



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Fernando Mourão Gutiérrez

Animação em ato:
voz, performance e a cena independente

Brasília, março de 2019

Fernando Mourão Gutiérrez

**Animação em ato:
voz, performance e a cena independente**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade de Brasília como requisito para a obtenção do título de Doutor em Artes.

Orientador: Dr. César Lignelli

Brasília, março de 2019

Ficha Catalográfica

Ga	<p>Gutiérrez, Fernando Animação em ato: voz, performance e a cena independente / Fernando Gutiérrez; orientador Cesar Lignelli. -- Brasília, 2019. 246 p.</p> <p>Tese (Doutorado - Doutorado em Arte) -- Universidade de Brasília, 2019.</p> <p>1. Cinema de Animação. 2. Tecnologias digitais. 3. Voz e performance. 4. Dramaturgia. I. Lignelli, Cesar, orient. II. Título.</p>
----	---



**ATA DA DEFESA DE TESE
CURSO DE DOUTORADO EM ARTE /UNB – 2019.**

Ao vigésimo segundo dia do mês de março de dois mil e dezenove, às dezessete horas, realizou-se na Laboratório LATA - PPGCEN a Sessão Pública de Defesa de Tese do (a) aluno (a) **Fernando Mourão Gutierrez**, matrícula nº 15/0067372, intitulada: "Animação em ato: voz, performance e a cena independente". A comissão examinadora composta pelos professores: César Lignelli (VIS/UnB) - Roberta Kumasaka Matsumoto (VIS/UnB) – Membro Interno, Sérgio Nesteriuk (UAM) – Membro Externo, Alice Fátima Martins (UFG) – Membro externo. Suzete Venturelli (VIS/UnB) – Suplente interno e Luciana Hartmann (CEN/UnB) – Suplente externo. Após arguir a banca deliberou pela APROVAÇÃO.

ASSINATURAS:

Professor (a) Dr. (a). César Lignelli

Professor (a) Dr. (a). Roberta Kumasaka Matsumoto

Professor (a) Dr. (a). Sérgio Nesteriuk

Professor (a) Dr. (a). Alice Fátima Martins

Proclamados os resultados pelo (a) Professor (a) Dr. (a). César Lignelli, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, César Lignelli, lavrei a presente ata, que assino.

Brasília-DF, sexta-feira, março 22, 2019

Professor (a) Dr. (a). César Lignelli
PRESIDENTE DA BANCA EXAMINADORA

Àquelas almas que animam

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador Cesar Lignelli por me fazer perceber que sempre há algo a ser alcançado além daquilo que acreditamos ser os nossos limites.

À Vivian Palmeira, pelo apoio incondicional e por permanecer ao meu lado, durante todos esses muitos e inconstantes anos.

À minha filha, Clarice, pela infância, pela leveza, pelos sonhos, pelo companheirismo e pela inspiração.

A meus pais, Antônia e Fernando, por me permitirem acessar este lugar, seja por meio da educação, seja por meio dos sonhos.

Aos amigos Márcio Minervino, Gil Roberto, Cesar Lignelli, Rodrigo Fischer, Bruno Zakarewicz, Fernando Nísio e Samir Andreoli, pelos momentos vividos.

À Marão e Jonas pela generosidade e disponibilidade de sempre.

Ao Claudio Bueno (*in memoriam*), por me apresentar o mundo da docência com tamanha paixão.

Ao Edu Nogueira, pelas conversas, pela parceria e por me mostrar um universo na animação que até então não conhecia.

À Patrícia Barcelos, pela compreensão e apoio nos momentos decisivos desta jornada.

À FAP-DF, pela bolsa de estudos concedida por dois anos, imprescindível para a realização desta pesquisa.

À Universidade de Brasília, em especial às professoras Roberta Matsumoto e Suzete Venturelli, pelas sensíveis contribuições e considerações acerca deste trabalho.

Ao IFB, pelas múltiplas perspectivas apresentadas que extrapolam os muros da escola e pelo incentivo à pesquisa.

A todes que cruzaram por mim e me afetaram de alguma maneira.

“Esse corpo-rede é multi tosko, multi task.”

Carmelo Vello

Resumo

Esta pesquisa busca um trânsito e um entrelaçamento entre a animação, o cotidiano, as tecnologias digitais, a virtualidade, o corpo, a performance vocal e cinética, de modo a reverberar na produção de um diretor e na construção da cena. Trata, portanto, de uma reflexão que se dá a partir de uma perspectiva de um autor-animador, que considera estes aspectos da contemporaneidade, bem como suas possíveis influências e impactos no resultado de uma obra audiovisual brasileira em animação. Partindo das tecnologias digitais e seus usos cotidianos, o corpo é colocado em evidência. É proposto, um pensamento acerca de um corpo que já não nos cabe mais, que extrapola os próprios limites físicos por meio de suas extensões, dentre elas, a virtualidade, conforme sugerem Michel Serres (1995, 2013) e Pierre Lévy (1996). De uma relação estabelecida entre animador e tecnologia, o corpo ganha outras potências. Este corpo híbrido, tecnológico, é então, revisitado pelo viés da filosofia que, a partir de uma miríade de exemplos de filmes de animação, abarca noções dicotômicas evidenciadas por autores como Platão (1993) e René Descartes (2001), assim como uma noção de corpo uno e múltiplo, apresentada por Baruch de Espinosa (1998, 2009), Gilles Deleuze (1976, 1998, 2002, 2004, 2007, 2009) e Felix Guattari (1988, 2011). A partir de um pensamento engendrado na filosofia, buscamos por ressonâncias com um corpo animado que se faz presente na cena. Em diálogo com noções múltiplas de corpo, buscamos na voz, as potências percebidas além do discurso linguístico. Voz essa que se entrelaça com a performance cinética e com a cena. Um outro corpo emerge; não só aquele animado, mas também aquele que anima. Estes, ao se expressarem, buscam conectar-se com o espectador, em diálogo com seus traços e peculiaridades. Envolto nessa atmosfera, faz-se imprescindível que a escrita também extrapole os suportes tradicionais, abarcando outros formatos e outras linguagens. Espera-se que esta reverbere e impregne a obra que está a se constituir e que então se inicia: o longa-metragem brasileiro *O Sonho de Clarice*.

Palavras-chave: tecnologia, cinema, animação, corpo, voz, performance

Abstract

This research seeks for a transit and an interconnection between animation, daily life, digital technologies, virtuality, the body, the vocal and kinetic performance, in order to reverberate in the production of a director and in the construction of the scene. It is, therefore, a reflection that takes place from the perspective of an author-animator, who considers these aspects of contemporaneity, as well as their possible influences and impacts on the result of a Brazilian audiovisual work in animation. Starting from digital technologies and their everyday uses, the body is put in evidence. It is proposed, a thought about a body that no longer fits us, that extrapolates the physical limits themselves through their extensions, among them, virtuality, as suggested by Michel Serres (1995, 2013) and Pierre Lévy (1996). From an established relationship between animator and technology, the body gains other powers. This hybrid, technological body is then revisited by the frame of philosophy which, from a myriad of examples of animated films, embraces dichotomous notions evidenced by authors such as Plato (1993) and René Descartes (2001), as well as a notion of an indivisible and multiple body presented by Baruch Spinoza (1998, 2009), Gilles Deleuze (1976, 1998, 2002, 2004, 2007, 2009) and Felix Guattari (1988, 2011). From a thought engendered in philosophy, one searches for resonances with an animated body that is present in the scene. In dialogue with multiple notions of body, one seeks in the voice, the perceived powers beyond the linguistic discourse. A voice that intertwines with kinetic performance and with the scene. Another body emerges; not only the animated but also the one which animates. These, when expressing themselves, seek to connect with the audience, in dialogue with their traits and peculiarities. Wrapped in this atmosphere, it is indispensable that this writing also extrapolates traditional media, embracing other formats and other languages. It is hoped that this one reverberates and impregnates the work that is being constituted and that then begins: the Brazilian feature film *Clarice's Dream*.

Keywords: technology, cinema, animation, body, voice, performance

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Passagem de tempo ¹	17
Figura 02 – Passagem de tempo.....	18
Figura 03 – Passagem de tempo.....	19
Figura 04 - Atores em set na gravação de vozes para o filme <i>Rango</i>	137
Figura 05. Frame do filme <i>Bizarros Peixes das Fossas Abissais</i> no momento em que a região glútea da mulher se metamorfoseia em um gorila	140
Figura 06 – <i>Operação Big Hero</i> (2014)	157
Figura 07 – QR code.....	183
Figura 08 – Frame do filme <i>Tito e os Pássaros</i>	199
Figura 09 – QR code.....	210
Figura 10 – caderno de desenhos de Clarice.....	211
Figura 11 – caderno de desenhos de Clarice.....	212
Figura 12 – caderno de desenhos de Clarice.....	213
Figura 13 – caderno de desenhos de Clarice.....	214
Figura 14 – caderno de desenhos de Clarice.....	215
Figura 15 – caderno de desenhos de Clarice.....	216
Figura 16 – caderno de desenhos de Clarice.....	217
Figura 17 – caderno de desenhos de Clarice.....	218
Figura 18 – caderno de desenhos de Clarice.....	219

¹ As ilustrações das figuras 01, 02 e 03, foram criadas por Betu Souza.

Figura 19 – caderno de desenhos de Clarice.....	220
Figura 20 – caderno de desenhos de Clarice.....	221
Figura 21 – caderno de desenhos de Clarice.....	222
Figura 22 – caderno de desenhos de Clarice.....	223
Figura 23 – caderno de desenhos de Clarice.....	224
Figura 24 – caderno de desenhos de Clarice.....	225
Figura 25 – <i>frame</i> da animação promocional apresentado na defesa oral do edital em que o filme foi contemplado	228

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO I	40
No finger	40
Corpo-corrupto.....	50
Animubiquidade.....	59
A fronteira não é o limite.	69
Animação está em tudo.....	70
O Estúdio ANIMA X	72
Algo a temer?	76
CAPÍTULO II	78
O corpo animado	78
A mente é o piloto	80
Ao infinito e além.....	87
Música Visual	100
Devaneios.....	103
CAPÍTULO III.....	105
Da voz à cena.....	105
A escolha da voz.....	123
Voz espaço tempo.....	136
A voz em Bizarros Peixes das Fossas Abissais.....	139
A voz em Anina.....	148
A voz em Tito e os pássaros.....	151
Da voz à performance cinética	154
Títere e Titereiro.....	164
CAPÍTULO IV	174
O Sonho de Clarice	174
De volta ao presente	184
Argumento e roteiro.....	187
O som e a cena	190
Caminhos da produção.....	194
Sobre o fomento	201
A dificuldade do realizador estreante	204
Considerações finais	227
Referências bibliográficas.....	230

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA REALIZADA COM ALFREDO SORDERGUIT	240
APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA REALIZADA COM GUSTAVO STEINBERG	245

INTRODUÇÃO

Recife, 29 de abril de 2008. Cine PE – Festival do Audiovisual. O Teatro Guararapes está com lotação de meia casa. Isso significa a presença de mais ou menos 1500 pessoas. Nada mal. À minha volta alguns diretores que conheço de nome, outros que, de alguma maneira, me inspiraram. Vários outros que nunca tinha ouvido falar. O curta-metragem de animação *O Mascate*² será exibido. O filme conta a história de um trabalhador rural, humilde, tímido e romântico, que teme perder seu grande amor com a chegada do Mascate a cidade.

Anunciam meu nome e me convidam para fazer a apresentação do filme. A adrenalina se espalha imediatamente por meu corpo. A sensação é uma mistura de ansiedade, medo, nervosismo, êxtase. Sinto-me mais vivo do que nunca. Levanto-me e sigo em direção ao palco. Todas aquelas pessoas terão seus olhares atentos a mim. Enquanto caminho, tento me lembrar do pequeno discurso que havia preparado dias antes. Branco total. Diante da plateia teço algumas palavras. As que me vêm no momento. Apesar do imprevisto, me saio bem, aparentemente. Finalmente agradeço e retorno ao meu assento.

A apresentação dos outros diretores com filmes a serem exibidos na mesma noite segue. Sim, estou obviamente encantando. Em meu semblante, o sorriso estampado evidencia a satisfação de fazer parte daquilo. Afinal, para mim, esse momento representa o reconhecimento pelo árduo trabalho que tive para fazer o filme. Uma dedicação integral por cerca de seis meses, em um trabalho artesanal e solitário. Encerra-se o cerimonial. As luzes se apagam. *O Mascate* é o primeiro filme a ser exibido.

