóteses formuladas estavam corretas ou não, mas os próprios alunos descartavam possibilidades e trabalhavam sobre as elucubrações uns dos outros, em um tom quase competitivo (*quem chegaria à “verdade” da personagem?*). Depois de alguns minutos, eu simplesmente passava para a imagem seguinte, mas fiquei bastante satisfeito com os resultados alcançados. Era impressionante observar *como* os participantes faziam a articulação dos elementos percebidos no nível abstrato até chegar finalmente às idéias personificadas por cada personagem — o tipo representado e a personalidade da mesma: características típicas e individuais de personagens planas que, ao longo dos inúmeros episódios da série, se aproximaram um pouco de serem redondas.

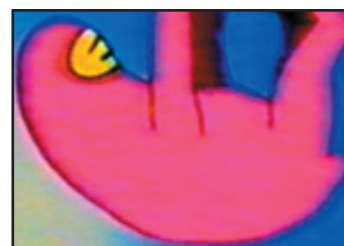
De todas as personagens apresentadas aos participantes da atividade, apenas uma não teve seu significado “compreendido” pelos estudantes ali presentes, sendo identificada posteriormente por um aluno do curso de pós-graduação em Design que assistia a atividade em um dos eventos, sem se manifestar até então. A personagem que confundiu aos alunos e criou uma discussão entre eles sobre os seus significados era justamente a personagem animada que representava o ator Selton Mello, que fez uma participação especial na série em um único episódio. Não era apresentada, na caracterização da personagem, nenhuma característica típica facilmente identificável, uma vez que ali fora representado um indivíduo. Os espectadores do filme de animação que o assistem em casa aparentemente identificam o ator na personagem, nem tanto pelas feições que o representam caricatamente, mas principalmente pela voz da personagem (dublada pelo próprio Selton Mello) e pelo fato de já terem sido obrigatoriamente expostos à imagem do ator, uma vez que a série **Peso morto** é exibida dentro do programa apresentado pelo mesmo. Para os estudantes do ensino médio presentes nas duas edições do evento, tratava-se de uma personagem plana como as demais, que eles concluíram ser um “mauricinho”. O aluno do curso de Design presente na segunda edição do evento, entretanto, era adulto e estava habituado a assistir filmes com o ator no cinema e em seriados cômicos na televisão. Segundo o próprio, foi esta exposição exaustiva à imagem do ator que facilitou o reconhecimento, na personagem animada, de características específicas do Selton Mello, que a aproximam de ser uma personagem redonda, pela individualidade a ela “emprestada” pelo ator. A dificuldade



Participação especial do ator **Selton Mello** como personagem da série animada **Peso Morto**. *Visorama Diversões Eletrônicas*

com que a personagem foi reconhecida, também foi bastante representativa dos problemas de identificação das personagens redondas em narrativas breves.

Fato semelhante aconteceu na palestra realizada no dia 24 de outubro de 2005 para uma turma do curso de graduação em Comunicação Social da PUC-Rio, em aula ministrada pela Prof^a. Dra. Jackeline Lima Farbiarz. A palestra em questão versava sobre a caracterização de personagens em diferentes meios narrativos. Em um momento oportuno, apresentei no suporte audiovisual da palestra o recorte de um quadro do curta-metragem animado **A preguiça e o coco** ^[3A], onde nada além do protagonista — um bicho-preguiça cor-de-rosa — podia ser visto. A personagem não foi identificada pelos estudantes como um bicho-preguiça, sendo percebido apenas o nível abstrato da visualidade da personagem. Mostrei então aos alunos o quadro completo, onde a personagem pendia em um galho de árvore, agarrada ao mesmo pelas quatro patas. No quadro completo, a postura do bicho-preguiça, o ambiente em que este se encontrava inserido e sua relação com o mesmo permitiam aos estudantes de Comunicação a percepção da



Quadro e detalhe do curta-metragem animado A preguiça e o coco ^[3A],
apresentados durante a palestra realizada em 24 out. 2005.

forma da imagem da personagem em um nível representacional (*é um bicho-preguiça representado no desenho*). O momento apoteótico desta rápida experiência, contudo, foi a exibição da cena em que a preguiça “entrava na narrativa”, apresentando-se

aos espectadores (cena da qual foi extraído o quadro apresentado de maneira *estática* aos alunos). Com seus movimentos extremamente lentos e uma única fala — “ainda pegando esse coco!” —, dita em um sotaque baiano extremamente caricato (constituente do estereótipo do baiano preguiçoso, tão veiculado pelas linguagens de massa brasileiras), a personagem transmitiu aos alunos a idéia que personifica na narrativa — o *comportamento preguiçoso*. A animação audiovisual da caricatura permitiu aos alunos a percepção em nível simbólico da forma da imagem. Tal exemplo se faz importante para lembrar que não apenas de objectualidades visuais é composta uma personagem animada, mas também de objectualidades sonoras que, apesar de não terem sido objetivas nesta pesquisa, não deixam de ser importantes no processo de caracterização das personagens em um meio audiovisual como o Cinema de Animação. As imagens, conforme visto em ambos os exemplos, possuem suas limitações na transmissão de mensagens, sendo justamente onde elas não dão conta que se fazem importantes as objectualidades sonoras, verbais e a ação.

Prestei enorme atenção em todas as respostas dadas pelos alunos que participaram das atividades. A partir destas respostas, dos questionamentos por eles formulados ao longo do exercício e do conceito de atributos das personagens do conto maravilhoso desenvolvido por Propp, comecei a identificar alguns elementos que seriam pertinentes de serem levantados nos níveis abstrato e representacional de percepção da visualidade de cada personagem animada selecionada nos curtas brasileiros analisados. Quais seriam as perguntas que deveriam ser feitas às personagens para identificar os elementos de sua visualidade que, uma vez articulados, remeteriam a um nível de percepção simbólica da mesma? Como seria possível articular tais elementos do sintagma da visualidade das personagens em um sistema, ainda que mínimo?

A visualidade das personagens dos curtas selecionados foi analisada a partir de três eixos paradigmáticos, nos quais foram divididos os elementos articulados na caracterização. Tais eixos refletem os atributos das personagens do conto maravilhoso, isto é, os três conjuntos de elementos que, juntos, compõem as “qualidades externas das personagens” (PROPP, 1984:81), segundo Vladimir Propp.

O eixo da aparência e da nomenclatura da personagem agrega a nomenclatura da personagem (caso esta seja apresentada ou identificada pelo espectador), elementos que reflitam sua configuração externa (peso, altura, idade, gênero, cor dos cabelos e dos olhos...), aparência física (gorda, magra, baixa, idosa, morena...) e detalhes identificados na mesma (verrugas, deformidades, sinais, tatuagens...). “Determinadas

características humanas são reconhecíveis pela aparência física” (EISNER, 2005:23), defende Will Eisner, ao tratar da transmissão de mensagens a partir de imagens estereotipadas.

Iniciando nosso estudo pela *nomenclatura* da personagem, podemos afirmar ser este um atributo de considerável poder individualizante nos seres fictícios. Contudo (e também por este motivo), dificilmente é informado ao espectador quando tratamos de personagens adjuvantes, planas e, principalmente, personagens de narrativas breves.

A nomenclatura da personagem pode trazer consigo uma carga considerável de informações. Informa ao espectador imediatamente o gênero da personagem. Pode identificar também a naturalidade da mesma (em casos de nomes típicos de determinadas culturas) e características de ordem social quando acrescida de títulos (doutor, conde, professor, coronel etc.). Algumas nomenclaturas genéricas são empregadas quando tratamos de personagens-tipo (como o padeiro, o carteiro, o baixista...). A nomenclatura pode atribuir características às personagens objetivamente (o destemido dos contos russos, *Justiceiro*, *Vingador*, *Capitão Feio*, *Superman*) ou subjetivamente, a partir do significado original do nome (*Daniel*, nome de origem hebraica, significa *Deus é meu juiz*. *Beatriz*, na origem etimológica da palavra, significa *a feliz*). Pode também evocar significados simbólicos, a partir da associação de partes do nome ou da nomenclatura completa a outros objetos, animais ou seres existentes. É o caso, por exemplo, da personagem *Batman* (um herói sombrio, com modo de agir semelhante ao de um morcego), do Homem-aranha (herói com poderes proporcionais aos de uma aranha do tamanho de um homem), de lutadores de boxe como *The Rock* e *Rocky Balboa* (referente à resistência e solidez de uma rocha) e tantos outros. Certa vez conheci um *Conan*, que sofria com a associação de seu nome ao bárbaro interpretado pelo ator Arnold Schwarzenegger no cinema.

