

## 7

### Por uma linguagem visual das animadas personagens brasileiras

Uma vez apresentado o referencial teórico a partir do qual investiguei a forma das personagens animadas dos filmes brasileiros selecionados, resta agora demonstrar a *maneira* como tal investigação foi realizada. Que conjunto de métodos e técnicas foi adotado para estudar as animadas personagens brasileiras dentro da moldura teórica estabelecida com o auxílio da semiologia de Barthes e Propp.

Em minhas pesquisas, deparei-me com o livro **Leitura sem palavras** (1986), em que a autora Lucrécia D'Aléssio Ferrara expõe sua busca por um método de leitura não-verbal do espaço ambiental.<sup>401</sup> No capítulo intitulado *Um método possível*, a professora Ferrara coloca a sua angústia diante da dificuldade de elaboração de um método para a leitura dos elementos não-verbais.

Como ler? Como ensinar a ler o não-verbal? Que métodos e técnicas devem ser desenvolvidos? Como respeitar e valorizar a dinâmica do espaço ambiental? Como interagir com ele, o espaço, a fim de produzir um texto não-verbal? Enfim, de que maneira criar um método que não se imponha ao espaço ambiental a ponto de oferecer, no próprio método, os pressupostos a serem desenvolvidos na leitura e à medida que o leitor apreende o espaço e com ele se identifica?<sup>402</sup>

Sem desconsiderar as especificidades dos objetos de estudo referentes a ambas as pesquisas, o fato de estar a autora trabalhando igualmente com signos de linguagens não-verbais (no caso, signos do espaço ambiental) remete a semelhanças entre seus questionamentos a respeito de uma metodologia de análise e os meus próprios. Como ler as personagens animadas? Que métodos e técnicas devem ser desenvolvidos com este fim? Como interagir com as personagens, com toda a matéria narrada, a fim de identificar significados sem desrespeitar nem desvalorizar meu objeto de estudo? Enfim, qual seria um possível método que oferecesse os pressupostos a serem desenvolvidos na leitura das personagens animadas — na medida em que o apreciador da obra animada as apreende e com elas se identifica — sem se interpor aos seres fictícios e às suas particularidades, isto é, sem reduzi-los a *coisas*?

<sup>401</sup> Lucrécia D'Aléssio Ferrara, doutora em Literatura Brasileira pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, é professora da PUC-SP e da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Possui publicações em livros e revistas especializadas nas áreas de Comunicação Social, Arquitetura, Design e Semiótica. **Design em espaços** (2002), **Os significados urbanos** (2000), **Leitura sem palavras** (1986) e **A estratégia dos signos** (1981) são alguns livros de seus muitos trabalhos publicados.

<sup>402</sup> FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **Leitura sem palavras**, cit. p. 30.

Segundo Ferrara, não existe uma metodologia fixada ou predeterminada de leitura não-verbal. O que existe, na realidade, são procedimentos metodológicos, isto é, mecanismos cuja operacionalização depende da natureza e da dinâmica de cada objeto lido. Por uma alegada prudência, e também por fidelidade à natureza do objeto não-verbal lido, Ferrara salienta aspectos interessantes quanto à abordagem metodológica do seu objeto de estudo:

<sup>403</sup> FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. **Leitura sem palavras**, cit. p. 31.

- 1) há necessidade de se estabelecer um modo de ler;
- 2) esse modo se refaz ou se completa a cada leitura, visto que o próprio objeto lido sugere, na sua dinâmica, como deve ser visto;
- 3) é necessário ter presente que o que vemos no objeto lido é resultado de uma operação singular entre o que efetivamente está no objeto e na memória de nossas informações e experiências emocionais e culturais, individuais e coletivas; logo, o resultado da leitura é sempre possível, mas jamais correto ou total;
- 4) é necessário ousadia nas associações para que se possa flagrar uma idéia nova, uma comparação imprevista, uma hipótese explicativa inusitada.

Desse modo, falar em método de leitura não-verbal é, antes, uma atitude didática que pode ser proposta com a cautela que esse objetivo exige: deve-se ensinar a descobrir; em outras palavras, todo método pode levar a bom termo o objetivo proposto, porém deve ser revisto a cada passo. Um constante exercício.<sup>403</sup>

A proposta de Ferrara, com a qual me identifiquei no estudo da forma das personagens animadas, consiste não na criação de métodos, mas sim na definição de uma *estratégia* constituída de procedimentos metodológicos que, ao mesmo tempo, oriente a análise da visualidade das personagens animadas e facilite a abordagem do pesquisador na leitura das personagens investigadas.

Tal estratégia, conforme defendida pela autora e tendo por base os quatro aspectos por ela salientados, em muito se assemelha à abordagem semiológica proposta por Roland Barthes: uma *excursão*, caracterizada por “idas e vindas” ao objeto de estudo, cercando-o aos poucos, de maneira fragmentária e subjetiva, preservando-o em sua integridade sem reduzi-lo a sintomas. (BARTHES, 1980:42-45). Evita-se, assim, a apresentação de conclusões pedantes, de caráter

equivocadamente definitivo, a respeito das animadas personagens brasileiras. Tal qual defende Barthes, trata-se de uma aposta metódica a tentativa de desenvolver e apresentar o conhecimento sem o impor.

“Eis-nos diante da semiologia” (*Idem*, 29). Mais do que uma maneira de compreender como uma sociedade produz e consome (como sentidos inatos) estereótipos, a ciência dos signos proposta por Roland Barthes surge para o autor como uma ciência de *operações*, na qual “é possível — quiçá almejado — usar o signo como um véu pintado, ou ainda uma ficção” (*Idem*, 41), mesmo porque, para Barthes, *todo método é uma ficção*. A Semiologia, na visão de Roland Barthes, é uma ciência voltada para *auxiliar* as pesquisas científicas, propondo-lhes...

...um “protocolo operatório” a partir do qual cada ciência deve especificar a diferença de seu corpus. Assim, a parte da semiologia que melhor se desenvolveu, isto é, a análise das narrativas, pode prestar serviços à História, à etnologia, à crítica dos textos, à exegese, à iconologia (toda imagem é, de certo modo, uma narrativa). [...] a semiologia não está num papel de substituição com relação a nenhuma disciplina; eu desejaria que a semiologia não tomasse aqui o lugar de nenhuma outra pesquisa mas, pelo contrário, que ela as ajudasse a todas, que tivesse por sede uma espécie de cadeira móvel, curinga do saber de hoje, como o próprio signo o é de todo discurso.<sup>404</sup>

De fato, a ciência semiológica defendida por Barthes parece ser capaz de auxiliar investigações nos mais diversos campos das ciências sociais. Trata-se de um sistema segundo sobreposto a um sistema primeiro, com a finalidade de estruturar a busca empreendida e capaz de prestar serviços a pesquisas diversas na área do Design visual, que verificam as imagens enquanto sistemas visuais de informação, sendo igualmente capaz de auxiliar a pesquisas no campo da arte cinematográfica da animação — arte das imagens *vivas* — e até mesmo pesquisas em um entrecruzamento muito específico deste campo com a área do Design visual: a confecção (e, posteriormente, a percepção) de personagens animadas. Para cercar esses *seres-sistemas de informação*, a “parte da Semiologia que melhor se desenvolveu” mostrou-se de assistência seminal. A *análise das narrativas*, fundamentada nos procedimentos metodológicos pesquisados pela professora Cândida Vilares Gancho, e tendo por referencial teórico as pesquisas semiológicas de Roland Barthes e Vladimir Propp, será apresentada em detalhes ao longo do presente capítulo.