No entanto, algo estranho acontece. A projeção do filme está torta. Sim, torta. Parte do filme é projetada para fora da tela. Além disso, a projeção é pequena comparada ao tamanho do teatro e à própria dimensão da tela. A tela grande é dedicada exclusivamente aos filmes realizados em película. Os filmes digitais, como *O Mascate* são projetados em um sistema paralelo³. Para piorar, o som também

² Curta-metragem em animação dirigido por Fernando Gutiérrez, *O Mascate*, disponível em <https://goo.gl/rqFhM1>

³ Na época (2005), a maioria dos grandes festivais exibia filmes apenas em cópias de 35 milímetros ou 16 milímetros, e o formato digital começava a se fazer presente nos festivais.

apresenta problemas. Não tem presença. Ou seja, há um sistema de som adaptado para esse contexto digital, no melhor estilo gambiarra mesmo. Esse sistema de som 'paralelo' dedicado exclusivamente aos filmes digitais, obviamente, não é adequado ao tamanho do teatro. Trinta segundos depois a projeção é ajustada corretamente na tela. Não há muito o que fazer em relação ao som. O filme é exibido. Como ele tem somente 4 minutos de duração, os trinta segundos iniciais representaram algo em torno de 20 por cento de todo o curta. Os créditos sobem. A plateia aplaude sem muito entusiasmo. Sigo assistindo aos outros filmes. E assim foi até a sessão terminar. Depois disso os realizadores jantaram juntos e finalmente retornamos ao hotel. Que noite.

Não fiquei chateado. De modo algum. Aquela foi a exibição do meu primeiro curta. Não é todo mundo que estreia seu primeiro filme em um grande festival. Apesar dos problemas, a experiência e a sensação de estar naquele lugar, com aquele público, ao lado de grandes realizadores, são inexplicáveis. Sabe quando você está diante de uma obra de arte, ou assistindo a um concerto musical e subitamente é atingido por algo arrebatador que te afeta de uma maneira que foge a qualquer explicação possível? Algo que te foge à razão? É essa a sensação. E apesar de tudo, meu sentimento é de orgulho e certeza do caminho a trilhar.

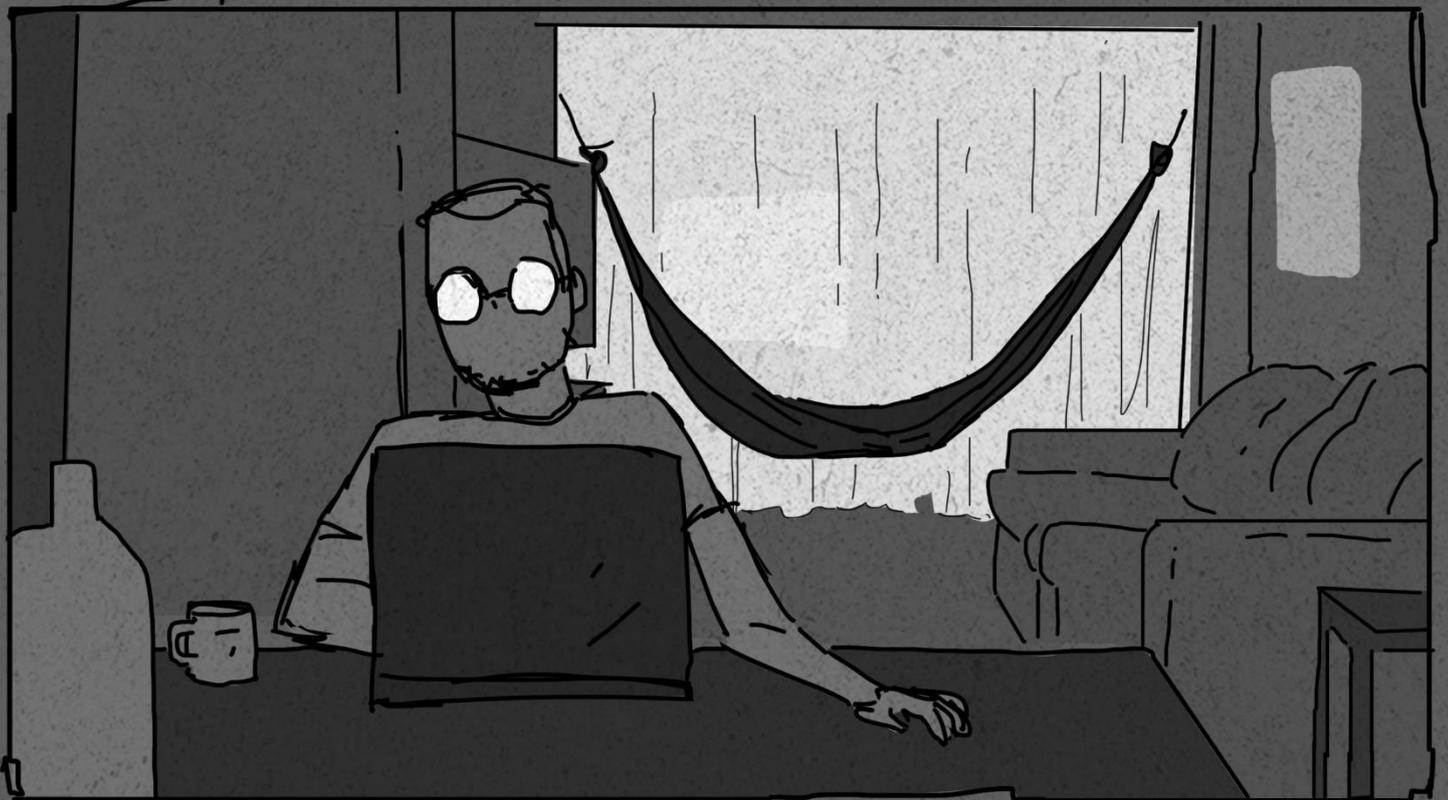
No dia seguinte levanto-me, tomo café da manhã e retorno ao quarto. Às dez horas irei participar de uma mesa de debates sobre os filmes exibidos no dia anterior. Enquanto tomo banho, penso no que falar sobre o filme. Tinha uma mania de me imaginar em um *Talk Show*. Faço as perguntas a mim mesmo e respondo. Não que este ato seja original, mas talvez expresse uma vontade de ter um trabalho publicamente reconhecido. Terminado o banho-entrevista, troco de roupa e sigo para a sala de conferência. Estou ansioso, pois acredito não ter muita habilidade para falar em público. Na sala estão presentes jornalistas da imprensa local e de alguns veículos de imprensa nacionais. Alguns *blogueiros* da área de cinema e um público formado principalmente por estudantes de comunicação. Na primeira mesa da manhã sentam-se todos os realizadores de curtas-metragens. Lá estou eu com meus novos colegas, que havia conhecido na noite anterior. Os jornalistas iniciam suas perguntas. As perguntas vêm e vão sempre direcionadas aos outros realizadores. Fico ali esperando por uma pergunta lançada a esmo. Quero tanto responder a algum questionamento que fico com uma cara de cachorro carente

esperando por aquele resto de coxa de frango que alguém acaba de comer durante a refeição e lança ao chão para agrado do animal. Não me chega nenhuma sobra. Nenhuma pergunta me é direcionada. Por quê? E eu, tão ansioso para falar do meu filme, do processo, da história, das motivações. Nada. Finalmente, ao término do debate, uma última pergunta me é direcionada. Feita pela jornalista Maria do Rosário Caetano⁴, nitidamente em consideração à minha presença. Mesmo assim, a felicidade fica estampada em meu rosto. Ingênuo, sequer percebo que a pergunta era uma espécie de prêmio de consolação. A questão é trivial. Minha resposta é igualmente trivial. Mesmo sem falar muito, aliás, uma de minhas características, fico satisfeito em participar da mesa e de ouvir as reflexões sobre os outros filmes. Durante os dias que se seguiram, aproveitei a praia, os filmes, os colegas, os debates. Certamente foi um momento de grande aprendizado e aproximação com o universo do cinema, a partir de agora, do ponto de vista de um realizador.

⁴ Maria do Rosário Caetano é jornalista e pesquisadora. Autora dos livros "Cinema Latino-Americano - Entrevistas e Filmes", "João Batista de Andrade - Alguma Solidão e Muitas Histórias" (2003). Recebeu, do Festival de Cinema de Pernambuco, a medalha do mérito em Jornalismo Especializado/2003.







Brasília, 09 de outubro de 2018. Estou sentado à mesa. À minha frente meu *laptop*, um copo d'água e uma xícara de café. Dez anos se passaram desde a primeira exibição do meu primeiro filme. Novas produções, algumas felizes, outras nem tanto. Tentativas, erros e aprendizado. Após quatro anos debruçado na escrita e tratamento do roteiro e na elaboração do projeto, finalmente inicio o processo de produção de meu primeiro longa-metragem: *O Sonho de Clarice*⁵. A insegurança naturalmente se faz presente, pois mesmo já tendo dirigido diversos curtas-metragens, esta é a primeira investida em um filme de longa duração. Mas, afinal, o que muda na realização de um longa? Em termos de capacidade de produção, não seria o equivalente a fazer alguns curtas? Será que estou preparado para essa jornada? Como minha trajetória impactará nessa obra? Como compreender a realização deste filme considerando as condições de sua realização? Como pensar a produção de animação entendendo nossas peculiaridades? Seja no que diz respeito à formação dos profissionais envolvidos, ao orçamento disponível, à nossa cultura, nosso contexto histórico, nossa geografia. Que caminho seguir? (*Caso esta seja a primeira vez que lê este trecho, siga adiante, caso contrário, vá para a página 184*)⁶.

Pego a xícara e a levo até a minha boca. Dou o último gole do café e me ponho a pensar: Por que eu quero fazer este filme? De certo modo, entendo que este seja o momento, uma vez que já dirigi outros seis curtas-metragens e, como comumente acontece, após alguns curtas, o diretor ou a diretora se embrenha na realização de um longa. Tudo bem, mas quais são as razões de ele existir? Tenho dificuldade em expressar os motivos para realizar este filme. Talvez porque, de fato, eu não saiba, ainda. Decido então remexer, vasculhar e refletir sobre meu primeiro curta, a fim de compreender como este, bem como as produções subsequentes reverberam em minha produção atual. Há muito tempo não pensava sobre *O Mascate*. Deixe-me tentar: Um dia comum. Ele trabalha na lavoura. Ela leva uma trouxa de roupas para lavar. Seus olhares se cruzam. A situação é dada e é clara. Eles se gostam. Fim de tarde. Ele, o Matuto, senta-se na calçada. Aguarda sem pressa para cortejá-la. Sabe que ela aparecerá. Ela, a Namoradeira, surge na janela. Seus olhares novamente se encontram. No entanto, um som ecoa. Um olhar

⁵ O roteiro original de *O Sonho de Clarice* foi escrito por Cesar Lignelli e Fernando Gutiérrez.

⁶ Por mais tentador que seja espiar a página 184, espere o momento certo para fazer isso.

desviado. A conexão se perde. A eletricidade se esvai. Chega o Mascate. Figura temível. Não há a menor chance de lidar com o charme de seu opositor. O duelo já se iniciou. Cada um com suas qualidades. De um lado a segurança, do outro a aventura. Quem ela escolhe? O Matuto. Fim. Não me contento com essa resposta. No fim das contas, fiz um breve resumo da história. Preciso me esforçar mais para tentar explicar sobre o que o filme fala. Tento novamente: Trata-se de um homem que gosta de uma mulher e fica com medo de perder seu amor para o Mascate. Ainda superficial. Tenho dificuldade para avançar numa argumentação mais complexa. Afinal, por que resolvi fazer esse filme? Minha decisão para contar essa história se deu em função da necessidade de apresentar um produto final como resultado do curso de pós-graduação que realizava à época. Mas esta não foi minha única motivação. Também buscava aperfeiçoamento na área. A especialização funcionou como uma espécie de catalizador dessa vontade. Fazer um filme era o objetivo e poder vivenciar todas as etapas de sua produção foi uma experiência inigualável.