Inclui-se no eixo da aparência e da nomenclatura a descrição pré-iconográfica da personagem em alguns elementos da linguagem visual, conforme descritos nos estudos da professora Donis A. Dondis:

Sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substância visual da obra é composta a partir de uma lista básica de elementos. [...] Os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Por poucos que sejam, são a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas.³⁸⁰

³⁸⁰ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 51.

Os elementos que compõem a substância de toda informação visual se resumem às dez rubricas identificadas por Dondis. No entanto, no eixo da aparência e da nomenclatura, trataremos apenas de *ponto*, *linha*, *forma*, *cor* *textura* e *dimensão*, sendo os demais elementos tratados nos eixos de atributos das personagens a que forem mais adequados. É interessante reforçar que sempre que tratarmos dos elementos da linguagem visual que compõem a visualidade de uma personagem, estaremos analisando-a no *nível abstrato* de percepção e confecção da imagem.

O *ponto* “é a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima” (DONDIS, 1997:53). Pontos têm grande poder de atração visual sobre o olho humano. São indicadores de espaço: dois pontos sugerem as coordenadas espaciais de uma linha reta; três pontos demarcam um plano. “Quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificá-los individualmente, aumenta a sensação de direção, e a cadeia de pontos se transforma em outro elemento visual distintivo: a linha” (*Idem*, 55). Sobre a *linha*, por sua vez, Dondis afirma que:

A linha pode assumir formas muito diversas, para expressar uma grande variedade de estados de espírito. Pode ser muito imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e ondulada, ou nítida e grosseira, nas mãos do mesmo artista. Pode ser hesitante, indecisa e inquiridora, quando é simplesmente uma exploração visual em busca de um desenho. Pode ser tão pessoal quanto um manuscrito em forma de rabiscos nervosos, reflexo de uma atividade inconsciente sob a pressão do pensamento, ou um simples passatempo. Mesmo no formato frio e mecânico dos mapas, nos projetos para uma casa ou nas engrenagens de uma máquina, a linha reflete a intenção do artífice ou artista, seus sentimentos e emoções mais pessoais e, mais importante que tudo, sua visão.

[...] A linha descreve uma forma. Na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma.³⁸¹

De acordo com a autora, podemos decompor e simplificar a forma de qualquer imagem vista a três *formas básicas* — o *quadrado*, o *círculo* e o *triângulo eqüilátero* — figuras bidimensionais que podem ser facilmente construídas e descritas, tanto visual quanto verbalmente. “A partir de combinações e variações infinitas dessas três formas básicas, derivamos todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana” (DONDIS, 1997:59), afirma Dondis.

³⁸¹ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 57.

As formas básicas são como peças primárias utilizadas na confecção da visualidade das personagens de narrativas visuais. Um olhar mais atento sobre as personagens animadas permite ao pesquisador “desmontá-las” nessas formas geométricas simples. Diversas personagens podem, inclusive, ser simplificadas a ponto de serem resumidas visualmente a um único e grande quadrado, círculo ou triângulo.

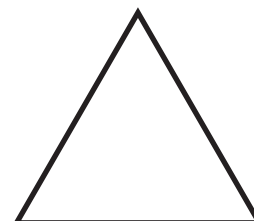
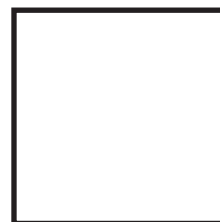
As formas básicas influenciam em muito a significação da personagem: são freqüentemente empregadas na confecção de estereótipos visuais, uma vez que evocam determinadas conotações na mente do espectador.

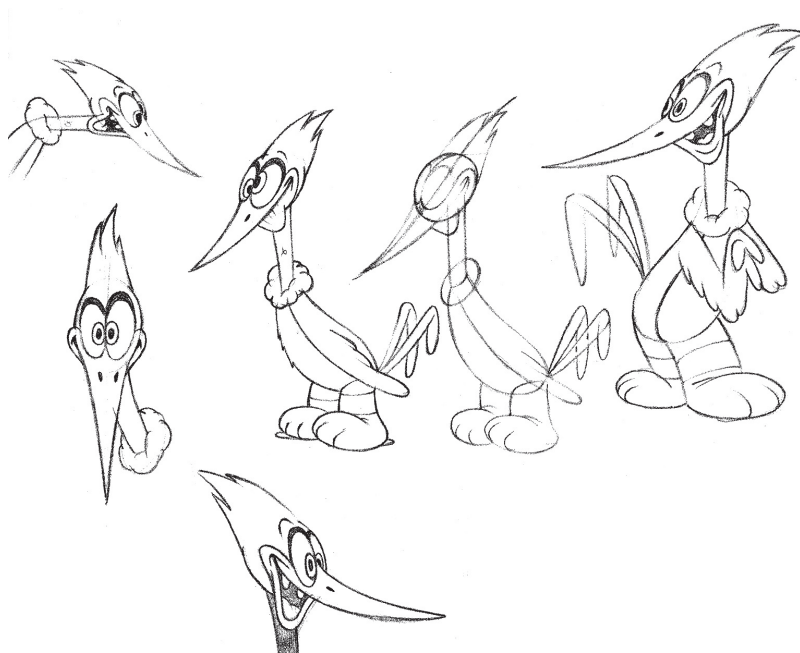
Cada uma das formas básicas tem suas características específicas, e a cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas.³⁸²

Assim, formas *largas e quadradas* na aparência da personagem costumam sugerir ao espectador que ela detém características físicas como força, resistência, solidez e, por vezes, lentidão, peso excessivo e movimentos duros. Sugerem igualmente características psicológicas como pouca inteligência, rudeza, estupidez e lentidão de raciocínio. Dondis defende ainda que “ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero” (DONDIS, 1997:58), características de ordem psicológica, ideológica e moral. Nas obras animadas, os heróis superfortes, por exemplo, apresentam tipicamente ombros e peitorais largos, de formas quadradas. Por vezes, mãos, braços, cabeças, queixos e narizes serão representados igualmente quadrados. Por outro lado, uma personagem como *Bob Esponja* — de forma quadrada e dentes quadrados proeminentes — evoca já na sua visualidade sua pouca inteligência e seu comportamento abobalhado. Em cada caso, outros elementos são articulados junto com a forma quadrada, garantindo sua especificidade.

Seguindo o mesmo raciocínio, uma personagem de formas mais *angulares* — formada por triângulos, pontas e arestas proeminentes — costuma ser mais ativa, agitada, agressiva ou até mesmo maléfica, se o autor assim desejar. Ao triângulo são associados os conceitos de “ação, conflito, tensão” (*Ibidem*). Um exemplo de personagem que apresenta características típicas de formas angulosas é o *Pica-pau* de Walter Lantz. Formas triangulares são comuns também em vilões de filmes animados: suas feições magras e angulosas, com queixos finos, maxilares proeminentes, narizes (e às vezes orelhas) compridos e pontiagudos(as) e pequenos

³⁸² DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 57-58.

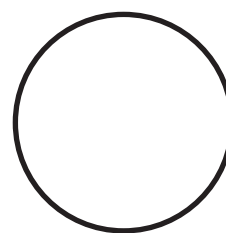




“A primeira *model sheet* para o Pica-pau (1940) apresenta a personagem em sua fase mais amalucada”. Do livro de SOLOMON (1987:91). Tradução minha.

triângulos estreitos no lugar dos olhos fazem com que a aparência destas personagens remeta assustadoramente ao visual de morcegos, gatos, cobras e répteis em geral. Por outro lado, associamos normalmente a personagens compostas por formas *circulares* uma personalidade mais ingênua, dócil, boba ou infantil.³⁸³ Formas arredondadas costumam remeter a personagens mais *amigáveis* ou *infantis*. Fisicamente, remetem a bebês, filhotes e também a personagens gordos (porém não lentos) e pesados, como bolas de borracha que rolam e quicam. Dondis defende ainda que os seres humanos associam ao círculo as idéias de “infinitude, calidez, proteção” (*Ibidem*).