<sup>404</sup> BARTHES, Roland. *Aula*, cit. p. 38-39.

## 7.1. A seleção dos filmes animados brasileiros

Foi um trabalho muito legal, muito interessante. Acho que a parte mais engraçada foi a composição da trilha sonora. As pessoas saíam cantando a música, não paravam de cantar a música. Pensei até em lançar um CD e começar a viver disso, mudar de ramo. Foi um trabalho bem gostoso, valeu a pena!

Animação para mim é uma das diversas maneiras de se contar histórias.

Eu não me considero um animador na maneira tradicional, que a gente possa chamar de animador. Eu, na verdade sou um contador de histórias... só isso. <sup>405</sup>

Sabemos que as personagens são elementos internos à obra narrativa e estão subordinadas às especificidades da mesma. Uma personagem só existe como tal se participa efetivamente do enredo, isto é, se as suas ações dão prosseguimento à estória narrada. Assim, tendo em vista que as personagens e as narrativas encontram-se intimamente relacionadas, seria para nós impossível investigar as personagens animadas sem nos referenciarmos primeiramente aos respectivos filmes de que estas participam.

Não foi conceitualmente difícil a tarefa de delimitar as obras narrativas animadas que fariam parte do recorte desta investigação, das quais seriam originárias as personagens constituintes do *corpus* da pesquisa acadêmica — nosso objeto de estudo. Desde muito cedo, foram colocados alguns imperativos com base nos quais esta pesquisa foi se sofisticando e se desenvolvendo.

O primeiro imperativo da pesquisa era que as personagens seriam abordadas enquanto objetos de design que são — sistemas de comunicação visual. A hipótese de que a visualidade das personagens de obras cinematográficas de animação seria um sistema projetado — intencionalmente ou não — para transmitir visualmente informações a respeito de suas “qualidades internas” (termo empregado em oposição às qualidades externas identificadas por Propp) e da narrativa em que as mesmas se encontram inseridas, aparentemente óbvia em um primeiro momento, ganhou pertinência considerável quando um segundo imperativo foi acrescentado à conceituação: o de que seriam analisadas unicamente *personagens brasileiras*.

Personagens *brasileiras*. Que personagens animadas representativas da cultura popular possuem esse predicado?

O Cinema de Animação que se desenvolveu associado à indústria do entretenimento norte-americana tornou-se uma

<sup>405</sup> DANTAS, Ricardo. Depoimento do Diretor. In: ANIMA MUNDI. **O melhor de Anima Mundi volume III**. DVD.

Nesta citação, presente nos extras do DVD **O melhor de Anima Mundi volume III** (2005), Dantas depõe sobre a produção de seu filme incluído na coletânea, **Os irmãos Willians** <sup>[9A]</sup>.

Ricardo Dantas é artista plástico, publicitário e cineasta de animação. Trabalhou para a TV Cultura na série infantil **Rá-tim-bum**. Atualmente é dono da produtora Zoo Filmes, onde dirigiu e produziu o curta-metragem animado **Os irmãos Willians** <sup>[9A]</sup>, premiado pelo júri popular do Rio de Janeiro e de São Paulo como o melhor filme brasileiro na nona edição do festival Anima Mundi, em 2001.

“fábrica” de personagens animadas. Desde o advento das salas de cinema e dos aparelhos televisores nos lares brasileiros, somos expostos mensalmente a uma quantidade razoável de novas obras de longas metragens e séries de personagens no cinema e na televisão. É possível afirmar que grande parte da população brasileira identifica personagens animadas de origem norte-americana, como *Mickey Mouse*, *Pica-pau*, *Popeye*, *Pernalonga* (personagens criadas na primeira metade do século XX), *Bob Esponja* e as *Meninas superpoderosas* (personagens contemporâneas). Na palestra realizada pela animadora Sara Barbas em 14 de julho de 2005, durante o festival Anima Mundi, tomei conhecimento de uma pesquisa realizada pela representante brasileira dos estúdios Dreamworks em que foi constatado o quase completo desconhecimento das personagens *Wallace e Gromit* (personagens de origem inglesa que fazem grande sucesso com o público no Reino Unido) por parte do público brasileiro. Em nossa “cultura popular de desenhos animados”, aparentemente apenas as personagens norte-americanas encontram lugar, alojadas confortavelmente em nossas memórias. E do *Sujismundo*, quem se lembra? Ou do *Grilo Feliz* e do *Variguiinho*, tão conhecidos nas campanhas publicitárias para a televisão nas décadas de 1970 (final) e 1980? Chega a ser difícil, para mim, nomear exemplos que fujam dos longa-metragens da Turma da Mônica lançados por Mauricio de Sousa na década de 1980. É importante reforçar que as criações do “pai” da Mônica são personagens originadas e estabelecidas nas histórias em quadrinhos, ainda que se aventurem ocasionalmente pelo meio cinematográfico de animação e em filmes publicitários para televisão. O que nos remete a outra pergunta, ainda anterior à questão das personagens brasileiras: o que foi, e o que é nos dias de hoje, a produção nacional de Cinema de Animação?

Conforme desenvolvi no capítulo 3, a produção de filmes de animação brasileiros é constituída por uns poucos exemplares no formato de longas metragens (sendo a grande maioria destes creditada aos estúdios Mauricio de Sousa), vinhetas publicitárias para televisão e, contemporaneamente, curtas-metragens (majoritariamente autorais). Tratar de personagens de *Cinema de Animação* brasileiro, sob esta ótica, seria optar entre as personagens de produções contemporâneas — seres fictícios planos que não existem por mais do que uma estória de poucos minutos de duração — ou as poucas personagens de longa-metragens, que se resumiriam principalmente à Mônica e cia. Com base no panorama distinguido na história da animação brasileira, optei então por identificar e pesquisar os estereótipos presentes nas produções contemporâneas de Cinema de Animação nacional — *as personagens dos curta-*

*metragens animados brasileiros*. Este foi o terceiro imperativo da pesquisa desenvolvida. A hipótese por mim defendida, e posteriormente verificada, encontrou sua relevância tão procurada ao afirmar que a visualidade das personagens de obras cinematográficas de animação *breves* seria um sistema projetado para transmitir visualmente ao espectador — *de maneira praticamente imediata* — informações a respeito das qualidades internas das personagens e da narrativa a partir das quais as mesmas se encontram inseridas, *no curto intervalo de tempo em que estas se encontram em cena*. As modificações sutis realizadas no enunciado proposto, referentes à brevidade das obras a partir das quais foi reunido o objeto de pesquisa, mostraram-se motivadoras de uma mudança significativa nos rumos da pesquisa.