Durante a realização do curta pude colocar em prática tudo que havia aprendido durante o curso. Mais que isso, percebi o momento em que atravessei o limiar que divide aquele que serve à técnica, daquele que usa a técnica a seu serviço. Momento em que se tem domínio pleno, ou pelo menos a sensação de que a partir daí, consegue-se resolver qualquer problema, alcançar aquilo que imagina, sem que a técnica seja um empecilho. O filme serviu para isso. Era preciso dominar a técnica e, nesse sentido, o objetivo foi alcançado. De fato, estas são razões para ter realizado o filme. Mas sinto que preciso escavar em suas entranhas para encontrar respostas que talvez ainda não saiba. Havia outras razões além dessas que mencionei agora? E se as razões eram exclusivamente essas, por que escolhi este tema específico? Como ele me move?

A premissa do filme é muito simples. Uma moça que é desejada por duas pessoas. Um triângulo amoroso, um amor platônico. Os personagens são claros e dados. A moça, uma referência direta às bonecas namoradeiras, presentes na cultura e no artesanato mineiro. O Matuto, um trabalhador rural. Tímido e apaixonado. Mas que talvez jamais declare seu amor à jovem moça. O Mascate, o estrangeiro. Este, nitidamente evidenciado pela escolha de sua etnia, com traços orientais. A Namoradeira quer casar. O Matuto, aparentemente ingênuo. O Mascate, aquele

que traz novidades. É diferente e, por isso, desperta interesse. O roteiro tem uma estrutura clássica de divisão em três atos. Os personagens, lineares. A história: Menino gosta de menina. Menino se vê ameaçado com a presença de outro. Menino fica com a menina. Simples e direto.

Mas apesar de sua simplicidade narrativa, durante o processo de estudos para realização do filme, debrucei-me na pesquisa sobre diversos animadores, bem como filmes de animação, numa busca por ampliação de repertório. Também assisti à diversos filmes que exploravam uma temática nordestina como *Deus e o Diabo na terra do Sol* (1964), *Eu, Tu, Eles* (2000), *Vidas Secas* (1963), *O auto da Compadecida* (2000), *O fim e o princípio* (2006). Pesquisei por referências nas artes plásticas, de autores que buscavam representar essa ‘atmosfera’ do sertão, como Antônio Poteiro⁷ e Almeida Júnior⁸. E assim, busquei relacioná-los. É interessante, por exemplo, perceber a diferença da fotografia em filmes como *Deus e o Diabo na terra do Sol* e *Eu, Tu, Eles*, por exemplo. Em *Deus e o Diabo* privilegia-se uma luz dura, que produz imagem de alto contraste. Já em *Eu, Tu, Eles*, a luz é mais suave. Uma luz que foi domada, controlada, amenizada. No que diz respeito à concepção visual do filme, opto pelo uso de uma luz suave, mais próxima do estilo empregado em *Eu, Tu, Eles* e *O auto da compadecida*. Minha intenção não era localizar geograficamente o espaço no qual o filme ocorre, mas, sim, trazer uma atmosfera do interior, de tal modo que pudesse ser percebido não como um lugar específico, mas como muitos. Assim, no que diz respeito à concepção dos cenários, a escolha por uma arquitetura colonial para as casas, presentes em diversas cidades do interior do Brasil, contribuem para a construção desse sertão idealizado.

Mas por que será que opto por uma generalização do espaço representado no filme? Por que escolho uma história de amor amplamente identificável? Recordo-me que na época em que escrevia o roteiro de *O Mascate*, ao pensar no tema do

⁷ Antônio Batista de Souza é escultor, pintor e ceramista português, radicado no Brasil. Com o tempo, seus potes adquiriram condições de autênticas esculturas em cerâmica. Da simplicidade de meros recipientes caseiros, seus trabalhos transformaram-se em objetos complexos e ornamentados. Disponível em www.pinturabrasileira.com. Acesso em 10/09/2018.

⁸ Almeida Júnior (1850-1899) foi um pintor e desenhista brasileiro. Foi o primeiro pintor a retratar em seu trabalho o tema regionalista. Somente na última década de sua vida que Almeida Júnior fez um conjunto de telas de temática regionalista, que iria consagrá-lo na história da pintura brasileira. Disponível em www.ebiografia.com/almeida_junior. Acesso em 10/09/2018.

filme, a célebre frase de Leon Tolstói ecoava em minha cabeça: “Se queres ser universal, começa por pintar a tua aldeia”⁹. Sem dúvida busquei por uma universalidade nesta obra. Mas ao mesmo tempo preocupava-me em falar da minha “aldeia”, colocando essa história de amor, universal, num contexto local. De todo modo, percebo agora uma intenção de agradar a um grande público. Ao fazer isso, ao escolher uma fotografia e uma história que abarquem um público maior, de certo modo estou delimitando e definindo um tipo de público. E ao tentar abranger um grande público, tomo por definição deste, como uma audiência que está acostumada a determinado tipo de filme, especialmente aqueles produzidos em *Hollywood* que visam exclusivamente o entretenimento. Filmes mais leves, mais palatáveis, com uma estrutura narrativa mais simples e comum.

Tenho que admitir que *O Mascate* tem um enredo comum¹⁰. Mas essa intenção era consciente. Como disse antes, estava preso à técnica. Precisava superar essa barreira. Por isso optei por não ousar narrativamente. Não tive tempo para me debruçar nesse sentido. Talvez me faltasse uma experiência em cinema, em linguagem cinematográfica. A escolha desse público mais amplo também se dá em decorrência de minha formação audiovisual. Os filmes da *Sessão da Tarde*¹¹, nos anos 1980, fazem parte de meu imaginário dessa época. No cinema, assistia a filmes dos grandes estúdios. Possivelmente tenha despertado para outras cinematografias, especialmente depois da conclusão de minha especialização. Ao sentir que passei a dominar a técnica e que ela poderia, a partir daí, servir às minhas necessidades, ganhei liberdade. Creio que, ao se desvencilhar dos entraves impostos pela falta de domínio da técnica, a gente pode passar a perceber outras questões que envolvem a realização de um filme. Certamente este curta-metragem possui inúmeras lacunas em relação à linguagem cinematográfica. Reconheço que me faltava um conhecimento mais aprofundado no que diz respeito ao cinema e suas possíveis linguagens, mas não creio que a justificativa acerca da escolha de uma estrutura narrativa mais simples tenha se dado como uma atitude

⁹ A celebre frase foi cunhada por Leon Tolstói, escritor russo. Dentre suas obras destacam-se, *Guerra e Paz* (1869) e *Anna Karenina* (1877).

¹⁰ O emprego do termo ‘comum’ aqui refere-se a uma produção em que determinadas estruturas narrativas são amplamente e repetidamente utilizadas, tornando-se um padrão, um clichê.

¹¹ Sessão da tarde é um programa de televisão brasileiro exibido pela Rede Globo desde 11 de março de 1974. A sessão da tarde atingiu sua melhor fase nos anos 1980, com a exibição de filmes que se tornaram clássicos, como *Curtindo a Vida Adoidado*, *Karatê Kid*, *A Lagoa Azul*.

escapista para que esta falta de conhecimento não fosse questionada. Ou como uma justificativa para que a simplicidade do filme, dos personagens e da história, não entrasse no escopo da análise da obra. Tinha consciência das minhas escolhas. Mas a questão que me vem agora é: será que eu conseguiria ousar narrativamente na época em que estava produzindo *O Mascate*? O filme tem suas qualidades. De toda minha produção, esta foi a que teve maior repercussão. Dos curtas que realizei, este foi o que mais circulou em festivais. Foi exibido no Cine-PE, o Cine Ouro Preto, Cine Sul, Cinema com Farinha, Gramado. Mas pensando bem, como posso relacionar alguns aspectos do filme com os festivais em que ele foi exibido? Geralmente os festivais seguem linhas curatoriais específicas, que implicam na escolha de determinados tipos de filmes. A curadoria do Festival de Brasília é bem diferente do Festival de Gramado, por exemplo. Com base nas minhas escolhas, assim como na repercussão do filme nos festivais em que foi exibido, percebo que este segue uma linha estética e narrativa que tende a agradar a um grande público, com um visual leve e uma história óbvia. Mas, afinal, por que escolhi contar uma história dentro de uma temática do sertão?

Busco por textos que tratam do tema do sertão no cinema brasileiro. Vasculho na internet por artigos, até que encontro um que me chama a atenção: *Estética da Fome*¹², escrito por Glauber Rocha em 1965 e apresentado em um congresso, em Gênova, sobre o Terceiro Mundo (*Terzo Mondo e Comunità Mondial*). Seu texto-manifesto aborda nossa produção cinematográfica e a relação entre a nossa cultura e uma cultura dita civilizada. À medida em que o leio, assinalo alguns trechos. Um deles diz: “Enquanto a América Latina lamenta suas misérias gerais, o interlocutor estrangeiro cultiva o sabor dessa miséria, não como sintoma trágico, mas apenas como dado formal em seu campo de interesse”¹³. Sigo a leitura. No manifesto, Glauber diz que nem o latino comunica verdadeiramente sua miséria ao homem civilizado, como, tampouco, o homem civilizado compreende verdadeiramente a miséria do latino. Ele é duro ao falar da situação da arte no Brasil diante do mundo. Comenta que os filmes que conseguem repercussão internacional, quantitativamente, são aqueles que não representam a verdade, mas

¹² ROCHA, Glauber. *Eztétyka da Fome*. 1965. Disponível em <https://hambrecine.files.wordpress.com/2013/09/eztetyka-da-fome.pdf> acesso 10/11/2017.

¹³ *Ibidem*.

a ficcionalizam a partir de nosso contexto cultural, social e econômico. Assim, apresentam problemas sociais de maneira exótica, pitoresca, que apenas vulgarizam o tema. Diz ainda que ao se fazer isso, estes equívocos apresentados nas artes, contaminam o terreno político¹⁴. Sigo tomado pela leitura. Outro trecho me chama a atenção: “Para o observador europeu, os processos de criação artística do mundo subdesenvolvido só o interessam na medida que satisfazem sua nostalgia do primitivismo, e este primitivismo se apresenta híbrido, disfarçado sob tardias heranças do mundo civilizado, mal compreendidas porque impostas pelo condicionamento colonialista. A América Latina permanece colônia e o que diferencia o colonialismo de ontem do atual é apenas a forma mais aprimorada do colonizador”¹⁵. Glauber Rocha afirma no texto que nosso condicionamento econômico e político nos levou ao “raquitismo filosófico e à impotência”¹⁶. Quando não tomamos consciência deste contexto produzimos obras históricas ou estéreis. Para Glauber, as obras estéreis, fartamente encontradas em nossa produção artística, são aquelas em que “o autor se castra em exercícios formais que, todavia, não atingem a plena posse de suas formas. O sonho frustrado da universalização: artistas que não despertaram do ideal estético adolescente”¹⁷.

Seguro o copo de água que está diante de mim e o levo a boca. Dou um gole. Coloco o copo de volta a mesa.

À meia piscada, quando meus olhos estão fechados, uma eternidade. Este último trecho do texto de Glauber Rocha é brutal e me coloca em xeque, a machadadas. Um filme passa em minha cabeça. Memórias são afloradas. Todo o processo de realização do curta, todas as decisões, todas as conversas, as resistências, surgem em imagens. Me vejo no dia da defesa de meu trabalho de conclusão da pós-graduação e apresentação do curta-metragem *O Mascate*. Na banca, Claudio Bueno, Carlos Eduardo Nogueira e Leonardo Cadaval. Vejo nitidamente o rosto de meu orientador, Edu Nogueira, assim como de Leonardo Cadaval, que falam das qualidades técnicas, mas também abordam questões relacionadas à história. Sutilmente dizem que o filme peca em uma história óbvia. Edu, questiona sobre a justificativa acerca das cores, bem como sobre a relação com arte *naïf*, que

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

mencionara em meu trabalho escrito. Esbravejo em uma defesa falha, rasa e frágil, não me conformando com o que ele sugeria: que a justificativa para a escolha era forçada, como que encontrada para fundamentar minhas opções, sem ao certo saber porque. Vejo o orgulho nos olhos de Claudio Bueno, conhecido carinhosamente como o 'gigante gentil'. Igualmente há nos olhares dos outros membros da banca um orgulho pelo feito como um todo, pelo domínio técnico, mas ao mesmo tempo, uma certa frustração pelo que o filme é.