Logicamente, os significados evocados dependem do uso que o autor da personagem faz das formas básicas empregadas na visualidade. As formas geométricas projetam as características da personagem na mente do apreciador da obra narrativa visual quando *articuladas em conjunto* com os demais elementos do eixo da aparência e da nomenclatura e com os demais eixos de atributos que compõem sua visualidade. Assim, outros fatores como vestimentas, linhas, cor, linguagem corporal, os elementos do entorno que cercam a personagem no momento de entrada em cena etc. somam-se às formas identificadas na personagem, especificando ainda mais o seu sentido. Os conceitos evocados pelas formas podem ser subvertidos pelo autor, inclusive. Este pode abrir mão dos sentidos que as formas básicas inicialmente sugeriam em função do desejo de surpreender a audiência ou provocar o riso, a partir de um comportamento aparentemente inusitado ao que a visualidade da personagem tipicamente evoca. Quem não se lembra do adorável *Adult Baby Herman*, personagem de *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988)?³⁸⁴



³⁸³ Não confundir *personagens de aparência composta por formas circulares* com *personagens redondas* ou *esféricas*, isto é, personagens que apresentam alta complexidade.

³⁸⁴ **Who framed Roger Rabbit.** Dirigido por Robert Zemeckis. Produzido por Kathleen Kennedy e Steven Spielberg (produtores executivos), Don Hahn e Steve Starkey (produtores associados), Alan Dewhurst, Frank Marshall e Robert Watts. Estados Unidos, 1988. Premiado com o Oscar de melhor edição, de melhor edição de efeitos sonoros e de melhores efeitos visuais, em 1989.

Quando trata de *cor* em composições visuais, Donis A. Dondis afirma ser este o elemento visual de maior afinidade com as emoções. Segundo a autora:

³⁸⁵ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 64.

A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais. No meio ambiente compartilhamos os significados associativos da cor das árvores, da relva, do céu, da terra e de um número infinito de coisas nas quais vemos as cores como estímulos comuns a todos. E a tudo associamos um significado. Também conhecemos a cor em termos de uma vasta categoria de significados simbólicos. O vermelho, por exemplo, significa algo, mesmo quando não tem nenhuma ligação com o ambiente. O vermelho que associamos à raiva passou também para a “bandeira (ou capa) vermelha que se agita diante do touro”. O vermelho pouco significa para o touro, que não tem sensibilidade para a cor e só é sensível ao movimento da bandeira ou capa. Vermelho significa perigo, amor, calor e vida, e talvez mais uma centena de coisas. Cada uma das cores também tem inúmeros significados associativos e simbólicos. Assim, a cor oferece um vocabulário enorme e de grande utilidade para o alfabetismo visual. ³⁸⁵

Conforme a própria autora coloca em seu livro, existem diversas teorias da cor. Nosso conhecimento da cor, nas linguagens visuais, é empírico — vai pouco além das informações coletadas a partir de observações das reações de pessoas a elas expostas. Não há um sistema único que relacione cores a significados definitivos, mesmo porque o simbolismo das cores é, primeiramente, social e cultural. No entanto, o emprego da cor em sistemas de informação visual revela-se muito útil, visto que “a percepção da cor é o mais emocional dos elementos específicos do processo visual, ela tem grande força e pode ser usada com muito proveito para expressar e intensificar a informação visual” (DONDIS, 1997:69). Curiosamente, independente dos significados permutáveis das cores, cada ser humano tem sua preferência por cores específicas. Alguns estudiosos das cores defendem que nossas opções cromáticas informam — subjetivamente — muito a respeito de quem somos (nossa personalidade) e daquilo que gostamos. Não sou capaz de aferir tal hipótese, mas, analogamente, defendo que a escolha de um autor de personagens por determinada palheta de cores que componha a sua visualidade tem por pretensão informar ao espectador a respeito da sua criação.

Cores podem sugerir características sociais, físicas, ideológicas, morais e/ou traços de personalidade. Podem

também facilitar a diferenciação entre as personagens de uma obra de animação. Em alguns casos, são utilizadas para gerar *contrastes* entre as personagens, ressaltando, por exemplo, a rivalidade entre um herói — caracterizado talvez por uma palheta de cores vivas e de tons claros — e um vilão que, em oposição ao herói, seria representado visualmente por cores frias e de tons escuros. É importante que o autor considere as conotações que as cores sugerem no contexto sócio-cultural dos apreciadores-“alvo” da obra narrativa. Os significados associativos ao meio ambiente identificados por Dondis parecem ser mais comuns a todas as pessoas, *quase* universais. O matiz verde, por exemplo, é freqüentemente relacionado à natureza, do mesmo modo que o azul é comumente associado aos céus e aos mares. Não tenho certeza, contudo, que um *inuit* que habite as terras geladas no norte do mundo associe o verde à idéia de natureza, uma vez que não há relva ou árvores frondosas na região em que vive. Os significados identificados como simbólicos, por outro lado, são convencionais, e muitas vezes variam de um agrupamento social para o outro. Um professor, certa vez, contou-me ter causado estranhamento em um jantar de negócios com políticos no Paraguai por aparecer elegantemente vestido com uma camisa social azul. No Paraguai, conforme descobriu o professor após o jantar, aquele tom de azul é fortemente associado aos partidos de oposição ao governo. Em muitos lugares ao redor do mundo (inclusive no Brasil, ao menos até alguns anos atrás), os partidos de oposição à classe política dominante são associados simbolicamente a um tom de vermelho intenso. Em alguns casos, as cores estão fortemente vinculadas a determinados estereótipos visuais. Alterá-las, nestes casos, muitas vezes acarretaria numa mudança do sentido do estereótipo, correndo o risco deste não ser reconhecido. Um médico, no Brasil, seria inevitavelmente representado trajando roupas brancas. Se o autor projetá-lo trajando roupas amarelas, causará ao espectador uma considerável dificuldade de compreensão do sintagma do médico.

Há uma infinidade de possíveis associações entre matizes de cor e os significados por elas evocados. A combinação de cores em uma composição, inclusive, tende a especificar mais o significado pretendido em cada cor participante do todo significativo. Não pretendo criar um catálogo definitivo para as matizes de cor, nem tampouco definir cada cor como representante dessa idéia ou daquela. Pretendo aqui tratar das cores apenas em linhas gerais, a fim de transmitir uma noção dos significados mais usuais que determinadas cores evocam quando empregadas na visualidade de personagens animadas.

Existem três cores primárias ou elementares — o amarelo, o vermelho e o azul — a partir das quais, ao serem misturadas em diferentes combinações, todas as demais cores podem ser obtidas. Para a professora Dondis, cada uma das cores primárias representa qualidades consideradas pela autora como fundamentais.

³⁸⁶ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 65.

O amarelo é a cor que se considera mais próxima da luz e do calor; o vermelho é a mais ativa e emocional; o azul é passivo e suave. O amarelo e o vermelho tendem a expandir-se; o azul, a contrair-se. Quando são associadas através de misturas, novos significados são obtidos. O vermelho, um matiz provocador, é abrandado ao misturar-se com o azul, e intensificado ao misturar-se com o amarelo. As mesmas mudanças são obtidas com o amarelo, que se suaviza ao se misturar com o azul. ³⁸⁶

Em geral, para um espectador brasileiro, o *vermelho* é associado a significados como interdição, desafio, excitação, ação, raiva, paixão, amor, calor e, por vezes, tendências maléficas ou agressivas. O matiz amarelo é associado a calor, energia, luz, alegria, brilho, riqueza, atenção, inveja e doença. O matiz azul, por outro lado, remete a frio, calma, passividade, suavidade, tranquilidade. Um azul mais intenso pode ser associado ao gênero masculino, enquanto um azul menos saturado remete a puerilidade e ao gênero feminino. Um tom suave de azul pode ser associado à cordialidade e bondade, enquanto um tom escuro costuma ser associado à maldade e à frieza de um vilão.

As cores secundárias, por sua vez, costumam estar associadas a significados relacionados ao meio ambiente e aos significados das cores primárias que, misturadas, lhes dão origem. Assim, o verde é fortemente relacionado à natureza, vida, tranquilidade, brilho e saúde. Pode também estar relacionado a dinheiro, ganância, ambição, ciúme e, por vezes, à inveja. O roxo costuma ser associado a um status social elevado (nobreza, realeza), ao frio, à raiva, ao ódio e à violência, de acordo com a sua mistura. Pode ainda ser associado ao gênero feminino, quando apresenta pouca saturação. O laranja é associado à juventude, à modernidade, à atenção, ação, excitação, energia e calor.