A estratégia metodológica desta pesquisa é, em sua essência, *qualitativa*, sem excluir eventuais contagens das repetições significativas que justamente configuram a forma de determinadas personagens em estereótipos. Deste modo, busquei uma seleção de filmes animados que resultasse em um pequeno número de obras de qualidade assegurada (narrativa, técnica, estética) que fossem representativas da produção nacional dos últimos dez anos, a princípio (1994-2004, coincidente com a retomada do cinema brasileiro). Com base nesses critérios, pesquisei as premiações das mostras competitivas do *Festival Internacional de Animação do Brasil Anima Mundi*, principal festival de Cinema de Animação do país e quinto festival de maior prestígio na área em todo o mundo.

Como o Anima Mundi foi criado em 1993, pareceu-me coerente iniciar o recorte do meu objeto de estudo nesse ano. Assim, optei por trabalhar com obras nacionais premiadas nas principais categorias competitivas das doze primeiras edições do Anima Mundi (1993-2004). No entanto, em uma conversa informal com Cesar Coelho — um dos quatro diretores do festival — realizada em 24 de junho de 2004, fui informado pelo cineasta que o festival só passou a apresentar mostras competitivas de curtas a partir de 1995, com a criação da categoria de *melhor filme*, avaliada pelo *júri popular* — composto pelo público do festival, que preenche cédulas de votação com os nomes dos filmes assistidos em cada sessão com notas entre 1 e 5. Coincidentemente, o primeiro filme a ser premiado foi **Jonas e Lisa** <sup>[1A]</sup>, produção canadense-brasileira co-dirigida pelo cineasta brasileiro Daniel Schorr.

Em 1998, o Anima Mundi — até então sediado exclusivamente na cidade do Rio de Janeiro — passou a ser realizado também na cidade de São Paulo. Após dois anos sem premiarem nenhum filme brasileiro (1996 e 1997), os



organizadores do festival criaram, em 1998, a categoria de *melhor animação brasileira*, que premiou pelo voto popular o filme **Espantinho** <sup>[2A]</sup>, de Alê Abreu, em ambas as capitais.

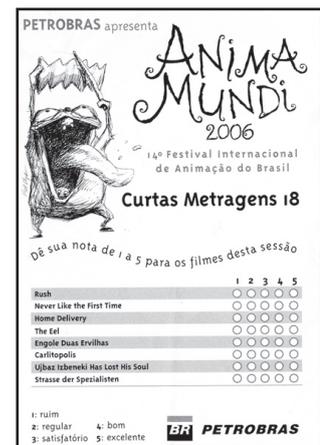
Na sétima edição do festival, em 1999, as categorias de *melhor filme* e *melhor animação brasileira* foram divididas de acordo com o suporte — película ou vídeo — a fim de oferecer uma oportunidade às produções autorais de baixo orçamento produzidas em vídeo e facilitar a projeção dos filmes nas salas de exibição, uma vez que cada suporte demandava um equipamento de projeção próprio. Os filmes animados passaram a ser avaliados nas categorias de *melhor filme* (ainda de qualquer nacionalidade, mas dedicada unicamente a filmes em película), *melhor curta em vídeo*, *melhor filme brasileiro* (película) e *melhor vídeo brasileiro*.

Em 2001, foi criado o júri profissional, constituído por profissionais e acadêmicos de áreas relacionadas ao campo do Cinema de Animação. Diferente das categorias do júri popular, o júri profissional avalia os filmes da mostra competitiva em *melhor animação*, *melhor roteiro*, *melhor design* e *melhor trilha sonora*. Na décima edição do festival, em 2002, o curta brasileiro **O lobisomem e o coronel** <sup>[12A]</sup>, de Elvis Kleber Figueiredo e Ítalo Cajueiro de Oliveira, conseguiu a proeza até hoje inédita de ser premiado pelo júri popular das duas capitais com o título de *melhor filme* do festival (dentro os filmes de todas as nacionalidades) e, conseqüentemente, *melhor filme brasileiro*, apesar de não ter sido classificado entre as três melhores animações de 2002, na escolha do júri profissional.

O advento das novas tecnologias de projeção digital, que permitem reproduzir filmes de diferentes procedências diretamente de uma unidade móvel de memória (como um disco de DVD) em 2004 — última edição do Anima Mundi a fazer parte do recorte da pesquisa — permitiu à organização do festival abolir a divisão entre filmes produzidos em película e vídeo, sendo restabelecidas as categorias de *melhor filme* (que passou a ser chamada de *melhor curta-metragem*) e *melhor animação brasileira*. Tal divisão manteve-se igual durante a décima-terceira edição do festival, em 2005.

A partir de um levantamento prévio de todos os filmes premiados entre os anos de 1995 e 2004, isolei as obras brasileiras premiadas nas principais categorias do festival, chegando a uma relação de trinta e seis filmes. Dividi-os em três grupos de amostragem: o grupo [A], que contém o material de análise, e os grupos [B] e [C], que, somados, contêm o material de controle da pesquisa.

O grupo [A], relativo aos filmes de onde foram extraídas as personagens que compõem o objeto de pesquisa, é composto exclusivamente por filmes nacionais premiados — pelo júri



Exemplos de fichas de votação do júri popular recebidas pelos espectadores da mostra competitiva do festival Anima Mundi.

Acima: ficha de votação da sessão “Animação em curso 1”, do ano de 2005.

Abaixo: ficha de votação da sessão “Curtas metragens 18”, de 2006.

profissional, pelo júri popular carioca ou paulistano — com a primeira colocação nas categorias de *melhor filme* e *melhor animação brasileira* (ou equivalentes).

As personagens extraídas dos filmes que constituem os grupos de amostragem [B] e [C] são o material de controle da pesquisa. O grupo [B] é formado por filmes nacionais premiados com a segunda ou terceira colocação nas principais categorias do festival. Já o grupo de amostragem [C] é formado pelos filmes brasileiros premiados em todas as demais categorias.

Ao longo deste documento, sempre que for feita alusão a um dos filmes participantes da pesquisa, o mesmo será referenciado por um número de controle e a letra do grupo de amostragem de que este faz parte. A numeração segue a ordem cronológica de premiação no Anima Mundi, priorizando os filmes do grupo de amostragem [A]. Abaixo, reproduzo a relação de filmes empregados na presente pesquisa:

**[A] Seleção de filmes animados brasileiros empregados na análise** (curta-metragens nacionais premiados com a primeira colocação nas principais categorias do Festival Internacional de Animação do Brasil Anima Mundi)

- [1A] **Jonas e Lisa**, de Daniel Schorr e Zabelle Côté;
- [2A] **Espantinho**, de Alê Abreu;
- [3A] **A preguiça e o coco**, de Sérgio Pranzl;
- [4A] **De janela pro cinema**, de Quiá Rodrigues;
- [5A] **De repente**, de Quiá Rodrigues e alunos;
- [6A] **Deus é pai**, de Allan Sieber;
- [7A] **Chifre de camaleão**, de Marcelo Marão;
- [8A] **Roubada!**, de Mauricio Vidal, Sérgio Yamasaki e Renan de Moraes;
- [9A] **Os irmãos Willians**, de Ricardo Dantas;
- [10A] **Roda de samba**, de Os 3D Mentés;
- [11A] **Crássicos da periferia: contatos imediatos de 1<sup>o</sup> grau**, de Marcelo Castro;
- [12A] **O lobisomem e o coronel**, de Elvis Kleber Figueiredo e Ítalo Cajueiro;
- [13A] **Terminal**, de Leo Cadaval;
- [14A] **Os sapos**, de Marcelo Ribeiro Mourão;
- [15A] **Elevador dos fundos**, de Marcelo Mourão;
- [16A] **Engolervilha**, de Marcelo Marão;
- [17A] **Sushi man**, de Pedro Iuá;
- [18A] **Senninha em dia de mudança**, de Mário Mattoso Neto;
- [19A] **O curupira** de Humberto Avelar.