Glauber Rocha, em uma frase, toca nos dois aspectos norteadores da produção do curta-metragem. Sua afirmação não tinha como ser mais precisa. Devido à condição na qual foi realizado este filme, de fato havia um apego excessivo à forma, pois o filme é resultado prático da conclusão de um curso técnico, voltado para o lido com a ferramenta. Ainda em relação à forma, há uma intenção na busca por uma universalidade, que se faz presente nas escolhas das cores, dos planos, da montagem, do enredo. Todas as decisões tomadas seguem nessa direção. *O Mascate* é um filme com uma "capa" regional, mas que fala de um triângulo amoroso de uma maneira genérica e pasteurizada. A representação do Sertão é romântica e idealizada. São escolhas que visam essa universalidade. Ao fazer isso, não consigo falar de minha "aldeia". É possível contar essa história, tirando a "roupagem" do Sertão, e inserindo qualquer outro contexto, sem que haja prejuízo em seu entendimento. Abro os olhos. Havia sido completamente afetado por aquele momento. Levanto-me da mesa. Sento-me no sofá e fico ali ainda processando tudo acabara de ler. Fui profundamente provocado ao me deparar com Glauber Rocha e a *Estética da Fome*. Algumas pistas foram lançadas. Uma estética do Sertão, sem dúvida é uma. Em diversos aspectos *O Mascate* se enquadra nesse contexto. Das referências que trouxe de filmes com essa estética, acabei me atendo especificamente a aspectos visuais das obras, principalmente à fotografia. Mas como eu posso relacioná-los para além da fotografia? É possível perceber uma certa recorrência no cinema pela temática do Sertão na cinematografia brasileira? Esta, expande-se para o cinema de animação? E se de fato há uma recorrência acerca dessa temática, sou tomado por minha vivência ou pela situação na criação do curta-metragem *O Mascate*?

É preciso ler o texto-manifesto de Glauber com calma. Faço isso. Percebo que ele ainda hoje continua provocativo e instigante. As relações entre um cinema de arte

e o cinema comercial à época, não são tão diferentes, ou distantes das relações de hoje. Uma frase ecoa insistentemente: “Artistas que não despertaram do ideal estético adolescente”¹⁸. Havia afirmado a mim mesmo sobre minha opção por uma estrutura narrativa clássica. Mas agora percebo que esta não foi uma opção, ao me dar conta de que possivelmente não conseguiria fugir dela. Raquitismo filosófico? Talvez. Levanto-me do sofá, sigo até a cama, deito-me e permaneço olhando para o teto. Compreendo e admito fragilidades no curta, mas ao mesmo tempo compreendo o contexto em que este foi produzido. Se por um lado a história e a escolha estética do curta-metragem são triviais, por outro, as provocações que se dão em decorrência da reflexão acerca deste, evidenciam caminhos outros a serem perseguidos. Estava apegado à técnica. E, apesar do filme evidenciar minhas limitações à época, é igualmente verdade que este representa o melhor que pude fazer, naquele momento. Um leve sorriso é esboçado em meu rosto. Fecho os olhos e consigo dormir.

O *Mascate* traz consigo marcas. Marcas de um esforço na obtenção de domínio técnico da animação 3D, impregnadas tanto na obra quanto em seu autor. Estas, evidenciam o processo em que o filme se construiu por meio daquilo que é apresentado na tela, assim como pelas lacunas deixadas, que não dizem respeito exclusivamente ao domínio de um *software* ou técnicas de animação, mas considera diversos outros elementos que compõem uma cena animada, como a escrita de um roteiro, por exemplo.

Ao debruçar-me sobre o assunto, percebo que marcas similares são compartilhadas por outros que trilharam caminhos próximos a este. É comum em discussões com o público especializado em animação, surgirem questionamentos acerca de quantos desenhos foram feitos em certa obra, ou o tempo levado pelos computadores para calcular matematicamente cada frame de determinada animação, por exemplo. Tais descrições comumente fazem parte da *práxis* diária daqueles que trabalham com animação, sugerindo, assim, familiaridade, e quiçá, certo apego ao tecnicismo presente nessa área. Tanto que Brad Bird, no prefácio à 3ª edição do livro *Acting for animators*, introduz seu texto mencionando ser muito pouco provável que alguém tenha ouvido falar sobre quantos tubos de tinta Picasso

¹⁸ ROCHA, 1965: 02.

utilizou para pintar *Guernica* (apud HOOKS, 2011: 02). Ao passo que quando a arte da animação é discutida, uma infinidade de termos técnicos passa a ser elencada.

O uso de tecnologias na animação está presente desde sua gênese, pois esta utiliza a fotografia como forma de registro dos desenhos sequenciais. No caso da animação, o próprio desenho existe devido ao uso de papel e lápis, ou tinta, portanto, tecnologias. Hoje os animadores, em boa parte, encontram-se dependentes das novas tecnologias digitais¹⁹ que facilitam e aperfeiçoam o fazer da animação. Nós animadores somos, em maior ou menor proporção, dependentes delas, não só do lápis, do papel e da fotografia, mas do computador, das mesas digitalizadoras, das ilhas de edição. Raras são as produções que restringem ou limitam seus usos. Portanto, de certo modo a presença da tecnologia no fazer artístico da animação se naturaliza²⁰. Mesmo no modo mais simples de se produzir animação, como em um *flipbook*²¹, por exemplo, tecnologias como o papel e o lápis, são necessárias. Demais, a presença da tecnologia passa a fazer parte de nossa vida cotidiana de forma integrada.

Outro aspecto importante a se mencionar diz respeito à complexidade dessas novas ferramentas digitais, o que requer muitas vezes anos de treinamento e dedicação. Assim, é comum que após uma dedicação intensa visando o domínio de tais ferramentas, o animador impregne seu discurso com a técnica. O que Brad Bird sugere²² é que ao se privilegiar a técnica, em razão de uma preocupação excessiva com o domínio de uma determinada tecnologia, outros aspectos que envolvem a construção fílmica podem acabar sendo menos explorados.

Isso impacta diretamente no resultado final de um filme, pois toda obra cinematográfica lança mão de competências diversas. No cinema de animação não poderia ser diferente. Se tomarmos como exemplo o processo de produção de uma animação que utiliza a computação gráfica 3D em sua realização, seu desenvolvimento envolve desde a criação de um roteiro, definição visual dos

¹⁹ Entende-se aqui como tecnologias digitais aquelas surgidas a partir do advento da computação, em especial a computação gráfica.

²⁰ Adiante, trataremos algumas abordagens filosóficas que sustentam a ideia da tecnologia como natural do ser humano.

²¹ *Flipbook* é um pequeno livro com desenhos ligeiramente diferentes em cada página que ao serem rapidamente folheados, produz a sensação de movimento dos desenhos.

²² BIRD apud HOOKS, Ed. *Acting for Animators*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2011. p. 02.

personagens e cenários, escolhas dos enquadramentos e da duração de cada plano, construção tridimensional dos personagens, texturização, iluminação, animação, edição de imagem e som, pós-produção, efeitos especiais, entre outros.

Para se trabalhar com modelagem tridimensional é necessário um conhecimento acerca de extrusão²³ e *edge loops*²⁴, por exemplo. Mas tão importante quanto esses é um conhecimento de anatomia humana e animal. Na pintura digital de imagens a serem aplicadas no modelo tridimensional computadorizado, etapa conhecida como texturização, o profissional dessa área deve conhecer termos como *Phong*²⁵. Mas é um entendimento de como a luz se comporta ao refletir em determinado objeto, por exemplo, que pode permitir que um trabalho se diferencie para além do trivial.

E ao tratarmos da animação propriamente dita, com base nos métodos utilizados por escolas de animação cuja tradição as fazem alcançar um lugar de prestígio, bem como baseado em minha experiência na docência superior em escolas de animação e cinema²⁶, é possível perceber o estabelecimento de um padrão, um método, eficiente em sua aplicação nos modelos industriais de animação, mas que, por outro lado, podem ter suas possibilidades de criação ampliadas. Derek Hayes e Chris Webster, no livro *Acting and Performance for Animation*²⁷, afirmam que estudantes de animação em início de carreira, durante seu processo de aprendizado, experimentam metodologias que comumente passam pela realização exercícios clássicos como a animação de uma bola pulando (*bouncing ball*) e ciclos

²³ Extrusão em computação gráfica é um termo sem tradução originado de *Extrude*. Consiste na duplicação de um polígono e movimentação deste em um ou mais eixos em relação à posição do polígono anterior, de forma que suas laterais são fechadas por novos polígonos criados ao executar esta operação.

²⁴ *Edge loops*, em uma tradução literal consiste em uma volta (loop) de arestas. Todo modelo tridimensional poligonal é constituído por vértices, arestas e faces. Quando um polígono tem arestas que dão uma volta retornando ao ponto inicial, intitulamos estas de *edge loops*.

²⁵ Bui Tuong Phong, publicou em 1973 sua tese de doutorado pela Universidade de Utah sobre os métodos para simulação de comportamento da luz em objetos tridimensionais envolvendo, cor, luz, sombra e reflexão. Seus métodos tornaram-se popular pelo uso eficiente gerando um cálculo computacional mais rápido.

²⁶ Fernando Gutiérrrez atualmente é professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, na área de audiovisual. Lecionou na Universidade Anhembi Morumbi, nos cursos de Cinema e Design de Animação em 2009, atuou como professor de pós-graduação em Computação Gráfica 3D, na Faculdade Senac de São Paulo – 2008 e 2009; foi professor no Centro Universitário IESB - Brasília, nos cursos de Cinema, Jogos Digitais e Publicidade – 2010 a 2015; Também atuou como professor substituto na Universidade de Brasília, na área de publicidade, no ano de 2016. Além disso foi sócio e coordenador pedagógico da Animatic – Escola de Animação e Artes no período de 2015 a 2016.

²⁷ HAYES, Derek; WEBSTER, Chris. *Acting and Performance for animation*. Londres: Focal Press. 2013. n.p.

de caminhada de um personagem (2013: 237). Comentam ainda que, em algum momento os estudantes entrarão em contato com os *12 princípios da animação*²⁸, uma espécie de manual desenvolvido por vários estúdios e animadores, mas consolidado pelos estúdios Disney²⁹, cujo objetivo era estabelecer algumas regras para que a animação fosse realizada de maneira mais eficiente e convincente.

Para Hayes e Webster, a exceção do princípio chamado de *appeal* (apelo), que é baseado na ideia de personagens bem concebidos visualmente, que expressem personalidades interessantes e distintas, os demais princípios tendem a seguir para um sentido funcional, puramente técnico (: 246). Os *12 princípios* abarcam questões relacionadas ao movimento humano e animal, enfatizando um entendimento da física newtoniana, ou seja, como os objetos moventes se comportam no espaço e se relacionam com o tempo. Um breve exemplo: um corpo que cai, sofre ação da gravidade, portanto a cada instante, ou cada intervalo de tempo equivalente, o objeto percorre uma distância maior em relação à distância percorrida no intervalo de tempo anterior, fazendo, assim, com que o movimento seja acelerado. Há uma ênfase, portanto, no movimento. Esses princípios, estreitamente ligados a aspectos cinéticos, também se relacionam com a atuação. Um ator que caminha em cena pode ter seus movimentos realizados em ato, identificados e registrados com precisão. Seus braços podem realizar deslocamentos pendulares. Sua pélvis pode se elevar e abaixar conforme momentos específicos de cada passada de pernas. E se, por um lado, a queda de uma pedra em decorrência da ação da gravidade, não pode ser considerada uma atuação, no sentido cênico da palavra, por outro lado, os movimentos de uma pessoa em cena ou de um personagem animado, fazem parte de algo que envolve a atuação.

Hayes e Webster comentam que os *12 princípios da animação* são importantes para a criação de personagens bem animados, mas ressaltam que um foco estreito na técnica pode levar à construção de personagens de movimentação fluida, no

²⁸ Os 12 princípios da animação são: *Squash And Stretch; Anticipation; Staging; Straight Ahead and Pose To Pose; Follow Through and Overlapping Action; Slow In and Slow Out; Arcs; Secondary Action; Timing and Spacing; Exaggeration; Solid Drawing; e Appeal.*

²⁹ Lucena Júnior afirma em seu livro *A Arte da Animação* que os Estúdios Disney, de fato não criaram os princípios da animação, mas de certa maneira compilaram princípios que já eram utilizados na indústria e estabeleceram um modelo para a sua produção (LUCENA, 2002).

entanto, inexpressivos. Ou seja, personagens que priorizam o movimento, mas falham em se conectar com público (: 245). Mas como criar personagens críveis? Personagens em que a plateia acredite, que ria e chore com eles? Para os autores esse entendimento é alcançado quando os personagens adquirem autonomia, ou seja, pareçam capazes de tomar suas próprias decisões, capazes de pensar e de sentir (: 254). Frank Thomas e Ollie Johnston, autores do livro *The Illusion of life* (1981), buscavam compreender a animação e refletir sobre formas de se alcançar essa autonomia proposta posteriormente por Hayes e Webster, cujo título do livro resume suas intenções: conseguir alcançar a ilusão da vida. Mas uma pergunta ainda ecoa: como convencer o público de que os personagens estão vivos? Como criar personagens que possam ser percebidos para além de uma marionete animada? E onde reside esse entendimento dos personagens como tal?