Dentre as demais cores que são freqüentemente empregadas em composições visuais, podemos destacar ainda os matizes rosa, marrom e cinza. O matiz rosa, em nossa cultura, costuma remeter ao gênero feminino. Alude também ao amor, à doçura e a leveza. Do mesmo modo que o matiz azul, a cor rosa, em um tom menos saturado, também costuma

ser associada a bebês. Os matizes marrons são neutros, e estão associados à natureza, à terra, ao campo e ao trabalho artesanal. As gradações de cinza são também neutras, e costumam ser relacionadas à palidez e desinteresse, à melancolia, à sujeira e tecnologia, às grandes cidades (e ao concreto e ao asfalto) e ao progresso.

Há ainda o preto (ausência de cor) e o branco (soma de todas as cores do espectro luminoso, ou ausência de cor na tela de computador e na folha de papel vazias), que não são verdadeiramente matizes de cor. A “cor” preta costuma aludir à morte, ao desconhecido, ao mistério, à noite, ao frio, à maldade, à elegância e a uma série de conotações negativas. O branco, por outro lado, alude a conotações tidas por positivas: o dia, a vida, a luz, a esperança, a paz, a caridade, a bondade, a simplicidade e também o frio e o calor, o vazio, a ausência, a “boa morte” etc. Preto e branco são ótimos exemplos de como tais associações podem ser sutis.

Continuando nosso estudo sobre os elementos visuais, Dondis escreveu sobre a *textura* que esta seria o...

...elemento visual que com frequência serve de substituto para as qualidades de outro sentido, o tato. Na verdade, porém, podemos apreciar e reconhecer a textura tanto através do tato quanto da visão, ou ainda mediante uma combinação de ambos. É possível que uma textura não apresente qualidades táteis, mas apenas óticas, como no caso das linhas de uma página impressa, dos padrões de um determinado tecido ou dos traços superpostos de um esboço.³⁸⁷

O elemento textura associa-se à materialidade de uma substância (real ou simulada) através de variações (às vezes mínimas) na superfície da imagem. Nossa experiência com texturas, nos dias de hoje, está mais relacionada à visão do que ao tato. Nas imagens, vemos a aparência convincente de uma textura que não existe, de fato. Os significados evocados por este elemento se baseiam, portanto, naquilo que vemos — superfícies ásperas ou aveludadas, peles, couros, tecidos, penas, pêlos grossos, chão escorregadio... Texturas são muito utilizadas como auxílio para demarcar os contornos dos objetos representados em imagens. Nos filmes animados de computação gráfica, trabalha-se cada vez mais as texturas, a fim de aproximar mais as imagens produzidas daquilo que vemos no mundo sensível. No longa-metragem **Shrek** (2001), por exemplo, são representados os poros da pele do protagonista, em um impressionante grau de detalhamento que nos permite quase “sentir” a textura da pele do ogro. Talvez daqui a alguns anos, os filmes de animação consigam nos convencer que, de

³⁸⁷ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 70.

fato, havia no mundo sensível um ogro atuando diante das câmeras, em um filme de ação ao vivo.

Texturas são empregadas não apenas para simular o real de maneira mais fidedigna, mas também para simular técnicas e materiais utilizados na produção dos filmes. Em **Wallace & Gromit: a batalha dos vegetais** (2005) — longa-metragem do estúdio inglês *Aardman* produzido com bonecos de massa epóxi animados com a técnica de *stop-motion* (filmagem quadro a quadro de objetos) — são apresentados ao espectador, figurando em determinadas cenas, inúmeros coelhos animados confeccionados em massa.³⁸⁸ Em palestra realizada em 14 de julho de 2005 no festival Anima Mundi, a animadora portuguesa Sara Barbas apresentou o processo de produção do filme animado. Em um determinado momento da conversa, Sara falou sobre a confecção dos coelhos em computação gráfica, algo até então inédito na história da produtora (notória por seus filmes realizados com o emprego de massa epóxi). Segundo a animadora, algumas cenas em que apareciam dezenas de coelhos animados simultaneamente se mostraram extremamente complicadas de serem produzidas em animação stop-motion. A solução encontrada foi a modelagem tridimensional dos coelhos dessas cenas utilizando os recursos da computação gráfica e, em seguida, a aplicação de texturas de massa epóxi para que não destoassem do restante dos elementos do filme. De acordo com Barbas, foi necessária a criação de um software exclusivo para recriar “foto-realisticamente”, no computador, a textura genuína da massa epóxi empregada pela *Aardman* em seus bonecos. O software desenvolvido simulava a possibilidade de ligeiras imperfeições na massa ‘virtual’: impressões digitais sutis, pequenas rachaduras e ranhuras que aparecem quando as personagens movimentam seus braços e pernas. Na tela do cinema, não é possível notar a diferença entre o que foi modelado na massa epóxi e no computador. Também segundo a animadora, o próximo longa-metragem da *Aardman* em parceria com os estúdios *Dreamworks* está sendo totalmente produzido em computação gráfica. As personagens do longa em questão manterão o mesmo design de personagem característico do estúdio inglês, mas não mais apresentarão a textura da massa em que costumavam ser modeladas.

Outros exemplos interessantes do emprego de texturas para simular técnicas de animação e materiais podem ser notados na série animada **South Park** (1997-). Apesar de toda a produção de imagens ser realizada diretamente no computador, o estilo visual da série simula a animação bidimensional com recortes de papel. Assim, cada área de cor das personagens simula um pedaço de papel recortado, com cor e textura próprios. Nas vestimentas das personagens, por

³⁸⁸ **Wallace & Gromit in the curse of the were-rabbit.**

Dirigido por Steve Box e Nick Park. Produzido por Jeffrey Katzenberg, Cecil Kramer e Michael Rose (produtores executivos), Claire Jennings, Peter Lord, Nick Park, Carla Shelley e David Sproxton. Inglaterra, 2005. Premiado com o Oscar de melhor longa-metragem de animação, em 2005, com o Annie em dez categorias (2006) e com inúmeras outras premiações cinematográficas pelo mundo.

exemplo, é possível percebermos não uma textura de tecidos, mas a porosidade ou o brilho de determinados tipos de papel.

Tratemos então da *dimensão* como último elemento visual relacionado ao eixo da aparência e da nomenclatura. Já mencionamos brevemente a dimensão ao estudarmos a textura. As imagens que vemos no mundo sensível podem ser bi ou tridimensionais. Como exemplo de imagem bidimensional, podemos pensar nas letras impressas na página de um livro (logicamente, devemos ignorar o relevo praticamente invisível da tinta sobre o papel). Já o exemplo de imagem tridimensional poderia ser uma escultura em pedra ou a coluna de uma edificação.

A tridimensionalidade dos objetos do mundo sensível pode ser representada bidimensionalmente. Imaginemos, por exemplo, uma fotografia de uma escultura. Pelas variações tonais da iluminação sobre a escultura, pelo escorço e pela perspectiva em que a fotografia foi batida, é perfeitamente possível entendermos a escultura como sendo um objeto tridimensional, ainda que representada bidimensionalmente. A representação da dimensão em formatos bidimensionais (como as folhas de papel, quadros, telas de cinema, de televisão e de computador) está implícita nas imagens, dependendo da ilusão causada por artifícios como a convenção técnica da perspectiva ou da manipulação tonal.

Sabemos que todas as imagens dos filmes são bidimensionais, apresentadas ao espectador em *telas*. Ao mesmo tempo, a dimensão representada na tela em praticamente todos os filmes é tridimensional. A dimensão que estamos analisando neste eixo, porém, é aquela em que as personagens foram confeccionadas. Personagens desenhadas em papel ou diretamente no computador, recortadas em papel ou delineadas em areia, por exemplo, são personagens *bidimensionais em sua confecção*. Já aquelas que foram construídas a partir de objetos, esculpidas em madeira, modeladas em argila, massa ou por meio de recursos de computação gráfica são personagens *tridimensionais*.

Ao passarmos nossa análise da aparência das personagens para um *nível representacional* de percepção e confecção da imagem, é possível afirmar que as *proporções* apresentadas no corpo das personagens também evocam significados e até mesmo reações emocionais na mente do espectador.