**[B] Seleção de filmes animados brasileiros empregados como material de controle da pesquisa** (curta-metragens nacionais premiados com a segunda ou a terceira colocação nas principais categorias do Festival Internacional de Animação do Brasil Anima Mundi)

- [20B] **Por baixo da lona**, de Marcelo Martinez;
- [21B] **A guerra do bom contra o mau humor**, de Heinar Maracy e Tony de Marco;
- [22B] **Onde andar** **Petrucio Felker**, de Allan Sieber;
- [23B] **Segredos**, de Mauricio Vidal e Renan de Moraes;
- [24B] **O limpador de chaminés**, de Rodrigo John;
- [25B] **Armadilha para turistas**, de Alexandre Camargo;
- [26B] **Three little birds**, de Fábio Soares, Gualter Pupo e Lula Buarque de Hollanda;
- [27B] **Velha história**, de Claudia Jouvin;
- [28B] **O mímico e a caixa**, de Rafael Ambrosio;
- [29B] **O pato**, de Andrés Lieban;
- [30B] **Túnel do tempo**, de Renan de Moraes, Mauricio Vidal e Flavio Mac.

**[C] Seleção de filmes animados brasileiros empregados como material de controle da pesquisa** (curta-metragens nacionais premiados nas demais categorias do Festival Internacional de Animação do Brasil Anima Mundi)

- [31C] **Roleta russa**, de Luiz Gustavo Bayão;
- [32C] **Aquarela**, de André Breitman e Andrés Lieban;
- [33C] **As desventuras de Joca**, de Rodrigo Gava;
- [34C] **Wiscape**, de Douglas Richard Bello Junior;
- [35C] **Irmão Urso**, de Gilmara Fernanda de Carvalho;
- [36C] **A casa**, de Andrés Lieban.

Um aspecto do recorte adotado que facilitaria muito o acesso ao material de pesquisa — analisar filmes constituintes do acervo do Anima Mundi — acabou por não fazer diferença, uma vez que não foi possível realizar esta pesquisa em parceria com a organização do festival. Sem acesso ao acervo ou ao banco de dados do Anima Mundi, me esforcei para obter uma cópia de cada um dos filmes relacionados, o que me levou a buscar os autores da maioria das obras. Muitos deles — a quem sou imensamente grato e dedico esta pesquisa — contribuíram com a minha investigação, cada qual a sua própria maneira, contando sobre o método de trabalho empregado, sobre as idéias que pretendiam transmitir em seus filmes, orientando a busca de fontes secundárias e até mesmo me informando a respeito de outros prêmios que seus filmes haviam arrendado em outros festivais que não o Anima Mundi. Conforme pude constatar, *todos os curta-metragens brasileiros* premiados no

Anima Mundi nas categorias de *melhor filme* ou de *melhor animação brasileira*, sem exceção, conquistaram outros prêmios na grande maioria dos festivais em que foram exibidos — festivais de filmes nacionais e internacionais, de curta-metragens e/ou de Cinema de Animação. Com o recorte adotado para a escolha dos filmes de onde foram selecionadas as personagens estudadas, portanto, pude garantir que as obras selecionadas fossem representantes significativas da produção nacional recente de Cinema de Animação, de qualidade narrativa, técnica e estética reconhecida pelo público desses festivais e pela crítica especializada.

Como procedimento metodológico adotado a fim de organizar as obras levantadas, todos os curtas-metragens animados foram devidamente catalogados e fichados nos seguintes quesitos:

- 1) **Nome da obra**, país de origem (Brasil e, eventualmente, outros países onde também tenha sido realizada parte da produção) e ano de lançamento. Duração, direção e produção.
- 2) **Sinopse**.
- 3) **Técnicas e processos utilizados na produção**, cor e processo de finalização.
- 4) **Premiação no festival Anima Mundi**.
- 5) **Premiação em outros festivais**.

Como passo seguinte, fez-se necessária a definição de critérios para a seleção das personagens analisadas em cada obra. A fim de selecionar as personagens e identificar as informações e idéias por trás das narrativas animadas, foi realizada a análise filmica de cada uma das dezenove obras do grupo de material de análise [A], com base na análise narrativa sugerida por Cândida Vilares Gancho no livro **Como analisar narrativas** (7ª edição, 9ª impressão, 2004).

## 7.2.

### A análise das narrativas animadas

Definida uma relação das obras narrativas animadas selecionadas para a investigação das personagens brasileiras, fez-se necessário um esforço semelhante para identificar as personagens que constituiriam o *corpus* desta pesquisa.

A idéia originalmente proposta seria a de analisar *todas* as personagens existentes nos filmes selecionados. No entanto, o número considerável de obras (apenas o grupo [A] é composto por dezenove filmes) e a grande quantidade de

personagens (a grande maioria adjuvantes) apresentadas em cada narrativa provaram ser impossível tratar de *todas*. Uma segunda possibilidade levantada foi a de aprofundar a pesquisa em um único filme (ou poucos filmes), analisando todas as personagens dessa(s) obra(s). Tal procedimento, contudo, limitaria o estudo das personagens de formas estereotipadas à visão de um único autor (ou de poucos autores), não podendo mais tratar a pesquisa de personagens brasileiras, mas sim de personagens de determinadas obras nacionais ou segundo determinados autores brasileiros.

No momento em que percebi a importância da narrativa em que a personagem se encontra inserida para a análise da relação *visualidade/significados* estudada nas personagens, decidi adotar, como procedimento, uma análise narrativa das obras animadas que seria *anterior* à investigação das personagens. Após realizar a análise de cada filme, escolheria finalmente as personagens a serem analisadas. Deste modo, foram analisadas as personagens que apresentaram funções mais relevantes para cada enredo, ao redor das quais estariam organizados as outras personagens e os demais elementos narrativos.

Para a análise das narrativas animadas, tomei por base os estudos sobre estruturas narrativas literárias da professora Cândida Vilares Gancho (GANCHO, 2004:41-50). Após realizar testes do método de análise de Gancho em dois filmes — [3A] e [1A] —, achei interessante retomar as observações da professora Ferrara, e observar o que a dinâmica de leitura das obras animadas me sugeria, dadas as especificidades da linguagem visual e de minhas próprias experiências. Com base nas sugestões de Gancho e Ferrara (cada qual importante à sua maneira), desenvolvi o seguinte roteiro de análise:

### **Roteiro de análise narrativa para obras de animação**

#### **I. Antes de analisar a obra:**

- 1) Assistir com atenção e fazer anotações sobre as dúvidas e pontos de interesse;
- 2) Marcar os momentos (tempo no filme) com as passagens mais importantes;
- 3) Anotar a primeira impressão a respeito da obra. Ao final da análise, será possível verificar se essa impressão se confirmou ou não.