Há uma preocupação e uma dedicação, por boa parte das escolas de animação, em uma formação que contemple a atuação (*acting*), de fato. No entanto, aspectos que vão além do mero movimento corpóreo, que abarcam intencionalidades explícitas ou não, aspectos culturais, sociais, psicológicos, bem como as formas de acessá-los e de utilizá-los em cena, são pouco explorados na bibliografia que trata desse assunto.

Algumas perguntas naturalmente surgem quando se propõe outro olhar acerca desses processos de animação. Há de fato um problema na forma como as animações são produzidas? As atuações dos personagens animados nos filmes de grandes estúdios são convincentes? Sim, são convincentes. Considerando isso, esta tese não propõe um abandono desses métodos, mas trata justamente das implicações decorrentes de sua reprodução e entendimento desse padrão como único. Trata, sobretudo, de provocar o artista-animador-realizador a pensar sobre as técnicas, os princípios, os clichês, as linguagens, os possíveis desvios desses padrões, portanto, pensar sobre seu próprio fazer: a animação. Afinal, se animar é dar vida a objetos por meio do movimento, o que move o animador?

Pierre Hébert ao refletir sobre a presença do corpo em filmes animados se questiona: “O que faço quando animo? ” (2001: 9). Ao tentar responder a essa questão invariavelmente retorna à base fundante e histórica da técnica da animação: “crio movimento quadro a quadro possibilitado pelas tecnologias do

cinema”³⁰. O autor, no entanto, comenta que sua resposta, situa-se aprisionada em um gueto histórico³¹. E por que percebemos uma recorrência e até mesmo um apoio na técnica ao sermos questionados acerca de nossa produção em animação?

Para Marina Estela Graça, o mecanismo é parceiro do realizador no processo criativo (2006: 95). Segundo ela, o autor de um filme animado esforça-se para recuperar para si o controle de todos os procedimentos técnicos, assim como o controle da origem da ilusão fílmica. Segundo ela:

Não há recalçamento do dispositivo. Bem pelo contrário, o dispositivo é exposto, explorado, manipulado, integrado e superado. A obra não se faz pela subtração e apagamento do dispositivo, mas pela sua integração fisiológica (GRAÇA, 2006: 95).

Durante a realização do curta-metragem *O Mascate*, a busca pelo controle de todos os procedimentos técnicos fez-se evidente. Mas, se por um lado Hébert invariavelmente retorna à técnica ao explicar sobre animação e Graça é a favor que o dispositivo seja evidenciado, por outro, há outras relações a serem também evidenciadas. Assim como Hayes e Webster, Graça afirma que outras questões que envolvem a construção fílmica são também importantes. Desse modo, completa:

Assim, se, por um lado, o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente da própria natureza do dispositivo técnico, por outro, advém da experiência cinestésica vital de seu autor, do modo pelo qual vive o movimento das coisas e o de seu próprio corpo. [...]. No filme animado, não apenas a visão se faz gesto, mas todo o corpo, enquanto registro vivo tanto do movimento espontâneo das coisas que, orgânica ou inorganicamente, se oferecem à sua sensibilidade, como das ações com as quais transforma o mundo. Mesmo quando procura no real a origem referencial de seu trabalho, o animador não o representa – de forma exclusiva – nem por imitação, nem por análise objetiva. Aquela provém de operações que tomam lugar em seu corpo e a partir dele. O animador manifesta em filme aquilo que resta de

³⁰ HÉBERT, Pierre. *Higly Personal Reflections on the state of animation*. Asifa News-Canada, Montreal, 2001. p. 9-10.

³¹ *Ibid.*

impressões que o marcaram e o modificaram fisicamente (GRAÇA, 2006: 96).

Graça utiliza o termo 'dispositivo', tomado de empréstimo de Pierre Hébert, no qual entende como “uma organização complexa feita de tecnologia, de conhecimento e de relações sociais”³². Assim, o dispositivo do qual Graça se refere, diz respeito a todo aparato utilizado para se produzir animação que envolve técnica, materiais e tecnologias diversas, estas desenvolvidas e criadas em um espaço-tempo específico, que, portanto, carrega consigo o contexto histórico-cultural do momento em que se deu sua criação. Para ela “o filme animado surge a partir do modo segundo o qual todo o corpo vivo do animador interage com toda prótese técnica de produção fílmica, sendo por isso expressão também do mundo e da natureza” (2006: 97).

Estas questões abordadas no âmbito da animação, também reverberam em nossa vida cotidiana. Percebe-se, sobretudo na era digital, uma íntima ligação entre o corpo e a tecnologia em nossa *práxis* diária. Analogamente, pensar a tecnologia e em como ela se relaciona conosco em nosso dia-a-dia, reverbera também na produção em animação. O corpo do animador é um corpo presente no mundo, que se relaciona com o personagem animado e dialoga com as tecnologias do nosso dia-a-dia, com nossa cultura, com as características do espaço no qual se faz presente. Portanto, o espaço-tempo em que estamos inseridos pode impactar na construção fílmica de uma obra animada. Desse modo, uma vez que nossa geografia tem influência no resultado de uma obra, busquemos também por um pensamento que se engendre neste lugar.

A hegemonia *hollywoodiana*, por vezes sugere modelos de produção industrial, cujas técnicas, formatos e dramaturgias não se ajustam integralmente ao contexto da produção realizada no Brasil, e porque não dizer, da América Latina. Grandes estúdios de animação como Pixar, Dreamworks, Blue Sky, Disney, empregam numerosas equipes em suas produções, com alto grau de especialização. Estes estúdios contam com departamentos, segmentados de acordo com as diversas atividades que envolvem a produção de um filme animado. Desse modo

³² Ibid.

encontramos áreas destinadas, por exemplo, exclusivamente à confecção dos *storyboards*³³ de um filme, outra responsável pela simulação de cabelos ou pelos³⁴; simulação de tecidos, de água, departamento de animação de personagens principais, animação de multidões, e assim sucessivamente. Estas características, mais evidentes em longas-metragens, todavia não fazem parte, pelo menos em sua integralidade, da realidade da produção brasileira. Por mais que tenhamos nos especializado com o tempo, a figura do artista generalista³⁵ ainda se faz presente. Ademais os valores relativos ao custo das produções de filmes nesses dois contextos, são discrepantes. Portanto, é importante percebermos as condições e as peculiaridades da nossa produção, a fim de evitarmos a mera legitimação e manutenção de valores estrangeiros.

Propõe-se pensar nas múltiplas possibilidades que podem surgir a partir de uma compreensão de nossos próprios traços, que impliquem em uma produção permeada por nosso lugar de fala, mas que também leva em consideração todo o caminho percorrido por países de tradição em animação como Estados Unidos, Inglaterra, França. Em outras palavras, é objetivo desta tese descobrir traços de um pensamento próprio brasileiro que se faz presente na produção nacional em animação. Um pensamento e uma produção que se deixa impregnar por nossa cultura, por nossas marcas. Mas como podemos abordar o cinema de animação a partir de um conhecimento que se engendra em países localizados fora do eixo? Como buscar uma literatura acerca de animação desenvolvida por um autor de margem, se as obras aqui realizadas, constantemente trazem as mesmas ponderações e questionamentos daquelas originárias dos países de produção dominante? A fim de fazer emergir fazeres e pensares próprios de nossa cultura, propõe-se a realização de uma arqueologia da animação, que possibilite o

³³ *Storyboard* é o nome dado à representação visual de um filme antes de sua produção por meio de desenhos. São imagens sequenciais realizadas de acordo com a definição de planos sugeridos pela direção após a análise do roteiro (nota do autor).

³⁴ Com os avanços tecnológicos em computação gráfica 3D, foram desenvolvidos diversos *softwares* capazes de simular pelos (cabelos, penugens, plumagens, e pelos), assim como programas que simulam o comportamento de tecidos em relação à física mecânica, como atrito, caimento em função da gravidade, elasticidade, entre outros. Devido à complexidade matemática envolvida nessas simulações, as equipes muitas vezes incluem engenheiros e programadores em sua constituição. (nota do autor)

³⁵ O artista generalista é aquele profissional que possui conhecimento que abrange boa parte das etapas que envolvem a realização de um filme, desde a modelagem de personagens, desenho, texturização, iluminação, construção das estruturas para mover os personagens, animação, efeitos e finalização.

desenvolvimento de uma cena brasileira, de modo que esta possa se embeber de nossas marcas, num ato de existência.

As potências desveladas a partir do pensar o corpo, das relações entre ator, titereiro e títere, do pensar uma cena animada brasileira, podem impactar em uma produção estética múltipla em sentidos, que se apropria das técnicas e tecnologias dentro do seu contexto e limitações, produzindo obras impregnadas dessas marcas.

Considerando as particularidades da produção em animação no Brasil, na qual o diretor geralmente acumula entre outras, as funções de animador e roteirista, podemos afirmar que, a partir dessas outras percepções do corpo e da construção da cena, ao se impregnarem em seu fazer artístico podem impactar na performance dos personagens animados. Essas colocações acerca de um pensar o corpo, o personagem animado e suas implicações na construção da cena, entrelaçadas por meio da análise de produções de animação, nacionais e internacionais, deste e de outros tempos, portanto, de uma arqueologia da animação, delimitam o campo de nossos estudos.

No início desta introdução foram apresentadas memórias da primeira exibição do curta *O Mascate* em um festival de cinema. Em seguida, numa construção narrativa literária, ficção e realidade mesclam-se numa alegoria acerca de um autor refletindo sobre a escrita de seu primeiro longa-metragem, *O Sonho de Clarice*. Resgata-se novamente a memória de *O Mascate*, a fim de estabelecer uma conexão entre o caminho percorrido e aquele ainda a percorrer. Espero que estas marcas que carrego, não só decorrentes da realização de meu primeiro curta, mas de toda minha produção, façam-se presentes durante esta nova jornada que se inicia. Suely Rolnik, ao comentar sobre a produção acadêmica, afirma que quando nos perdemos das marcas, por vezes atuamos em um rigor de ordem exclusivamente lógica que nos mantém estáticos e estáveis dentro do domínio do campo já dado. E ainda assim se há um rigor na produção, esta faz jogos obsessivos no vazio (2007: 07). Impregnemo-nos, portanto, dessas marcas.

Como um contador de histórias que todo animador é, opto por este caminho: contar histórias. Assim, memórias, realidade e ficção, permeiam esta tese, por meio de

relatos, contos, anedotas, desenhos, alegorias, que, por vezes elencam, provocam e estabelecem relações com os temas aqui propostos. Em razão disso a estrutura do texto se alterna, entre relatos autorais, narrativas ficcionais, argumentação dissertativa, diálogos e narrativas visuais. Portanto, há uma ruptura deliberada do estilo da escrita no decorrer dos capítulos relacionados aos temas tratados nestes. Desse modo, em um capítulo que abarca o tema da voz, a utilização de uma escrita em formato de diálogo, se torna imprescindível, de tal maneira que o próprio texto, enquanto forma, possa promover o pensamento e a reflexão. O estilo de escrita empregado visa uma aproximação com um público a quem dedico esta tese. Esta foi pensada sobretudo no animador, no realizador, naquele que tem intenção de seguir numa produção pessoal e autoral. Os diversos exemplos utilizados, todos fazendo referência a obras animadas, objetivam uma maior familiarização e uma aplicabilidade direta, dos temas propostos, por vezes, duros àqueles que eventualmente têm aqui um primeiro contato. Essa aproximação por meio da forma de escrita é também uma maneira de compartilhar as experiências vividas por alguém que está igualmente buscando seguir por essa estrada animada. Vale ressaltar ainda que o uso mais frequente de notas de rodapés, nesta tese, se dá com o intuito de promover uma leitura mais fluida, com menos rupturas visuais nos parágrafos, principalmente em momentos cuja escrita se dá por estruturas literárias. E mesmo que, o emprego de notas de rodapé, implique também em uma ruptura na leitura, essa decisão fica a cargo do leitor.