Por conta dos cinquenta anos de *Mickey Mouse* (comemorados em 1978), o biólogo e pesquisador norte-americano Stephan Jay Gould, autor de inúmeros ensaios sobre considerações relacionadas à evolução das espécies, debruçou-se sobre a “evolução” do design da personagem no artigo intitulado **Uma homenagem biológica a Mickey Mouse**

(1980). Segundo Gould, na medida em que os roteiristas de Disney suavizaram o comportamento de Mickey em direção à figura de “bom rapaz” que nos é familiar hoje — símbolo do enorme império erigido por Disney — os animadores foram lentamente modificando sua forma, aumentando desproporcionalmente o tamanho de sua cabeça, olhos, pés e mãos enquanto diminuíam o tamanho do tórax e dos membros. O corpo de Mickey passou a ter proporções de um corpo de bebê.



Um ser humano recém-nascido apresenta uma cabeça e olhos relativamente grandes se comparados ao restante do corpo. Essa cabeça, por sua vez, encontra-se ligada a um corpo de tamanho médio, com pernas e braços curtos. Tal proporção, entretanto, é invertida durante o crescimento da criança, quando as pernas e os pés ultrapassam o tamanho da cabeça. Esta continua a crescer, porém em um ritmo muito mais lento que o restante do corpo, de modo que o seu tamanho relativo ao todo do corpo diminui.

Segundo Gould, Mickey, ao contrário dos seres humanos, foi lentamente adquirindo contornos mais infantis nas proporções e formas mais arredondadas. Em seu estudo, o autor cita um artigo do pesquisador Konrad Lorenz, intitulado **O todo e a parte na sociedade humana e animal** (1950, sem mais referências por parte do autor). Neste artigo, Lorenz versa a respeito da influência sobre o comportamento dos seres humanos de traços infantis de aparência identificados em animais e objetos. Segundo explica Gould:

Num de seus mais famosos artigos, Konrad Lorenz argumenta que os seres humanos utilizam as diferenças características de forma entre bebês e adultos como importantes sinais do comportamento. Ele acredita que os traços juvenis desencadeiam “mecanismos inatos de libertação” de afeto e cuidados nos humanos adultos. Quando vemos uma criatura viva com características de bebê, somos acometidos por um surto automático de ternura desarmante. O valor adaptativo dessa resposta dificilmente pode ser questionado, já que temos de cuidar dos nossos bebês. Lorenz, a propósito, assinala entre os seus “liberadores” os próprios traços de bebê que Disney

“Evolução de Mickey durante cinquenta anos (da esquerda para a direita). À medida que Mickey se torna cada vez mais bem-comportado, sua aparência ganha mais juventude”. Do livro de Stephan Jay Gould (GOULD, 1989:84-85).

incorporou progressivamente em Mickey: “Uma cabeça relativamente larga, predominância da cápsula cerebral, olhos grandes e de implantação baixa, região das bochechas abaulada, extremidades curtas e grossas, consistência elástica e saltitante e movimentos desajeitados”.³⁸⁹

³⁸⁹ GOULD, Stephan Jay. Uma homenagem biológica a Mickey Mouse. In: _____. **O polegar do panda**, cit. p. 88.

³⁹⁰ *Idem*, cit.p. 89.

Diferente de Lorenz, com quem não concorda plenamente, Gould prefere não se aprofundar nas controversas razões pelas quais apresentamos essa reação afetuosa às proporções características de bebês. “Limito-me a afirmar que os traços de bebê tendem a desencadear fortes sentimentos de afeição nos adultos humanos, seja sua base biológica a programação direta ou a capacidade de aprender e fixar sinais” (GOULD, 1989:89). E afirma que “em qualquer caso, as características abstratas da infância humana despertam em nós poderosas respostas emocionais, mesmo quando ocorrem em outros animais” (*Idem*, 91).

Lorenz enfatiza o poder que os traços juvenis exercem sobre nós e a qualidade abstrata da sua influência, salientando que julgamos os outros animais pelos mesmos critérios — embora, num contexto evolutivo, o julgamento possa ser totalmente inadequado. Em resumo, somos enganados por uma resposta desenvolvida aos nossos próprios bebê se transferimos essa reação para o mesmo conjunto de características em outros animais.

Muitos animais, por razões que nada têm a ver com a inspiração de afeto nos humanos, apresentam alguns traços comuns aos bebês humanos, mas não aos nossos adultos — particularmente, olhos grandes e cabeça bulbosa, com queixo retraído.

Somos atraídos por eles, cultivamo-los como bichos de estimação, paramos para admirá-los quando os encontramos no estado selvagem — ao passo que rejeitamos seus parentes de olhos pequenos e focinhos longos que poderiam constituir companheiros mais afeiçoados ou objetos de admiração.³⁹⁰

O autor conta que Lorenz estende-se, em seu artigo, sobre a capacidade humana de responder de maneira biologicamente inadequada a outros animais e até a objetos inanimados que remetam a características antropomórficas de adultos. “Os mais espantosos objetos podem adquirir valores emocionais notáveis e altamente específicos por ‘ligação empírica a propriedades humanas’”, afirma Lorenz. “Altas escarpas um tanto sobressaídas ou nuvens de tempestade superpostas têm o mesmo valor imediato que um ser humano de pé, na sua altura máxima, inclinando-se ligeiramente para a frente” (LORENZ,

1950 *apud* GOULD, 1989:90) — ou seja, apresentam uma aparência intimidante e ameaçadora.

Segundo Gould, e com base no artigo de Lorenz, personagens que apresentem formas mais próximas das proporções de bebês inspiram afeto nos seres humanos. Tais personagens, normalmente, possuem um corpo de tamanho não maior que duas vezes o tamanho da cabeça, formas circulares e bastante arredondadas, olhos, mãos e pés grandes e membros curtos e grossos, lembrando muito a forma básica do círculo. Um bom exemplo de personagens que apresentem tais características são as criações de Mauricio de Sousa para a *Turma da Mônica*. De fato, o emprego de formas circulares em personagens com proporções de bebê criam o tipo de personagem apelidado na animação norte-americana de “*cute character*” — ou simplesmente “fofinho”, como é tratado nos manuais de animação brasileiros. Mas se os traços infantis possuem um apelo tão intenso, porque não são utilizados em todas as personagens?

É importante lembrar que nem todas as personagens devem ser vistas como “fofinhas” pelos espectadores. Formas arredondadas com traços característicos de bebês podem servir perfeitamente ao papel de “homem reto” adotado por Mickey Mouse ou para as personagens da *Turma da Mônica*, mas seriam equivocadas para personagens mais agitadas e amalucadas como o *Pica-pau*, o *Pato Donald* ou para vilões como *Ranulfo* (adversário de Mickey em diversos filmes) e o *Capitão Feio* (inimigo da turma da Mônica que não segue as proporções infantis das demais personagens, apesar de ser também criação de Mauricio de Sousa). Proporções mais adultas remetem, inclusive, a personagens mais sérias, mais próximas da realidade, mais desastradas e, por vezes, a antagonistas e vilões (o significado depende também dos demais elementos articulados no todo da visualidade).

Por fim, uma vez tratados a nomenclatura, os elementos da sintaxe visual e as proporções do corpo na imagem da personagem, a *indumentária* da mesma também se mostra fundamental em sua caracterização, fazendo parte do eixo da aparência e da nomenclatura da mesma. A maneira como o autor apresenta suas personagens vestidas nas obras narrativas de meios visuais — defende Will Eisner — é também extremamente simbólica.

A vestimenta é simbólica. Ela consegue transmitir instantaneamente a força, o caráter, a ocupação e a intenção de quem a usa. A maneira como a personagem a usa também pode transmitir uma informação ao leitor. [...] O traje, e a maneira como ele é usado, é uma poderosa ferramenta na narrativa gráfica [visual].³⁹¹

³⁹¹ EISNER, Will. *Narrativas gráficas*, cit. p. 26.



“As três fases do Pica-pau ilustram o desenvolvimento da personagem animada. Acima: Pica-pau como apresentado em Knock knock (1940). Ao centro: lhe foram dadas proporções mais agradáveis em 1947. Abaixo: A personagem assumiu sua aparência mais familiar e atraente dez anos depois” (SOLOMON, 1987:141). Tradução minha. Apesar de assumir proporções mais infantis e arredondadas, a personagem manteve o aspecto angular e dinâmico na sua forma.