#### **II. Análise da obra narrativa**

##### **1) Elementos da narrativa**

1.1) Enredo

- 1.1.1. Identificar as partes do enredo, a saber: introdução, desenvolvimento e conclusão (clímax e desfecho);
- 1.1.2. Identificar o(s) conflito(s): conflito principal e, quando houver, eventuais conflitos secundários.

<sup>406</sup> GANCHO, Cândida Vilares.  
**Como analisar narrativas**, cit.  
p. 48-50.

1.2) Personagens (por ordem de entrada em cena)

- 1.2.1. Identificar as personagens;
- 1.2.2. Classificar as personagens quanto à participação no enredo: protagonista(s) (heróis e anti-heróis), antagonista(s) (vilão?) e adjuvantes;
- 1.2.3. Isolar as principais personagens da narrativa, para serem analisadas posteriormente.

1.3) Tempo

- 1.3.1. Identificar a época em que se passa a estória;
- 1.3.2. Identificar a duração da estória (*tempo fictício*);
- 1.3.3. Identificar a organização do tempo: cronológica ou psicológica?

1.4) Ambiente

- 1.4.1. Identificar o Espaço (localização geográfica, natureza e estruturas);
- 1.4.2. Descrever o clima psicológico;
- 1.4.3. Descrever o ambiente segundo aspectos sociais (econômico-políticos), ideológicos e morais.

1.5) Narrador

- 1.5.1. Classificar o narrador como narrador na terceira pessoa (mais comum, podendo ser neutro ou intruso) ou narrador na primeira pessoa (testemunha ou protagonista).

**2) Tema, assunto e mensagem**

- 2.1) Identificar o assunto da estória narrada;
- 2.2) Identificar o tema da estória;
- 2.3) Identificar a mensagem transmitida pela estória.

**III. Análise conceitual**

- 1) Qual(is) a(s) idéia(s) identificada(s) por trás da obra?

**IV. Opinião crítica a respeito da obra**

- 1) Quais as minhas opiniões a respeito da obra?

(Roteiro baseado na sugestão de análise de obras literárias proposta por Cândida Vilares Gancho) <sup>406</sup>

A primeira parte do roteiro de análise proposto — *Antes de analisar a obra* — diz respeito à postura e aos procedimentos que adotei como estratégia para assistir e, posteriormente, analisar os filmes animados selecionados. Trata de procedimentos referentes a uma primeira exposição ao filme, realizada de maneira ininterrupta. Tem por referência procedimentos sugeridos pela própria autora, modificados a partir de minhas impressões e experiências quanto ao que foi útil nas duas primeiras análises e o que se mostrou de pouca ou nenhuma relevância (como a sugestão de ter sempre à mão um dicionário).

A segunda parte do roteiro — a análise narrativa propriamente dita — trata de categorias de informação a respeito da estrutura narrativa de cada filme, bem como dos elementos identificados nesta estrutura. Tais categorias de dados foram preenchidas durante e após uma segunda exibição do filme, em que se fizeram necessárias pausas frequentes, repetições de seqüências inteiras e, em alguns casos, inúmeras re-exibições da obra.

Ao tratar do enredo, o primeiro procedimento adotado foi a identificação da parte introdutória. Em que ponto do filme esta se encerrava e dava vez ao desenvolvimento? Em seguida, identificava o clímax — momento em que se observa o término do desenvolvimento e o início da conclusão. Foram marcados os tempos do filme em que cada parte se iniciava e terminava. O segundo procedimento foi o de anotar brevemente os acontecimentos ocorridos em cada uma das partes identificadas. Como decorrência desses procedimentos, o desfecho e os conflitos tornavam-se, posteriormente, facilmente identificados.

As personagens foram rapidamente identificadas, por serem elementos de ação na narrativa. Ou seja, em obras narrativas, todo elemento que influencia o enredo com as ações realizadas ou sofridas (realizadas por outros agentes) é uma personagem. No filme animado, especificamente, todo elemento que é foco constante do olho da câmera e influencia a evolução do enredo com suas ações (normalmente se movimentando) é uma personagem animada. A partir dessa “influência” de cada personagem sobre o enredo, foi possível classificá-las como heróis, anti-heróis, antagonistas (ou vilões) e adjuvantes. Ao término desta etapa da análise, ordenava as personagens por importância para a obra e selecionava, posteriormente, entre três e cinco personagens do filme para o *corpus* da pesquisa.

No tocante à análise do tempo, segui os procedimentos de Gancho, que aconselha “a fazer antes de mais nada um levantamento das referências temporais, pelo menos as mais importantes. A seguir, deve-se classificar os vários níveis

de tempo” (GANCHO, 2004:46). Com base nas referências temporais identificadas na narrativa, foi possível ambientar cada estória em um determinado período de tempo — era, época, século, ano etc. — e identificar quanto tempo se passou internamente à narrativa (minutos, um dia, semanas, anos, décadas...). Era igualmente possível, baseado na organização dos acontecimentos ao longo do enredo, afirmar se tratar a obra de uma narração ordenada cronologicamente (quando esta segue a ordem natural dos acontecimentos) ou psicologicamente (quando esta decorre de idas e vindas da mente do narrador, freqüentemente empregando o recurso do *flashback*). Identificados os tempos fictícios, tornava-se fácil identificar também o *ambiente* em que se passara a narrativa. Com base em referências espaciais, foi possível determinar os lugares onde o enredo evoluía. Em seguida, e ainda com o auxílio das referências temporais e espaciais previamente localizadas na obra, descrevi as características do clima do ambiente, de maneira muito semelhante à caracterização das personagens (características psicológicas, sociais, ideológicas e morais recorrentes no ambiente).

Quanto ao narrador — ou melhor, ao conjunto de pontos de vista que compõem a narração de uma obra cinematográfica — pude observar que *todos os* filmes selecionados para a pesquisa apresentavam uma narração visual na terceira pessoa, seguida de outras narrações (visuais, sonoras ou verbais) que apresentavam pontos de vista na terceira ou na primeira pessoa. Assim, mencionava as principais narrações identificadas na obra, descrevendo-as brevemente para diferenciar a matéria narrada em cada uma delas. Em [19A], por exemplo, foi possível identificar um narrador majoritariamente neutro, que contava e mostrava a estória visualmente (olho da câmera), e também um narrador intruso, que introduz e encerra a estória verbalmente, em um discurso falado.

O tema, o assunto e a mensagem da estória de cada filme foram identificados para posteriores comparações com as idéias personificadas pelas personagens. Para identificá-los, segundo a autora, “é mais fácil identificar primeiro o assunto, pois ele é mais concreto — é uma espécie de resumo (bem resumido) do enredo” (*Idem*, 48). Identificado o assunto, o tema foi identificado como uma abstração do mesmo, uma idéia a ele subjacente. Já a mensagem, por sua vez, era uma frase relacionada ao tema que só podia ser identificada ao final da narração. Tratava-se sempre de uma síntese da informação transmitida por meio da matéria narrada ao espectador.