A animação está intrinsecamente ligada à técnica, portanto, tomamos esta como ponto de partida para avançar por outros caminhos. No primeiro capítulo, discutiremos sobre a tecnologia, o corpo e o cotidiano. A partir de autores como David Le Breton, Michel Serres, Arlindo Machado, Pierre Lévy, Gilles Deleuze e Felix Guattari, buscaremos uma reflexão acerca do corpo e sua relação com a tecnologia, assim como lançaremos diversos pontos de percepção a respeito do tema. Partindo do pressuposto de que as tecnologias digitais presentes no nosso dia-a-dia, incorporam-se em nosso fazer e em nosso pensar e, como desdobramento deste, a animação torna-se onnipresente, buscaremos identificar historicamente o momento em que tal processo se inicia. Esse breve panorama será apresentado ao leitor por meio de pequenos blocos textuais históricos, curtos, remetendo à ideia de *flashbacks*, ou pequenos fragmentos de memória, de um

passado recente, comum àqueles que vivenciaram esse momento. Avançaremos ainda no conceito de virtualidade e refletiremos sobre como esta reconfigura nossa própria noção de realidade. Diante de um cenário possível, em que a própria tecnologia aplicada à animação não necessitará mais do animador; quando esta tornar-se autônoma; o que restará a ele? Ao pensar o corpo, as tecnologias e a animação na contemporaneidade, somos provocados a pensar sobre suas diversas facetas advindas desses entrelaçamentos.

Nesse processo de discussão a respeito da tecnologia e a animação, o corpo é posto em evidencia. No intuito de aprofundar nosso entendimento acerca desse outro corpo que se configura, no segundo capítulo escavaremos ainda mais, adentrando pela seara da filosofia. Seguiremos, portanto, nessa arqueologia que vasculha o corpo, no intuito de evidenciar tanto uma visão dicotômica presente em Platão, Sócrates e Descartes, até nos depararmos com os múltiplos corpos e sua natureza indiscernível a partir do flerte com as ideias de Baruch de Espinosa, Friedrich Nietzsche, Gilles Deleuze, Felix Guattari. Deleuze e Guattari apontam para uma valorização do pensamento, que escapa à tomada de consciência, portanto que antecede a representação. Nietzsche, ao encontrar na música a potência para se alcançar aquilo que antecede essa tomada de consciência, conduz a pesquisa à uma reflexão acerca das potencialidades que se dão por esse viés sonoro musical. Afinal (o) que(m) é esse personagem a ser animado? O que é esse corpo-latex inerte, folha em branco esperando por uma linha a ser traçada, pixels estáticos ansiosos pelo movimento? Potência de agir? Afeto?

A fim de buscar uma aproximação entre animação e filosofia, os diversos conceitos filosóficos que dizem respeito ao corpo, elencados neste capítulo, serão abordados a partir da análise de filmes animados, promovendo, assim, uma reflexão acerca das representações do corpo na animação, por meio da própria animação. Transitamos dos binarismos do corpo para sua multiplicidade e, nesse fluxo, compartilhando das ideias de Espinosa e Nietzsche³⁶, esperamos nos surpreender com corpos que extrapolam a forma e avançam pelos sentidos.

³⁶ Em ÉTICA III, Espinosa afirma: “Não sabemos o que pode o corpo” (ESPINOSA, 2009, III, prop. 2, esc, n.p.). No que tange ao corpo, tanto Espinosa quanto Nietzsche por vezes citam essa potência que o corpo tem de nos surpreender.

No terceiro capítulo, seguimos a partir das provocações advindas de um pensar o corpo, relacionando-o com a cena. Tratar o corpo-personagem como um elemento dissociado da obra fílmica é limitar sua potência. Ao pensar o corpo em sua multiplicidade e em seus entrelaçamentos com o cinema, afrouxamos certas fronteiras, possibilitando escapar daquilo que é determinado. Saímos da rota e permitimo-nos rever o traçado. Ao estabelecer estas conexões, a obra cinematográfica se evidencia como um corpo que abarca outros, cuja complexidade de percepção se dá a partir da relação imbricada entre estes, quando um torna-se outro e vice-versa. Rizoma³⁷? Como desdobramentos deste na composição da cena, ou na criação de uma obra fílmica, trataremos do corpo animado em suas diversas variantes: a performance vocal, performance cinética e a cena, como elementos integrantes e indissociáveis deste outro corpo que surge: o corpo-fílmico. Corpo este pertencente a um espaço-tempo definidos. Portanto, tratamos a performance vocal e cinética, assim como a dramaturgia dentro de um contexto específico: a produção em animação no Brasil.

Escolhemos iniciar as reflexões deste capítulo a partir da voz, uma vez que, por vezes compreendida como um elemento externo à relação personagem-animador, esse tipo de abordagem é menos usual nos estudos que envolvem animação de personagens. Buscamos ampliar o espectro vocal para além da palavra e do discurso linguístico, no entanto, sem a intenção de hierarquizar ou privilegiar um tipo específico de voz. Nesse sentido, após percorrer as muitas potências presentes na voz, retornamos à palavra, a partir da perspectiva de três realizadores independentes, que narram suas histórias acerca das escolhas das vozes dos personagens em seus filmes. As três entrevistas realizadas com Marcelo Marão, Alfredo Sorderguit e Gustavo Steinberg, foram adaptadas para um formato narrativo informal, remetendo às suas memórias, ao diálogo e à própria voz.

Mais uma vez, trabalharemos analisando obras, cujas decisões para sua feitura, adaptadas às condições de produção, impactam em escolhas técnicas e estéticas, que se fazem presentes nestas. Por vezes a voz torna-se protagonista, por vezes

³⁷ Segundo Deleuze e Guattari, o rizoma: “Não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções movediças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. [...] O rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga (DELEUZE; GUATTARI, 2006, p.32-33).

apenas a performance cinética, por vezes a soma dos elementos, em suas múltiplas contribuições. Refletiremos em como determinadas escolhas deixam suas marcas numa obra, e como impactam no resultado final da mesma.

Envoltos nessa atmosfera e, não deixando de lado as marcas que me fizeram chegar até aqui, no quarto capítulo trataremos da análise e reflexão acerca do filme de longa-metragem *O Sonho de Clarice*. Refletiremos sobre como todo o processo experienciado, constrói e reconstrói nosso pensamento sobre uma obra cinematográfica de longa duração. Que corpo será formado? Como as marcas dessa trajetória se impregnarão no filme? Como tratar as peculiaridades e condições da produção, não como limites, mas, sim, como potências?

No início desta pesquisa de doutorado, iniciou-se também a escritura da primeira versão do roteiro de *O Sonho de Clarice*. Passados estes anos, encerramos o quarto capítulo com a escritura da primeira versão de um novo roteiro possível, com apontamentos para a definição visual de personagens e cenários. Esperamos que estes possam trazer consigo as marcas deste processo de pensar a própria animação. Afinal, o que move o animador?

CAPÍTULO I

No finger

Um chalé no meio do nada. Toby está sentado à mesa. Ao fundo, um sofá, uma grande janela atrás e alguns objetos de decoração. Olha para os papéis que estão ali dispostos, organizando-os. Na mesa há também uma máquina de datilografia preta.

Em um outro instante vemos uma tela de computador ligada. O ícone de um aplicativo chamado G.doc é acionado. O programa abre.

Josefina espera ansiosamente na antessala de cirurgia, do Hospital Geral Harbor. Um vidro imenso a separa de seu amado, Clauss. Ele sofrera um acidente quando voltava para casa. Sua nave se chocou com um expresso coletivo, deixando-o severamente ferido. Josefina observa pela janela, aflita. A sala de cirurgia automatizada possui uma máquina G.doc. e um meio-robô humanoide preso por um sistema de trilhos no teto da sala. O robô está de costas para Josefina, que não consegue ver Clauss completamente. Ele realiza algum procedimento na perna de Clauss quando subitamente a retira inteiramente. Josefina observa tudo. Desesperada, bate no vidro. O Robô para o que estava fazendo e se dirige até Josefina, que chora copiosamente. Ele mostra opções em um menu que aparece na janela. Na tela, existem opções diversas de pernas que podem ser substituídas. Existe a opção orgânico-sintética, que praticamente não se diferencia de uma perna normal. Também há pernas orgânico-mecânico-sintéticas que potencializam em 20 vezes a força de uma perna humana. Josefina escolhe a opção orgânico-sintética. Na tela aparece a mensagem: “seu plano de saúde não cobre esta opção”. Ela tenta então, uma opção mais simples, apenas uma prótese mecânica. Novamente aparece na tela: “seu plano de saúde não cobre esta opção”. Na tela existe a opção para pagamento particular. Josefina tenta fazer o pagamento, mas infelizmente não tem saldo suficiente em sua conta. Segue procurando opções mais baratas. Lá existe uma opção bem simples, mas ainda funcional. Josefina escolhe. Tenta fazer o pagamento pela peça. Aguarda alguns instantes enquanto o sistema processa o pedido. Mensagem: “pagamento efetuado – deseja adicionar garantia estendida? ”. O robô retorna para a mesa de cirurgia. Momentos depois

retira um braço de Clauss. Josefina bate no vidro e chora copiosamente. Na tela, os batimentos cardíacos de Clauss começam a diminuir. Ele entra em choque. Parada cardíaca. A máquina central G.Doc aplica choques para retomar os batimentos cardíacos. Novamente o robô se dirige até Josefina. Na tela é informado que seu sistema neurológico está intacto, mas seu coração precisará ser substituído. Agora aparecem na tela opções de coração. Josefina não tem condições de pagar por um coração novo. Clauss precisa de uma decisão urgentemente. Josefina resolve hipotecar sua casa para poder pagar pelo coração. Clauss é salvo. Finalizada a cirurgia, o paciente é levado para um quarto. G.doc. se dirige ao robô e agradece, dizendo: “Obrigado técnico Mike, você fez um ótimo trabalho”. No campo de visão de Mike surge um menu lateral informando o custo da operação, o lucro obtido e o percentual destinado a ele. Mike responde: “obrigado, doutor”. Os braços do meio-robô, semi erguidos, então relaxam. Mike é desconectado.

Mike encontra-se em uma poltrona de couro desgastada, utiliza óculos de realidade virtual e braços mecânicos. Trata-se de um sistema antiquado de realidade virtual projetado para jogos, mas adaptado para procedimentos de cirurgia remota. Apesar de obsoleto, ainda é utilizado em alguns países mais pobres. Mike é um técnico de centro cirúrgico. Os técnicos são profissionais da área de programação que garantiram a atuação em centros cirúrgicos em acordo com os sindicatos dos programadores. Apesar do serviço não ser necessário, os empregos foram mantidos alegando-se que os programadores poderiam resolver eventuais falhas na programação dos G.docs durante um procedimento cirúrgico. G.docs são as grandes máquinas capazes de realizar todo tipo de diagnóstico médico e de cirurgia sem a necessidade de seres humanos. Mais eficientes e mais rápidos que quaisquer humanos, os G.docs revolucionaram a medicina, ao mesmo tempo em que contribuíram para a extinção da profissão de médico, ao menos como era conhecida no século XXI. Com as máquinas rápidas e precisas, o acesso a um atendimento de saúde de qualidade ampliou-se a praticamente todas as pessoas. Infelizmente, com a transformação da medicina em um dos negócios mais rentáveis da humanidade, há mais de trezentos anos, os G.docs, transformaram-se em sistemas extremamente lucrativos, pois a cada intervenção, incentiva e

provoca a necessidade de melhorias corporais protéticas e cirúrgicas, assim como a dependência medicamentosa.

Ao se desconectar do centro cirúrgico, Mike retira os óculos RV e solta os braços mecânicos articulados. Levanta-se e vai até o banheiro. Urina e em seguida lava as mãos e o rosto. Enquanto isso, uma máquina de café localizada ao lado de sua poltrona é ativada. Um café é preparado. Mike retorna do banheiro. Toma o café. Ouve ao fundo o som de uma criança que corre pela casa dando risadas. Ao terminar o café, Mike retorna para a poltrona, afasta os braços mecânicos e coloca um aro cerebral. O *Aroflex* é um sistema de realidade virtual avançado. Fecha os olhos. Acessa seu *avatar* que está fisicamente localizado em *Plenus 15*, uma lua habitável em um sistema solar longínquo.