As roupas e adereços trajados por uma personagem podem transmitir ao espectador informações a seu respeito de ordem física, psicológica e social e, em alguns casos, também de ordem ideológica e moral.

Visando identificar a aparência e a nomenclatura da personagem, podem ser feitas as seguintes perguntas sobre a mesma: *Qual o seu nome?*; *Como ela é?* (descrição das características físicas da personagem); *Como ela se veste?* (descrição do figurino da personagem); *Como ela está representada visualmente?* (descrição pré-iconográfica da personagem).

O eixo das particularidades de entrada em cena da personagem reúne elementos identificados a partir de suas ações e procedimentos na narrativa. Propp sugere a análise desta rubrica no momento em que a personagem “entra” na narrativa, isto é, na situação, acontecimento ou cena em que a personagem se mostra ao leitor pela primeira vez (ou, neste caso, ao espectador). Em se tratando de personagens planas, muitas vezes este é o único momento em que temos contato com as mesmas.

Este eixo agrega informações a respeito do surgimento da personagem no enredo, suas ações, sua movimentação, sua linguagem corporal e os objetos por ela portados (excluindo suas roupas e adereços, incluídos no eixo da aparência e da nomenclatura da personagem).

A direção em que a personagem entra em cena é o primeiro elemento a ser avaliado neste eixo de atributos. Retornando ao estudo das formas básicas — quadrado, triângulo equilátero e círculo — podemos afirmar que cada uma dessas formas expressa direções visuais básicas e significativas. O quadrado expressa as direções *horizontal* e *vertical*; o triângulo, a

Ilustração e texto de Will Eisner para o livro Narrativas gráficas (EISNER, 2005:26).

diagonal e o círculo, *a curva*. Segundo Dondis, “cada uma das direções visuais tem um forte significado associativo e é um valioso instrumento para a criação de mensagens visuais” (DONDIS, 1997:59-60).

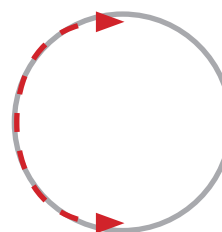
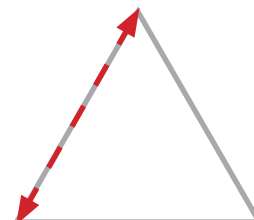
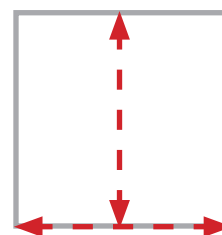
A *direção horizontal-vertical* constitui na referência primária dos seres humanos, associada a bem-estar e maneabilidade. Seus significados básicos têm a ver com a relação entre os seres humanos e o ambiente, com as idéias de estabilidade e de equilíbrio. A *direção diagonal*, por outro lado, tem referência direta com o conceito de instabilidade. É a força direcional mais instável, intensa e provocadora. Seu significado é ativo, ameaçador e perturbador. Já as *forças direcionais curvas* apresentam significados relacionados à abrangência, repetição, agregação e calidez. Por este motivo, afirma Dondis, são de grande importância para a composição de um todo significativo visual.

O *movimento* é também identificado por Dondis como um elemento de composição das imagens. Uma vez que a arte cinematográfica da animação tem no movimento aparente a sua *essência*, a maneira com que as personagens movimentam-se e agem nos filmes de animação torna-se ainda mais importante para a produção de sentidos na narração visual dinâmica. Segundo Décio de Almeida Prado:

...se quisermos delinear dramaticamente a personagem devemos ater-nos, pois, à esfera do comportamento, à psicologia extrospectiva e não introspectiva. Não importa, por exemplo, que o ator sinta dentro de si, viva, a paixão que lhe cabe interpretar; é preciso que a interprete de fato, isto é, que a exteriorize, pelas inflexões, por um certo timbre de voz, pela maneira de andar e de olhar, pela expressão corporal etc. Do mesmo modo, o autor tem de exibir a personagem ao público, transformando em atos os seus estados de espírito.³⁹²

Como os atores do teatro e do cinema de ação ao vivo, as personagens animadas transmitem ao espectador sensações, emoções e movimentos psicológicos internos a partir de pequenos detalhes na maneira de agirem e de interagirem umas com as outras. Tais sinais sociais não-verbais — signos visuais — são decodificados pelo apreciador, que, ao longo de sua vida, constrói seu repertório de sinais transmitidos pelos seres do mundo sensível ao seu redor quando estão interagindo.

Decididamente, a imagem mais universal com que o artista seqüencial tem de lidar é a forma humana. De todo o inumerável inventário de imagens que constituem a experiência dos homens, a forma humana é a mais assiduamente estudada, e, portanto, a mais familiar.



³⁹² PRADO, Décio de Almeida. A personagem no teatro. In: CANDIDO, Antonio (Org.). **A personagem de ficção**, cit. p. 91-92.

O corpo humano, a estilização da sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos.³⁹³

³⁹³ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**, cit. p. 100.

Existem vários estudos clínicos que apóiam a conclusão de que os humanos aprendem desde a infância a observar e interpretar gestos, posturas, imagens e outros sinais sociais não-verbais. A partir disso, eles são capazes de deduzir significados e motivos como amor, dor e fúria, entre outros.³⁹⁴

³⁹⁴ _____. **Narrativas gráficas**, cit. p. 52.

Um microdicionário dos gestos



RAIVA



MEDO



ALEGRIA



SURPRESA



DISSIMULAÇÃO



AMEAÇA



PODER

“Estas abstrações bem simples lidam com indicadores externos de sensações internas. Também mostram a enorme série de símbolos que construímos a partir da nossa experiência”. Ilustração e texto de Will Eisner para o livro *Quadrinhos e arte seqüencial* (EISNER, 2001:102).

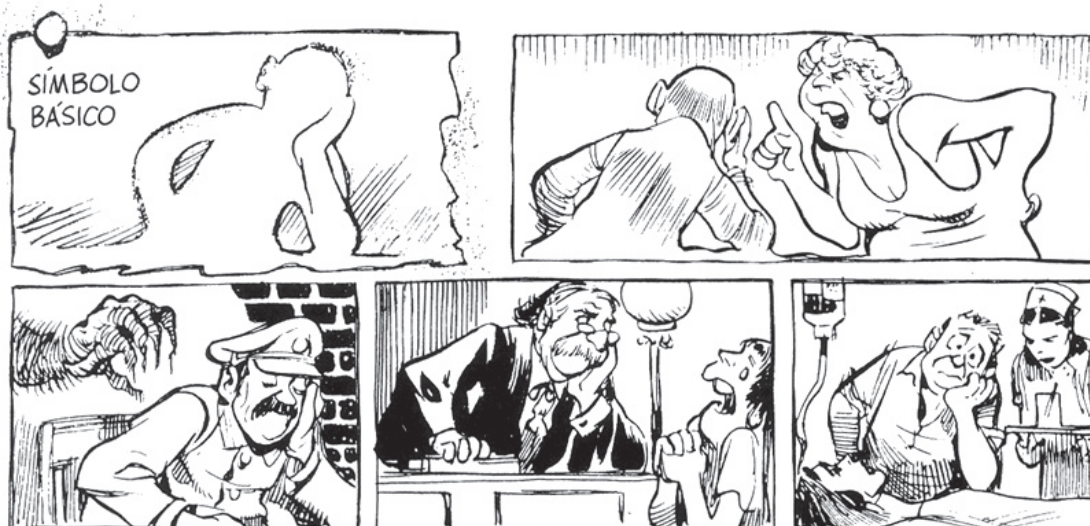


Ilustração de Will Eisner para o livro *Narrativas gráficas* (EISNER, 2005:117).

É bastante comum, inclusive, assistirmos a curta-metragens de animação que prescindem do recurso dos diálogos ou mesmo da linguagem verbal (escrita ou falada) para a transmissão da matéria narrada, solicitando aos espectadores que participem mais ativamente da interpretação das imagens dinâmicas que narram a estória. Nas narrativas visuais em que os recursos sonoros ou verbais não são empregados, o narrador depende ainda mais experiência de vida do espectador para transmitir a interação entre as personagens de maneira *visual*. Ao apresentar ao espectador uma cena de interação silenciosa entre personagens ou de diálogos implícitos, faz-se necessário o cuidado de empregar gestos, posturas e expressões faciais que sejam facilmente identificáveis pelo mesmo. Will Eisner coloca — no livro **Quadrinhos e arte seqüencial** (1985) — que, nas narrativas visuais, os gestos das personagens e a postura de seus corpos têm primazia sobre a linguagem verbal. A maneira como os gestos, posturas e expressões faciais são empregados nas imagens podem definir e até modificar o significado que o autor pretende dar às palavras, podendo evocar nuances de emoções e acentuar ou abrandar o que é dito ou escrito. A firma Eisner que:

Um GESTO, geralmente quase idiomático de uma região ou cultura, tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral, a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma seqüência. Deve expressar claramente o significado pretendido. [...]