Além de identificar as personagens que seriam analisadas posteriormente, esta análise narrativa das obras animadas teve também por objetivo me auxiliar na busca

pelas idéias ou conceitos que nortearam a criação de cada uma das obras. Que idéias o autor está ali representando, ou que informações buscava transmitir aos espectadores, por meio do entretenimento animado? Tal questionamento mostrou-se importante, pois, uma vez identificadas as idéias por trás das personagens, relacionei-as com as idéias identificadas em sua obra de origem, como modo de verificar a participação das personagens nas idéias veiculadas pelas estórias animadas. Por fim, registrei minha opinião crítica sobre cada obra. Tal opinião não entrou nos resultados desta pesquisa e não é aqui mencionada, mas demonstrou-se importante para facilitar meu distanciamento do objeto de estudo — a forma das personagens animadas.

### 7.3. Investigando as personagens animadas

Ao terminar a análise narrativa de cada filme animado, os dados a respeito do mesmo eram organizados em fichas e arquivados. A atenção voltava-se então para as personagens apresentadas pela narração visual ao longo da obra. Como selecionar as personagens que seriam investigadas, uma vez que a grande maioria dos filmes apresentava mais de dez personagens?

Cabe aqui ressaltar uma terceira inspiração para os procedimentos metodológicos desta pesquisa, oriunda dos estudos de Vladimir Propp. As investigações deste acadêmico me foram essenciais não apenas para o referencial teórico desta pesquisa — baseado nos fundamentos que Propp apresenta como paradigmas para uma possível análise dos atributos das personagens planas dos contos de magia —, mas para meus próprios procedimentos de pesquisa, diretamente influenciados pelos métodos empregados e demonstrados pelo semiólogo russo ao longo do livro **Morfologia do conto maravilhoso**.

Em sua obra, Propp defende a escolha de seu objeto de estudo, bem como os limites formais por ele impostos a esse objeto, afirmando que:

...antes de iniciar a elaboração, é preciso resolver uma questão: sobre que material pode ser realizada esta elaboração? À primeira vista, parece que se deveria reunir todo o material existente a esse respeito. Isso, porém, não é necessário. Como estudamos os contos maravilhosos a partir das funções dos personagens, podemos parar a inserção do material no momento em que percebermos que os novos

contos não trazem nenhuma nova função. É natural que o material de controle examinado pelos pesquisadores deve ser considerável, mas não é necessário utilizá-lo todo no trabalho. [...] No momento em que se constata a inexistência de novas funções, o morfologista pode fazer ponto final e o estudo seguirá posteriormente novas diretrizes. [...] Mas se o material pode ser limitado quantitativamente, isto não significa que ele possa ser escolhido de acordo com o gosto pessoal de cada um. Ele deve se impor de fora.<sup>407</sup>

<sup>407</sup> PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 28.

<sup>408</sup> *Idem*, cit. p.29.

...deveríamos perguntar em que medida se repetem os fenômenos relacionados ao conto maravilhoso. Caso a repetição seja grande, podemos sem dúvida nos contentar com um material limitado; já o mesmo não acontece caso a repetição seja pequena. A repetição das partes constituintes fundamentais do conto maravilhoso, como veremos adiante, supera qualquer expectativa. Por conseguinte, é teoricamente possível limitar-se a um material modesto. [...] Nosso material é constituído de cem contos. O resto é material de controle, de grande importância para o pesquisador, mas desprovido de interesse mais geral.<sup>408</sup>

Do mesmo modo que Propp identifica uma grande repetição nos fenômenos relacionados ao conto maravilhoso, o mesmo podemos afirmar ao tratarmos da visualidade das personagens animadas dos curta-metragens brasileiros. De fato, se estamos investigando formas estereotípicas, nada mais garantido de afirmar do que a constância das repetições dos elementos visuais identificados. Sabendo que um número excessivamente alto de personagens não implicaria obrigatoriamente em muitas informações além das obtidas nesta pesquisa, as amostras que compõem nosso objeto de estudo foram limitadas a cerca de apenas três personagens por obra, ou sessenta personagens no total. Assim, busquei adequar a pesquisa ao pouco tempo disponível para a sua execução.

Da análise narrativa de cada obra de animação resultou uma lista com todas as personagens nela presentes (pouco mais de cento e sessenta), ordenadas primeiramente pela entrada em cena e, posteriormente, pela importância. As primeiras personagens em importância para a evolução do enredo — normalmente três, em casos extremos duas ou até mesmo seis (no máximo) — tomaram parte no *corpus* da pesquisa.

A análise das personagens animadas ocorreu de maneira muito similar à análise narrativa das obras levantadas: foi traçado um roteiro de análise com base no roteiro adotado para os filmes de animação. Neste roteiro, contudo, são marcantes as questões da *morfologia das personagens* (abordada por Propp e tratada no capítulo 6) e da *complexidade* das personagens

(abordada por Candido e Rosenfeld e tratada no capítulo 5). Foram elaborados para o roteiro grupos de perguntas, que foram respondidas com base naquilo que cada personagem informa ao espectador (a mim, no caso, um espectador / pesquisador) por meio de sua caracterização e das ações que realiza ao longo de sua participação na narrativa. Todas as personagens foram, portanto, investigadas a partir do seguinte roteiro de análise:

### **Roteiro de análise narrativa para personagens animadas**

#### **I. Considerações iniciais sobre as personagens:**

- 1) Fazer anotações sobre pontos de interesse a respeito da personagem;
- 2) Marcar os momentos (tempo no filme) com as passagens mais importantes para aquela personagem específica, incluindo, obrigatoriamente, o momento em que esta entra em cena;
- 3) Anotar a primeira impressão a respeito da personagem.

#### **II. Análise da personagem**

##### **1) O papel da personagem**

1.1) A personagem é protagonista (herói ou anti-herói), antagonista (vilão?) ou adjuvante na estória narrada?

##### **2) A morfologia da personagem animada**

###### 2.1) Aparência e nomenclatura

- 2.1.1. Qual o nome da personagem?
- 2.1.2. Como ela é?  
(descrição da config. externa da personagem);
- 2.1.3. Como ela está representada?  
(descrição pré-iconográfica da personagem);
- 2.1.4. Como ela se veste?  
(descrição da indumentária da personagem);
- 2.1.5. Como ela se relaciona com a indumentária?  
(de maneira utilitária ou ornamental ou...).

###### 2.2) Particularidades de entrada em cena

- 2.2.1. Como a personagem “entra” na história?
- 2.2.2. Como ela está posicionada em cena? (descrição pré-iconográfica da entrada em cena da personagem)
- 2.2.3. Como são sua postura, seus gestos, sua voz e suas expressões faciais?

- 2.2.4. Quais objetos e acessórios ela carrega consigo?
- 2.2.5. Como ela se relaciona com os objetos que carrega?  
(de maneira utilitária, ornamental etc.).