Abre os olhos. Encontra-se em uma gaveta de repouso. As gavetas de repouso são soluções econômicas para pessoas que não têm necessidade de uma residência, nem de grandes espaços para dormir. Com o adensamento das cidades, séculos atrás, o valor do metro quadrado para habitação nos grandes centros urbanos, tornou-se proibitivo a qualquer pessoa que não fosse milionária. Os imóveis, foram diminuindo gradativamente de tamanho, até que, em função do avanço da tecnologia de realidade virtual com experiência imersiva ultrarrealista, o espaço físico real já não fazia tanta diferença, principalmente para jovens solteiros, uma vez que ao entrarem em suas casas, acessavam imediatamente o aplicativo *virtual home* que permitia a escolha, configuração e decoração de sua casa virtual. Com o sucesso do aplicativo, as casas reais no mundo físico, tornaram-se menos importantes, pois com o tempo as pessoas, mesmo estando juntas em casa, interagiam entre si por meio de algum aplicativo, sistema ou tela. E já que a experiência real passou a se dar no espaço virtual, a necessidade de um espaço físico para as interações interpessoais, tornou-se cada vez menos necessária.

Mike, ainda deitado, visualiza um menu. Escolhe a opção de abertura de gaveta. Ao abrir a gaveta, senta-se, leva as mãos aos olhos, esfregando-os. Do seu lado esquerdo, uma pessoa entra em outra gaveta. Ele segue até um banheiro, se ajeita, melhora seu visual. É fim de tarde. Segue até um bar onde encontra uns amigos e iniciam uma conversa.

Enquanto isso, no planeta Terra, Toby procura por corpos sintéticos com falhas de segurança. Toby é um *Hacker* que não possui corpo físico. Ele acredita ter sido assassinado após revelar um esquema de corrupção na polícia, envolvendo eliminação de almas e contrabando de corpos. Hoje se vê refém de sua própria descoberta. Toby, sem corpo, encontra-se armazenado em um mainframe no planeta Terra. Ao invadir corpos sintéticos com falhas de segurança em seus *firewalls*, ele consegue controlá-los em espaços físicos reais. Em prisão domiciliar virtual, a casa de Toby possui uma grande sala branca, com um sofá preto de três lugares e um tapete felpudo vermelho. Ao lado da sala, uma cozinha estilo americana, com diversos utensílios cromados. Toby está sentado no sofá diante de uma parede branca. No seu campo de visão, um mapa com códigos em uma linguagem de programação não identificada. Tenta acessar vários códigos. Mensagens de <<*acesso proibido*>> aparecem constantemente. Para Toby, invadir corpos sintéticos é uma forma de sair de sua prisão domiciliar. Finalmente encontra um corpo com falha de segurança. Apesar de o *firewall* estar ativado, Toby consegue acessar o corpo. Imediatamente somos deslocados para outro espaço. Uma rua movimentada. O corpo acessado por Toby caminha por esta rua. Avista, mais adiante um grupo de amigos bebendo. Os amigos estão sentados em uma mesa de bar, localizada às margens de uma rua asfaltada. Toby identifica, naquele grupo, um corpo sintético. É justamente o corpo do *avatar* de Mike. Enquanto anda, *hackeia* seu perfil. Identifica que o controlador daquele corpo não pertence àquele lugar e que, na realidade, está em outro planeta. Esse tipo de uso de *avatar* não é permitido por lei, assim, Toby considera uma ótima oportunidade para adquirir um corpo físico, pois trata-se de um corpo sintético, hospedeiro, não-licenciado. Conforme Marco Legal 37 da bio-robótica: “Uma mesma mente não pode habitar dois corpos simultaneamente”, portanto a contrapartida física de Mike é ilegal. Por outro lado, este corpo possui identidade própria, por isso não é reconhecido como um duplo de Mike. Neste caso, Toby poderia transferir sua mente para o *avatar* sem que fosse localizado pelos sistemas de segurança. Situação como essa é o que Toby procura. Mesmo que ele quisesse adquirir um corpo clandestino para hospedagem de sua mente, corpos sintéticos só podem ser adquiridos por aqueles detentores de muito dinheiro. Como Toby não possui contrapartida física e encontra-se em prisão domiciliar, não pode ter atividade remunerada, o que o impossibilita de adquirir um corpo legalmente.

Por outro lado, devido ao fato de ter sido assassinado e ter sua mente preservada em um dispositivo HDscan, ele poderia encontrar um corpo sintético clandestino e seguir por uma vida marginal fora do sistema.

Tobby, segue em direção a Mike. Para diante dele. Tobby diz: “você não é daqui”. Mike dá um sorriso amarelo. Tobby insiste: “Você não é daqui”. De fato, ele não pertence àquele lugar. Tobby inicia um discurso sobre os colonizadores, um discurso sobre opressão. Mike se incomoda, sente-se ameaçado. Tobby vê o copo de cerveja de Mike. Pega o copo, leva à boca e bebe. Coloca o copo na mesa. Nesse instante, o sistema de segurança do corpo em que Tobby está, passa a tentar recuperar o controle. Há um trânsito entre mentes. O dono do corpo, Fred, se apresenta normal, sem entender direito o que está acontecendo. Tobby retoma o controle. Nesse trânsito de mentes o corpo se manifesta em espasmos, no mínimo esquisitos. Tobby segue ameaçando Mike que se sente coagido. Tobby coloca mais cerveja no copo e bebe. O amigo de Mike, Globber, olha para ele dando a entender que é melhor colaborar. Mike dá atenção a Tobby e age como se compreendesse o que está sendo dito. Na verdade, Mike entende, de fato, as entrelinhas e se sente mal por isso. Tobby, passa a ficar um pouco menos agressivo. Toma mais um copo de cerveja de Mike. Coloca novamente o copo na mesa. Globber enche o copo. Tobby, mais uma vez perde o controle. Fred, volta novamente sem entender o que está acontecendo. Tobby retoma o controle. Pede um dinheiro. Globber, sem titubear, dá o dinheiro. Mike, vê que no bolso da calça daquele homem, há uma chave de carro. Ele não está tão malvestido, apesar de aparentar embriaguez, ou estar drogado. Tobby, toma mais uma vez a cerveja que está no copo de Mike. Se vira e vai embora. Globber diz para Mike que era um “Tranca-rua”. Tranca-rua é o nome que se dá a *hackers* que tentam invadir corpos sintéticos de outras pessoas. São seres que não possuem corpos de carne, nem corpos sintéticos próprios. Existem apenas na rede. E buscam um corpo, ou para se divertir momentaneamente, ou para, de fato, tentar assumir o controle. Nesses casos, quando assumem o controle, a outra mente, torna-se passageira, além de eternamente presa, visualizando tudo o que ocorre com seu corpo. Quando Globber e Mike olham para trás para ver Tobby, este já havia desaparecido.

Mike fica atordoado. Ao mesmo tempo se sente bem pelo que aconteceu. Se o *Hacker* se aproximou dele, é porque sabia que seu corpo era sintético e propunha

uma investida. Ao ir embora, era como se houvesse permitido que aquele corpo permanecesse ali. Mike, está aberto, animado. Na esquina da rua, começa o show de uma banda local. Eles se levantam e vão até um ponto mais próximo do palco. A rua, aos poucos, começa a ficar mais movimentada. Muita gente chega. Os amigos estão curtindo o som. Lá pelas tantas, inebriado pela música, Mike olha para os lados e subitamente seu olhar cruza com o olhar de uma bela mulher. Apesar de ter percebido o olhar da mulher, Mike segue o movimento de cabeça olhando para algum outro lugar mais ao lado. Fica pensando se realmente aquela mulher havia de fato olhado para ele. Volta a olhar para ela, que continua olhando para ele. Os olhares se fixam um no outro. Os segundos que se passam, parecem minutos. Tudo em volta é esquecido. A música torna-se abafada. Os batimentos cardíacos de Mike tornam-se perceptíveis e se aceleram. Mike pensa se vai ou não falar com a mulher. Pergunta para Globber se a moça está olhando para ele. Globber olha e acena positivamente com a cabeça. Mike não sabe se vai ou não falar com a mulher. Hesita. Olha para Globber e diz: “eu vou lá”. Quando resolve ir, a mulher já não está mais lá. Ele a procura, quando finalmente a vê. Ela desce por uma rua, numa pequena ladeira. Entra em algum lugar logo mais adiante. Ele a segue. Quando se aproxima, vê que o espaço é um cabaré. Olha a mulher entrando e desaparecendo no meio da multidão. Mike volta para a rua em que estava. Fica por ali, reencontra os amigos. Bebem mais um pouco. Se divertem. Já tarde, resolvem ir embora. Mike se despede dos amigos e segue andando pelas ruas, até supostamente o espaço onde guarda seu corpo. Para. Fica com a imagem daquela mulher na sua cabeça. Resolve voltar. Segue até o cabaré. Paga o ingresso. Entra na boate. Anda por lá, mas não encontra a mulher que havia visto antes. Pensa: “Já que tô aqui”. Aproveita, então, para assistir a alguns *shows* de *strip tease*. Em um determinado momento entra na pista de *strip* uma mulher um pouco mais velha, considerando a idade média aparente das garotas. Inicia sua performance. Mike, apesar de não se interessar pela mulher, resolve entrar no jogo. Enquanto ela se apresenta, Mike faz caras e bocas, como se estivesse encantado com a garota e com sua apresentação. Funciona. Ela percebe sua presença, segue até ele e se insinua numa dança quase privativa. Suas partes, quase encostam nos lábios de Mike, que percorre com suas mãos todo o corpo da mulher. Depois de mais uns três *shows*, resolve ir embora, afinal, a garota que ele procurava não aparecera. Na saída do recinto, Mike dá de cara com a garota, que olha fixamente

para ele. Como se já se conhecessem há muitos anos. Amor à primeira vista, sem dúvida. Mike diz: “Oi! Estava te procurando! ”. Ela responde: “Também”. Mike a convida para tomar alguma coisa. Ela sorri e aceita o convite. Seguem até um bar ao lado do cabaré. A jovem mulher conta um pouco de sua história, do ambiente. Ele está encantado com ela e, ao mesmo tempo, se emociona com sua história. Já está tarde, a garota tem que ir embora. Ele pergunta seu nome. “July”, ela responde. Mike pede seu contato. Anota em um papel, pois seu celular já estava sem bateria. Os dois se despedem. Mike vai embora. Volta para o hotel gaveta onde seu corpo *avatar* descansa. Entra, cumprimenta o recepcionista e segue até o seu quarto-gaveta. Na gaveta, olha para o teto. No menu, armazena fotos e vídeos registrados com seu olhar. Dorme.

No mundo real, sua contrapartida também dorme na cadeira. As luzes de seu *Aroflex*, se apagam. Amanhece. Mike se levanta, olha para o relógio. Vai ao banheiro, evacua. Em seguida toma um banho, escova os dentes. Um sistema automatizado, prepara um café e uma comida. Sai do banho e come. Volta para a poltrona. Pega os óculos VR, veste os braços mecânicos. Acessa o técnico robô, no centro cirúrgico em que trabalha. Um corpo é colocado na sala cirúrgica. Mike está distraído. No meio da cirurgia, ao entregar um equipamento para o médico, Mike quase provoca um acidente. O acidente só não acontece, pois Mike é interrompido pelo sistema de segurança. Seu cansaço é analisado. O sistema automaticamente, emite um parecer e dá um dia de licença médica para ele. No mesmo instante outro técnico assume remotamente o posto. Mike agora observa a distância pelas câmeras disponíveis para acesso remoto. Com o dia de folga, opta por fazer outra coisa, acessa um menu que aparece em seu campo de visão. Escolhe a opção <<desconectar>>.