“Este símbolo básico, derivado de uma atitude bem conhecida, é amplificado por palavras, roupas, plano de fundo e interação (com outra postura simbólica) para comunicar significados e emoção”. Ilustração e texto de Will Eisner para o livro *Quadrinhos e arte seqüencial* (EISNER, 2001:16).



Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma sequência de movimentos relacionados de uma única ação [...] resumem uma série de movimentos bastante sutis que têm lugar num período *bem curto* de tempo — mas que devem dar a entender um movimento “suspense” no fluxo da narrativa.³⁹⁵

A superfície do rosto, como alguém disse certa vez, é “uma janela que dá para a mente”. Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Nessa superfície, o leitor [espectador] espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Devido a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado. O rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que os do corpo, porém mais prontamente compreendidos. Também é a parte mais individual do corpo. A partir da leitura de um rosto, as pessoas fazem julgamentos diários, arriscam o seu dinheiro, o seu futuro político e as suas relações emocionais.³⁹⁶

³⁹⁵ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**, cit. p. 104-105.

³⁹⁶ *Idem*, cit, p. 111.

“O exemplo seguinte mostra o reflexo muscular (contorção) do rosto em resposta a uma emoção interior”. Ilustração e texto de Will Eisner para o livro Quadrinhos e arte seqüencial (EISNER, 2001:109).



Dor... um esforço doloroso... uma dor em alguma parte do corpo.



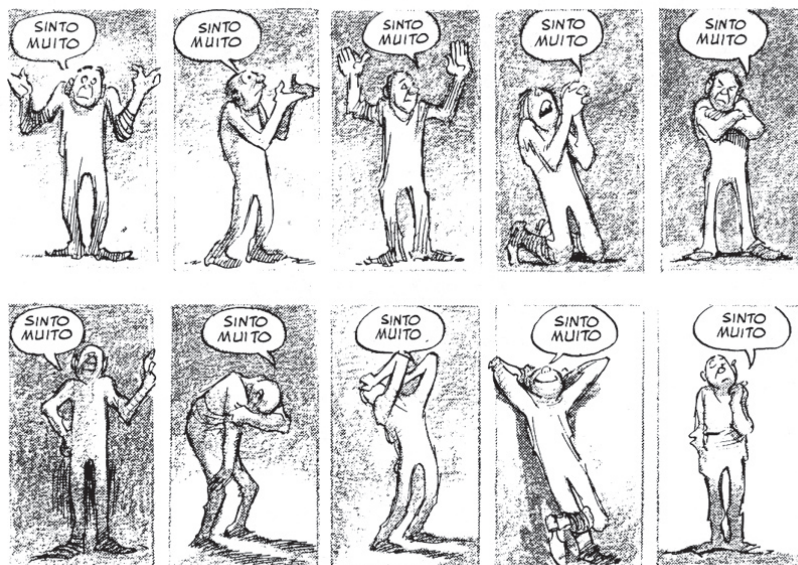
Bem-estar que se estende por todo o corpo. Prazer.



Mal-estar em alguma parte do corpo... talvez interior.



O corpo está preparado para algum tipo de movimento, fuga ou ação.



Exemplo de linguagem corporal nas narrativas gráficas. Ilustração de Will Eisner para Quadrinhos e arte seqüencial (EISNER, 2001:103).

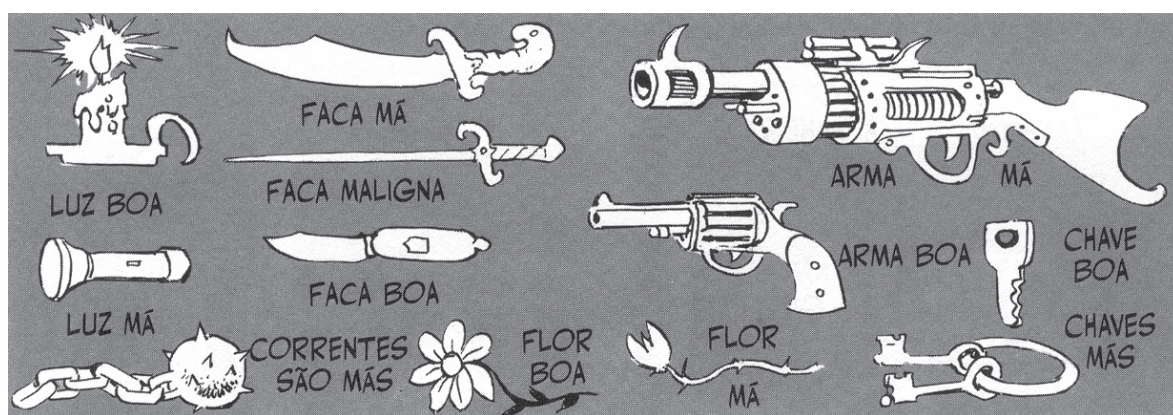
A *linguagem corporal* da personagem “deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem” (EISNER, 2001:103). Precisa, portanto, ser expressiva o suficiente para se fazer compreender.

O mesmo ocorre com os objetos portados pelas personagens nas narrativas visuais. Além de emprestarem à

personagem inúmeros significados simbólicos que trazem consigo (por associação a referências prévias), a maneira com que as personagens relacionam-se com os objetos que carregam influencia decisivamente na produção de sentidos do sintagma de sua visualidade. Segundo Eisner:

³⁹⁷ EISNER, Will. **Narrativas gráficas**, cit. p. 25.

Da mesma forma que os estereótipos empregam imagens de pessoas que podem ser facilmente identificadas nos quadinhos e nos filmes, os objetos têm um vocabulário próprio na linguagem visual dos quadinhos. Existem alguns objetos que têm significado instantâneo numa narrativa gráfica. Quando são empregados como adjetivos ou advérbios modificadores, eles fornecem um artifício de narrativa econômico para o contador de histórias.³⁹⁷



No tocante ao eixo das particularidades de entrada em cena, podem ser elaboradas as seguintes perguntas a respeito da personagem: *Como ela “entra” na história?; Como são suas atitudes? De que maneira se move?; Como são suas expressões e a sua postura corporal?; Que objetos ela carrega consigo?*

O terceiro e último eixo de atributos, *o eixo do habitat da personagem*, agrega elementos externos à personagem, isto é, que a circundam e nos quais esta se insere: ambiente,

Ilustrações e textos de Will Eisner para o livro Narrativas gráficas (EISNER, 2005:25).

estruturas, natureza, objetos que a cercam... Normalmente, analisamos o habitat apresentado no momento em que a personagem entra em cena ou, em alguns casos específicos, o habitat que caracteriza a personagem, isto é, com o qual a personagem apresenta uma forte ligação que é fundamental para o desenvolvimento da narrativa. Na maior parte das vezes, contudo, as duas possibilidades apontam para a análise do mesmo habitat.

Prosseguindo com o estudo dos elementos visuais identificados por Donis A. Dondis nas imagens, o *valor tonal*, segundo a autora, seria “outra maneira de descrever a luz. Graças a ele, e exclusivamente a ele, é que enxergamos” (DONDIS, 1997:64). É a partir da variação tonal — isto é, da variação de luz (no mundo sensível) ou de algum tipo de pigmentação ou grafismo nas representações visuais — que percebemos a separação entre duas áreas de características distintas, o movimento, a distância entre os objetos, a profundidade e outras referências relevantes à representação dos ambientes e dos objetos e seres nele incluídos. Enquanto a *cor* tem mais afinidade com as sensações e as emoções dos seres humanos, o tom, por sua vez, está relacionado a questões básicas de sobrevivência, sendo essencial a todos os seres. O tom substitui a cor em representações visuais monocromáticas. Tal qual a cor, também o tom do habitat é impregnado de informações. A composição de variações tonais torna possível que percebamos as dimensões dos cenários onde as histórias são passadas (tridimensionais ou bidimensionais). Ambientes que apresentam variações tonais predominantemente escuras costumam denotar uma atmosfera opressora, assustadora, maligna, de perigo, medo, angústia, mistério e suspense. É difícil — e muitas vezes impossível — perceber contornos, dimensões e profundidade destes habitats. Ambientes claros, por sua vez, são mais nitidamente delineáveis em seus contornos e medidas. Denotam uma atmosfera agradável, alegre, agitada, cheia de vitalidade, energia e ação.