### 2.3) Habitat

- 2.3.1. Onde está sendo realizada a ação no momento de entrada em cena da personagem?  
(espaço físico ou localização geográfica);
- 2.3.2. Como é o habitat?  
(descrição pré-iconográfica do habitat);
- 2.3.3. Qual o ambiente do habitat e quais as funções do mesmo?
- 2.3.4. Que estruturas e/ou elementos naturais a cercam?
- 2.3.5. Que objetos a cercam?

## 3) A complexidade da personagem

- 3.1) A personagem é plana ou redonda?
- 3.2) Se é uma personagem plana, trata-se de uma caricatura ou de uma personagem-tipo (qual tipo?)?

- 3.2.1. Qual(is) a(s) idéia(s) personificada(s) por ela?
- 3.2.2. Que grupo(s) de característica(s) esta personagem apresenta ao espectador? (*ver relação abaixo*)

- 3.3) Se é uma personagem redonda, descrever sua complexidade, buscando identificar os conceitos que a constitui: (*ver relação abaixo*)

- a) Características físicas — Traços físicos da personagem, particularidades etc. Por vezes, são conseqüências da visualidade apresentada pela personagem animada. Exemplos: jovem, idosa, alta, baixa, de estatura mediana, obesa, magra, pele bronzeada, negra, mulata, branca, albina, olhos claros, escuros, azuis, pequenos, cabelos curtos, longos, crespos, lisos, morenos, loiros, brancos, atarracada, forte, manca, caolha, sem uma das orelhas, ágil, vagarosa etc.;
- b) Características psicológicas — Traços mentais apresentados pela personagem. Nas obras animadas, estas podem estar representadas visualmente ou não. Exemplos: manias, vícios, virtudes, personalidade, comportamento, medos, estados de espírito, defeitos, humor etc.;
- c) Características sociais — Traços apresentados pela personagem em decorrência da participação da mesma no contexto social em que vive. Normalmente são apresentados visualmente ao

espectador. Exemplos: classe social, profissão, educação recebida, atividades sociais, posição na comunidade, situação financeira, estado civil, vida familiar etc.;

- d) Características ideológicas — Traços bastante característicos da personagem, relacionados à sua maneira de pensar sobre si e sobre o mundo a sua volta. Raramente são identificadas em personagens planas. Costumam ser apresentadas por meio das *ações* da personagem, e não tanto da visualidade. Exemplos: filosofia de vida, opções políticas, crenças religiosas, objetivos, motivações etc.;
- e) Características morais — Traços condizentes com a conduta da personagem. Implicam sempre no julgamento de alguém (Do espectador? Do autor? Do narrador? Das demais personagens?). Deve-se, portanto, especificar o ponto de vista adotado na análise. Exemplos: bondade, maldade, honestidade, desonestidade, falsa moralidade, moralidade, amoralidade etc.

<sup>409</sup> PROPP, Vladimir Iakovlevich. **Morfologia do conto maravilhoso**, cit. p. 81.

#### 4) O discurso da personagem

4.1) Identificar a forma de discurso da personagem (discurso direto, discurso indireto ou discurso indireto livre?).

4.2) Como é a voz da personagem?

4.3) Quais são as falas características da personagem? E os principais diálogos de que a mesma participa?

### III. Análise conceitual

- 1) Qual(is) a(s) idéia(s) identificada(s) por trás da personagem?
- 2) Como esta(s) idéia(s) se relaciona(m) com o tema da obra?
- 3) Como esta(s) idéia(s) se relaciona(m) com o assunto da obra?
- 4) Como esta(s) idéia(s) se relaciona(m) com a mensagem da obra?

(Roteiro baseado na sugestão de análise de obras literárias proposta por Cândida Vilares Gancho e nos atributos das personagens segundo os estudos de Vladimir I. Propp) <sup>409</sup>

Novamente, cada personagem recebeu uma ficha própria, em que foi referenciada a obra da qual participa e foram organizados os dados obtidos a partir da análise. Com base na interpretação desses dados e na comparação entre os dados obtidos em cada personagem e nos respectivos filmes animados em que se originaram, foi possível tirar conclusões a respeito de quem seriam as animadas personagens brasileiras e da linguagem visual que veicularia as mesmas.

#### 7.4.

#### Quem são as animadas personagens brasileiras?

Podemos afirmar que existem, de fato, *personagens brasileiras* nos curta-metragens animados? Não as personagens redondas, essas nós já vimos que são pouco conhecidas pela população e em número limitado. Refiro-me aos tipos do Cinema de Animação brasileiro. Existiria um *elenco* de tipos característicos (ou caracteres típicos?) que comporia a ação das narrativas breves animadas nacionais?

Em um momento imediatamente anterior à análise das personagens dos filmes levantados, deparei-me com um texto que me incentivou a continuar no caminho investigativo que estava percorrendo. Trata-se do ensaio **A personagem no teatro** (1964), em que o professor e crítico teatral Décio de Almeida Prado resvala de forma breve, porém precisa, na questão dos estereótipos no teatro. Menciona o autor, inclusive, uma possível classificação das personagens planas “padronizadas” que podiam ser encontradas nas companhias teatrais brasileiras no século XIX (fundamentado nos estudos do jornalista José Alves Visconti Coaracy). Diz o autor que:

A necessidade de não perder tempo, somada à inércia do ator e ao desejo de entrar em comunicação instantânea com o público, desenvolveram no teatro uma predileção particular pelas personagens padronizadas. Não há dúvida que o lugar-comum é uma tentação permanente em todas as artes. Mas talvez haja no teatro alguma coisa a mais, uma tendência para se cristalizar em torno de fórmulas, uma propensão ao formalismo: compare-se, por exemplo, a rigidez do teatro clássico, com seus preceitos imutáveis [...] com a fluidez, a liberdade, a ausência de regras que sempre vigoraram no romance. Isso nos ajudaria a compreender fenômenos tão curiosos como a Farsa Atelana e a “Commedia Dell’Arte”, nas quais as personagens, entendidas como individualidades, foram inteiramente substituídas, durante séculos, por máscaras, arquétipos cômicos tradicionais. [...] Assim é que no Brasil do

século passado uma companhia que dispusesse de um certo número de *emplois* — o galã, a ingênua, o pai nobre, a dama galã, a dama central, o cômico, a dama caricata, o tirano (ou o cínico), a lacaia — estava em condições de interpretar qualquer personagem: todas as variantes reduziam-se, em última análise, a esses modelos ideais. E era tão forte o apêgo à tradição que as platéias protestavam se por acaso o vilão do melodrama não entrava em cena como de costume, pisando na ponta dos pés e erguendo com o braço esquerdo a capa sobre os olhos. O ritual tinha sua utilidade porque marcava de início, simbolicamente, a significação psicológica e moral da personagem.<sup>410, 411</sup>

Em seu texto, curiosamente, podemos perceber que Prado emprega termos, e até mesmo expressões inteiras, que em muito se assemelham às falas de Roland Barthes (1980) e de Vladimir Propp (1984). Quando menciona, por exemplo, os procedimentos típicos do vilão do melodrama em sua entrada em cena, Prado está se referindo aos *atributos da personagem* — suas qualidades *externas* — que permitem o reconhecimento imediato da mesma por parte do público. Este “lugar-comum” torna-se “tradição” e passa a ser exigido pela platéia no processo de significação da personagem vilanesca. Mesmo passado mais de um século, ainda é possível identificar esta linguagem corporal na entrada em cena de personagens animadas como o ladrão [8A], o “*Lobo Mau*” [16A] e o *Caçador* [19A] e outras que não participam do corpus desta pesquisa, tal o significado que essas “tradições” (os estereótipos) tomam.

Discordo de Prado quanto a uma propensão do teatro às fórmulas e ao lugar-comum, mas concordo com o mesmo quando este afirma que se tratam de tentações permanentes nas diversas artes. De fato, a necessidade de não perder tempo, o desejo de entrar em comunicação praticamente instantânea com o público e o conforto evocado pela familiaridade a determinados tipos e fórmulas podem acarretar no emprego de estereótipos em praticamente todas as manifestações artísticas. O curta-metragem animado não foge a esta regra. Contudo, um artista / autor / criador deve tomar cuidado para que o uso de estereótipos e fórmulas não comprometa a qualidade (seja técnica, estética, narrativa) ou a originalidade de sua obra.

Apesar do emprego freqüente de tipos e caricaturas caracterizados visualmente de maneira estereotipada, julgo a grande maioria dos curtas animados levantados por esta pesquisa como detentora de qualidades virtuosas: são bastante originais, divertidos e capazes de contar (e mostrar) boas histórias em condição de igualdade com as melhores obras produzidas no exterior, em países como Canadá, Inglaterra, Japão e Estados Unidos (apenas para citar alguns países onde o campo da

<sup>410</sup> PRADO, Décio de Almeida. A personagem no teatro. In: CANDIDO, Antonio (Org.). **A personagem de ficção**, cit. p. 93-94.

<sup>411</sup> Em nota, Prado esclarece que a classificação das personagens planas por ele mencionada no texto corresponde aos títulos dos capítulos de uma das seções do livro GRYPHUS. **Galeria theatral**: esboços e caricaturas. Rio de Janeiro, 1884. Afirma também que o autor da obra — que assina com o pseudônimo *Gryphus* — seria o jornalista José Alves Visconti Coaracy.

animação já é mais desenvolvido do que no Brasil). O emprego inteligente do lugar-comum, aproveitando as vantagens que este dispõe ao cineasta no processo de comunicação com o espectador, não compromete o todo significativo da obra. A obra narrativa, esta sim, não pode cair no lugar-comum, repetir uma fórmula, sob o risco de se tornar cansativa e enfadonha aos olhos do público.

Foram identificados alguns padrões relacionados ao emprego das personagens planas nas obras pesquisadas. Os seres humanos que agem nessas narrativas são, em sua maioria, crianças em torno de sete anos, senhoras idosas ou tipos relacionados a profissões e a nichos sociais. Os animais dessas obras são, majoritariamente, cachorrinhos que costumam acompanhar crianças e senhoras idosas (como adjuvantes) ou criaturas silvestres antropomorfizadas, normalmente a serviço da sátira e da crítica social. Foram também identificados, como personagens, objetos (em sua maioria antropomorfizados) e seres sobrenaturais, oriundos de religiões, do folclore de algumas regiões do país (nordeste, norte e centro-oeste) e extraterrestres — seres praticamente folclóricos nos dias de hoje (especialmente no estado de Minas Gerais e na região centro-oeste) ou oriundos de uma cultura cinematográfica fortemente influenciada por produções norte-americanas.

Abaixo, apresento a relação das sessenta personagens que constituíram o *corpus* da pesquisa, correlacionando-as com os respectivos filmes de origem. Na maioria dos casos, as personagens sequer possuem uma nomenclatura, sendo designada por mim uma nomenclatura genérica que as relacionasse com personagens semelhantes (representantes de um mesmo tipo). As designações mencionadas na respectiva estória em que a personagem encontra-se inserida são apresentadas *grifadas*.

#### **Seleção de personagens animadas analisadas - grupo [A]**

- [1A] *Jonas, Lisa* e o padrasto;
- [2A] O espantalho, a senhora e a menina;
- [3A] O bicho-preguiça e o coco;
- [4A] *La belle de jour* (Marilyn Monroe) e *Macunaíma* (Grande Otelo);
- [5A] O repentista (narrador), *o lixeiro, o pastor, o hippie, a “velhinha”* e *o menino da rua*;
- [6A] A psicóloga, *Deus* e *Jesus*;
- [7A] O neném, a senhora, o camaleão (protagonista) e o camaleão rival;
- [8A] O ladrão, a senhora e a enfermeira;
- [9A] *Lucifério* (o empresário), *Dr. Fu Nério* (o médico legista), *Esmeralda* (psicóloga e cartomante) e *Ana*

- Clécia* (modelo e atriz, loira, namorada de cantor de pagode);
- [10A] O balconista, os sambistas e *Yoda*;
- [11A] *Mano Çangue*, *mano Truta* e extraterrestres;
- [12A] *Coronel Benedito*, *João Vaqueiro*, o lobisomem e o cego repentista;
- [13A] O protagonista, a senhora (florista) e o marginal;
- [14A] O sapo magro e o sapo gordo;
- [15A] O jovem protagonista, o vizinho gordo, a loira, e a senhora;
- [16A] “*Chapeuzinho vermelho*”, “*Vovó*” (a senhora) e o “*Lobo Mau*”;
- [17A] *Bela* (a psicóloga, a namorada), *Beto* (o artista, o amante) e *Cláudio* (o advogado/juiz — autoridade da lei —, o namorado traído);
- [18A] *Senninha* e *Braço-duro*;
- [19A] *Caçador*, o ajudante, o curupira.

Uma vez realizada a análise individual dessas personagens, foi possível comparar os dados relativos à forma da imagem de cada uma (aqui simplesmente chamada por *visualidade*) e a idéia personificada na narrativa animada pela mesma. Como esta idéia (o significado do sintagma da visualidade), que era percebida em um nível simbólico da imagem, era construída *passo a passo* pelos significados articulados nos elementos que compõem o todo significativo da imagem (percebidos no nível abstrato e representacional).

Diversas dessas personagens planas — *personagens-tipo*, especificamente — apresentaram uma mesma idéia que estariam representando na ação: um agrupamento de seres com características comuns pelas quais são identificados, um tipo social e/ou cultural. Caso fosse possível demonstrar que, a partir da visualidade de qualquer personagem representante de um mesmo tipo, o espectador pode chegar à idéia por elas personificadas (no caso, o *tipo*), e nessas personagens distintas identificasse elementos visuais semelhantes e articulados de maneira análoga, não apenas comprovaria a hipótese de que seriam as visualidades das personagens sistemas visuais de informações projetados, como poderia começar a pensar em uma sistematização da linguagem das personagens animadas, com código e repertório específicos.

No próximo capítulo, apresentarei uma possível organização das animadas personagens brasileiras, a fim de facilitar o estudo de suas características e a apresentação dos resultados obtidos ao leitor deste documento. Apresento também os dados obtidos a partir da análise da morfologia e da complexidade dessas personagens para, enfim, concluir o estudo sobre essa possível linguagem das personagens animadas.