Tal como ocorre na aparência das personagens, as *cores* do habitat carregam consigo uma carga enorme de informações relacionadas a emoções. Os possíveis significados que as cores do habitat evocam para as personagens dependem em muito da relação do ambiente (característico da personagem ou no qual esta entra em cena) com a própria personagem. Conforme afirmamos quando tratamos de tempo, espaço e ambiente (no capítulo 4.3), aos ambientes podem ser delegadas quatro funções nas obras narrativas, identificadas pela pesquisadora Cândida Vilares Gancho. Segundo a autora, é função primordial de todo ambiente *situar as personagens nas condições em que vivem*. Além disso, o ambiente pode também



Ilustração e texto de Will Eisner para o livro *Narrativas gráficas* (EISNER, 2005:26).

projetar *os conflitos vividos pela personagem, contrastar com a personagem* (estando em conflito com a mesma) ou pode *fornecer índices sobre a personagem ou para o andamento do enredo*, apresentando ao espectador pistas e informações sutis a respeito das personagens, do desenvolvimento e da conclusão do enredo narrado. Vale ressaltar, porém, que quando tratamos do *habitat da personagem*, referimo-nos à *forma* do ambiente e aos significados por ele evocados no processo de significação da personagem. Não nos cabe, aqui, tratar do *clima* do ambiente, por exemplo.

Em uma composição, todos os elementos visuais são capazes de se modificarem e se definirem uns aos outros. No processo que relaciona as proporções entre os elementos, Dondis identifica o elemento por ela chamado de *escala*. A escala é resultado deste processo comparativo: o grande não pode existir sem o pequeno, e o alto só será mais alto em relação ao menos alto (ou talvez baixo). Tais valores são relativos, e podem ser modificados a cada inserção de um novo elemento na composição. Mesmo quando se estabelece o alto através do baixo, a introdução de um elemento ainda maior pode colocar em dúvida o conceito de grande estatura previamente estabelecido.

A escala pode ser estabelecida não só através do tamanho relativo das pistas visuais, mas também através das relações com o campo [no caso, o *quadro*] ou com o ambiente. Em termos de escala, os resultados visuais são fluidos, e não absolutos, pois estão sujeitos a muitas variáveis modificadoras.³⁹⁸

No estabelecimento da escala, o fator fundamental é a medida do próprio homem. Nas questões de *design* que envolvem conforto e adequação, tudo o que se fabrica está associado ao tamanho médio das proporções humanas. Existe uma proporção ideal, um nível médio e todas as infinitas variações que nos fazem portadores de uma natureza única.³⁹⁹

Do mesmo modo que o tom e a cor, a escala observada na relação da personagem com o habitat também denota significados. A escala do habitat da personagem está relacionada às funções do ambiente apresentado e aos significados associados. “O controle da escala pode fazer uma sala grande parecer pequena e aconchegante, e uma sala pequena aberta e arejada” — exemplifica Dondis. “Esse efeito se estende a toda manipulação do espaço, por mais ilusório que possa ser” (DONDIS, 1997:75).

Os objetos e estruturas que compõem o habitat da personagem têm por função contextualizá-la e ao ambiente.

³⁹⁸ DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**, cit. p. 72.

³⁹⁹ *Idem*, cit. p. 73.

Imensos arranha-céus informam ao espectador, por exemplo, que a narrativa está ambientada em um período histórico recente. Uma tomada aérea da estátua do Cristo Redentor ou da Avenida Paulista informam em cunho definitivo que esta ou aquela novela se passa na cidade do Rio de Janeiro ou em São Paulo. A falta das torres gêmeas do *World Trade Center* na típica tomada cinematográfica que apresenta a silhueta da cidade de Nova York oferece a pista de que os acontecimentos narrados ocorreram após o dia 11 set. 2001. As garrafas enfileiradas atrás de uma personagem — que, por sua vez, se encontra atrás de um balcão — informam que a mesma está trabalhando em um bar.

Por vezes, leva tempo até que seja possível ao espectador contextualizar o ambiente a partir da imagem do habitat da personagem. De todos os eixos de atributos da personagem, é talvez o habitat o que menos informa a respeito das mesmas no momento de entrada em cena. A fim de se identificar os elementos do habitat da personagem, é possível se fazerem as seguintes perguntas: *Onde se passa a história?*; *Quando se passa a história?* (época ou data); *Em que lugar se desenvolve a ação no momento de entrada em cena da personagem?*; *Quais as funções do ambiente?*; *Como o ambiente se relaciona com as personagens?*; *Que estruturas cercam a personagem?*; *Que elementos naturais a cercam?*; *Que objetos a cercam?*

As respostas para os três conjuntos de perguntas propostos — que o espectador formula, intuitivamente, no momento em que é exposto à personagem (quando a mesma entra em cena) — parecem ser os elementos mínimos fundamentais a serem levados em consideração no momento da confecção ou da análise de personagens animadas. A articulação de tais respostas é o que permite o processo de significação do sintagma da visualidade da personagem por parte do espectador. Este, por sua vez, identifica nestes significados o que poderíamos chamar, em oposição à terminologia de Propp, de *qualidades internas da personagem* (suas características e a idéia projetada pelas mesmas).

A divisão dos elementos da visualidade da personagem em eixos paradigmáticos permite-nos sistematizar sua articulação, organizando as informações visuais recebidas e impedindo a possibilidade de atributos conflitantes, *internamente* (uma personagem aparentar calçar botas e, ao mesmo tempo, ser descrita como possuidora de pés peludos, por exemplo) e *entre eixos* (uma personagem aparentar estar nua e entrar em cena com a mão no bolso do paletó).

Em **Morfologia do conto maravilhoso**, Propp não apenas incentiva o estudo dos atributos das personagens, como também sugere a possibilidade de sua sistematização,

afirmando que os atributos — e até mesmo as personagens — identificados nos contos de magia também se repetem com frequência em contos distintos, concluindo, portanto, que as grandezas variáveis também são ligeiramente constantes.

⁴⁰⁰ PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 82.

Todos os dados de uma rubrica podem ser estudados de modo independente através de todo o material dos contos. Mesmo que estes elementos constituam grandezas variáveis, é também possível observar grande número de repetições. As formas mais brilhantes, as que se repetem com maior frequência, representam um determinado cânone. Este cânone pode ser isolado. Para isto, é preciso antes determinar, de modo geral, como distinguir as formas fundamentais das formas derivadas ou heterônimas. Existe um cânone internacional, existem formas nacionais peculiares, como hindus, árabes, russas, alemãs e existem outras regionais: do Norte, da região de Nóvgorod, de Perm, da Sibéria, etc. Finalmente, existem formas que correspondem a certas categorias sociais, como, por exemplo, as formas dos soldados, a dos trabalhadores agrícolas, as formas semi-urbanas. ⁴⁰⁰

É no trecho acima destacado que Propp nos indica estar tratando, nos contos de magia, de personagens em sua grande maioria planas, ainda que o semiólogo não tivesse sido exposto à terminologia de Forster na época em que escreveu esta obra. Ao tratar de personagens *cânone*s identificados nos contos maravilhosos, que se repetem com frequência, Propp está descrevendo personagens-tipo e caricaturas. E também estereótipos, uma vez que está se limitando a analisar a *forma* dos mesmos — seus atributos ou, como o autor também os descreve, suas “qualidades externas”.

Identificados um código e um possível repertório empregados na confecção da visualidade da personagem, torna-se possível aprofundar uma investigação sobre a linguagem visual das personagens dos curta-metragens de animação brasileiros, seus tipos e caricaturas. Resta-nos ainda explicar a partir de que etapas esta verificação foi feita e apresentar, enfim, o objeto de pesquisa analisado na investigação.

No próximo capítulo, apresentarei a metodologia aplicada na investigação das animadas personagens brasileiras e delinearei, enfim, o *corpus* da presente pesquisa.