Retira os óculos RV e os braços mecânicos e em seguida pega o *Aroflex*. Acessa seu *avatar*. Como ainda é cedo e não tem muito o que fazer por ali, resolve dar uma volta pela cidade. Quando anoitece, ele volta para a boate. Lá, mais uma vez, transita entre as pessoas. É abordado por várias mulheres, mas só tem uma pessoa em mente: July. Infelizmente não a encontra. Senta-se e mais uma vez assiste a um show. Pensativo, se arrepende de ter ido novamente lá. Na saída, é subitamente abordado pela moça que havia dançado para ele na noite anterior. Ela o abraça, e o acaricia. Ele, mesmo sem ter intenção nenhuma com ela, aproveita

o contato e passa suas mãos pelo corpo dela, sentindo suas nádegas e seus seios. Mas ao final das carícias diz que está procurando por outra pessoa. Ao terminar de dizer a frase July entra pela porta principal e vê Mike com a mulher em seus braços. Sua expressão muda imediatamente. Mike rapidamente se despede da mulher. Esta ao perceber o ciúme de July e, mesmo sabendo que não obteria nada com Mike, o acaricia mais. July fica extremamente chateada. Mike se despede e vai em direção à July. Diz: “Oi”. Ela não responde e vai embora. Desaparece novamente. Mike, vai para a saída do cabaré e não a encontra. Procura por toda parte e nada. Fica chateado, mas não sabe o que fazer. Senta-se e espera por mais uma apresentação de *strip*. Tempos depois vê July entrando em uma espécie de camarim com uma amiga. Consegue falar com a amiga. Pede para ela a chamar. A amiga chama. July não responde. Quando finalmente ela sai do camarim, Mike pede para conversarem. Diz: “Pelo menos deixa eu tentar me explicar? Depois disso, se você quiser nunca mais te vejo”. Ela escuta. Mike explica: “Vim por você. Só estou aqui por isso”. July retruca: “Vi muito bem que veio por mim”. Mike responde: “*Ela fez de propósito*”. July olha fixamente para Mike. Percebe a sinceridade de Mike, imediatamente muda seu semblante e o abraça. Mike combina de sair com ela. Mas ela tem que trabalhar. Precisa levantar uma grana e para isso precisaria se deitar com três pessoas ainda. Ela pede para Mike esperar e fala: “Me espera. Senta, mas não faz nada, tá? ” Mike, obediente senta-se e assiste a vários shows, mas divide seu olhar entre as dançarinas de um lado e July abordando clientes do outro. Ele a vê abordando um senhor de idade, aparentemente detentor de muito dinheiro. Agora é Mike que se vê tomado pelo ciúme. Sem saber o que fazer, fica seguindo ela, vigiando todos os seus passos. Tempos depois Mike se dá conta de que a está perseguindo e ao perceber sua atitude um pouco doentia, se incomoda com isso e resolve, lá pelas tantas da madrugada, conversar com July. Mike, com bastante jeito, conversa com July e diz que, para ele, bastaria ter um tempo com ela apenas para conversar. Ele diz: “Eu queria te propor uma coisa. Vamos sair para conversar? Eu pago pelo seu tempo”. July, atenta e desconfiada pergunta: “como assim? ”. Mike, rapidamente tenta explicar, de forma que não soe que ele quer se deitar com July e que a está tratando como uma prostituta, mas, sim, como uma mulher pela qual se apaixonou. “Quero estar com você. Só isso. ”, diz Mike. De fato, Mike sequer pensava em sexo naquele momento. July para por um instante. Cabisbaixa e pensativa, ela levanta

a cabeça e esboça um leve sorriso. Diz: “vem comigo”. Pega na mão de Mike e saem da boate. Seguem até um hotel barato ao lado. Pagam por meia-hora. Entram no quarto do Hotel. Mike e July se abraçam. Uma energia incrível entre os dois. Os dois se jogam na cama, ficam olhando para o espelho que se encontra no teto. Conversam. Mike acaricia o rosto de July. Os dois se beijam. Um selinho. July, diz que nunca tinha beijado na boca de ninguém. Não sabia como era. Tinha medo de beijar errado. O lado tosco de Mike surge: “eu te ensino”, diz. Ela não consegue. Mike não força. De repente July começa a pular na cama como uma criança. July aparenta seus vinte e cinco anos, mas pula como uma criança. Seu olhar é magnético. Mike pula junto com ela. Conversam um pouco. Ela conta um pouco mais de sua história. O tempo acaba. Tem que ir embora. Ela pede para ele a esperar até a hora dela sair. Ele não pode esperar. Está muito cansado. Se despedem. Mike vai embora, mais uma vez para a gaveta. Fecha os olhos sorrindo.

July, segue na boate. Vai para o quarto com um homem. No fim da noite, combina com sua amiga de voltarem juntas para casa. Pedem um taxi. O taxista cobra em serviços que são prestados por July. Chegam em um lugar que parece um hotel. Na recepção do hotel, uma placa: “*rent a doll*. Alugue uma acompanhante e ganhe dinheiro”. O recepcionista dá boa noite às duas garotas. Ao pararem na recepção, são reconhecidas pelo sistema que automaticamente transfere 30% do lucro delas ao estabelecimento. Sobem as escadas. July se despede da amiga. Entra em outro quarto. Ali há uma cama de solteiro e uma cômoda. Ela se deita e em seguida fecha os olhos. July, também tem uma contrapartida real. Uma criança de nove anos. A criança abre os olhos. Retira o aparelho da cabeça. Vai até a sala. Lá encontra uma mulher. A menina diz: “bom dia mãe”. A mulher responde “bom dia”. Observa-se o vulto de seu pai que passa direto e vai até a geladeira. Abre a geladeira e pega caixa com suco. A filha diz “bom dia pai”. O pai responde “bom dia Isabel”. Fecha a geladeira e vira-se revelando seu rosto. Seu pai é Mike. Mike dá um beijo na esposa. Toma um suco. Come um biscoito que se encontra na mesa. Diz “vou tomar um banho e ir pro trabalho. Já estou atrasado”. A filha lancha normalmente. Em seguida, volta para seu quarto. Logo depois Mike entra no quarto da filha. Ergue o braço e seu relógio projeta uma imagem holográfica com o valor arrecadado pela filha. O pai diz: “Só isso? O que aconteceu? ”. Sua filha diz que teve uma noite ruim. Ela não quis dizer que sua noite foi fraca, pois acabou se

envolvendo com alguém. O pai desconfia. Sai do quarto chateado. Bate a porta e volta para seu quarto. Acessa os dados de sua filha, seus acessos remotos e descobre que a última investida dela foi exatamente no país em que ele tem o *avatar*. Pelo sistema de conexões remotas da filha, vê que ela utilizou os serviços *rent a doll*. Ao acessar o sistema de locação de *avatars* sexuais, observa a cartela de modelos disponíveis. Vai passando página a página, imagem a imagem, até que se depara com a imagem da mulher com quem esteve na noite anterior. Mike se desespera com a descoberta, pois se apaixonou pela âni­ma da filha, em um aspecto mais que paternal. Como ele não tem diálogos saudáveis com a filha no plano físico matriz, impulsivamente resolve acessar seu *avatar* para avisá-la. A conexão se estabelece. Não sabe o que fazer. Segue até o bar em que costuma encontrar seus amigos. No entanto, enquanto caminha, resolve parar para almoçar. Pede um *Yakisoba*, senta-se no balcão. Subitamente sente um mal-estar, uma tontura. Percebe que é um ataque de hacker. Seu *avatar* possui falhas de segurança. Com o sistema falho, o hacker assume o controle. Mike observa todos os passos de seu *avatar*, sem poder fazer nada. Está preso. Não consegue sair do *avatar*, não consegue fechar os olhos. É obrigado a assistir a tudo que o *hacker* faz. Torna-se passageiro e vidente em um corpo não mais controlado por ele. O *avatar* de Mike, agora controlado por Toby, é abordado justamente por July. Ela conversa com ele, que não vacila e finge saber do que ela falava. Resolvem sair. Vão para um hotel bem longe de onde estavam. No hotel se beijam, tomam banho juntos e fazem sexo. Tudo sob o olhar de Mike. Mike passa oito dias vivenciando o relacionamento de sua filha de nove anos, até morrer de fome e sede. Um HD com o nome de Toby escrito em uma etiqueta, pisca rapidamente.

Agora vemos Toby sentado no sofá de sua prisão domiciliar virtual. Em meio daquela imensidão branca que cerca sua casa, Toby levanta-se e segue em direção a porta do closet. Abre a porta. Do outro lado uma escuridão total. Ao entrar, apagam-se as luzes. Tudo escuro.

Estamos agora diante de um *mainframe* (grandes unidades de armazenamentos). Lê-se no detalhe do HD a etiqueta Toby: *Inteligência artificial, criada em 2535*. A luz de seu HD, pisca rapidamente. Ao final a luz se apaga. Em uma tela: *Transferência concluída*.

Corpo-corrupto

O que pode o corpo? Será que ao acessar remotamente diversos corpos outros, Mike esquece de toda a sua potencialidade? Potencialidade de movimento, de expressividade, de manifestação de seus desejos, de querer. Há uma negligência corporal em razão de uma sofisticação tecnológica? Mas afinal, o que é corpo e que corpo é esse na contemporaneidade? Trata-se apenas de um corpo-carne, corpo-invólucro, ou todas as suas extensões³⁸ possíveis o integram? E que extensões seriam essas? Os acessos remotos de Mike são também extensões de um novo corpo que se configura? Quais impactos destas se apresentam e se incorporam nele? E como nossas extensões corporais impactam, hoje, em quem somos?

De fato, nossa existência depende cada vez menos de nossos corpos-carne³⁹. Nosso modo de vida permite que este permaneça praticamente o tempo todo em estado de repouso. Nossas extensões corpóreas multiplicaram-se: das lanças aos celulares, do tato à internet, da fala à tecla. Hoje, boa parte de nossas necessidades básicas podem ser supridas por um simples movimento de polegar. *Ifood, icash, ichat, igray*. Dedos hábeis trazem comida, pagam contas, jogam, conversam. Afora isso, talvez ainda pincem algo para além de suas zonas corticais de silício.

O *cogito*, ao lidar com um polegar escritor-leitor, aciona áreas do cérebro distintas daquelas acionadas ao acessar um livro físico de papel, ou ao utilizar um quadro-negro. Crianças habitam o virtual, e manipulam várias informações ao mesmo tempo. *Multitaskers*⁴⁰, não “conhecem, não integralizam nem sintetizam a

³⁸ Descartes define a mente como a parte do homem que pensa, ou *res cogitans* (coisa pensante), sendo a outra parte do homem, substância que pertence ao mundo físico, *res extensa* (coisa extensa). Sugere-se aqui o uso do termo ‘extensões’ como todo atributo que possa ser associado a um corpo, pertencendo este à materialidade ou não (2001: 64).

³⁹ Corpo-carne entende-se aqui o corpo-humano em sua primeira extensão física. *Res extensa*. Exclui-se aqui o intelecto, o *res cogitans*. Exclui-se também outras extensões físicas como a imagem de um corpo na tela de um celular, por exemplo.

⁴⁰ Em referência à Epígrafe de Carmelo Vello, sobre os corpos toscos. Neologismo criado para definir aquelas pessoas supostamente capazes de realizar mais de uma tarefa ao mesmo tempo. O termo multitask foi amplamente difundido com o lançamento do Windows, que permitia que o computador executasse tarefas distintas ao mesmo tempo (2001: 32).

informação e o pensamento da mesma forma que nós, seus antepassados” (SERRES, 2013: 19).

Nossa inteligência já não está mais exclusivamente em nossa cabeça ossuda, como sugere Michel Serres:

Entre nossas mãos, a caixa-computador contém e põe de fato em funcionamento o que antigamente chamávamos nossas “faculdades”: uma memória mil vezes mais poderosa do que a nossa; uma imaginação equipada com milhões de ícones; um raciocínio, também, já que programas podem resolver sem problemas o que não resolveríamos sozinhos. Nossa cabeça foi lançada à nossa frente, nessa caixa cognitiva objetivada (2013: 36).

Chegará o dia em que até os órgãos vitais poderão ser substituídos por um similar *ciborgue*. Pulmões, rins, corações, em realidade já são substituíveis por máquinas, ainda não tão eficientes quanto o próprio corpo, mas que em muito pouco tempo possuirão simulacros⁴¹ superdotados. Afinal, o jogo econômico-médico-político deve prezar por sua manutenção buscando novas formas de incentivo à cirurgia, ao consumo de medicamentos e de próteses. Em parte, o ser humano contemporâneo faz ode à medicina ocidental alopática como criadora de desejos que numa lógica capitalista consumista poderá tornar o corpo ainda mais descartável.

A medicina estética cria desejos por corpos protéticos. Cirurgias são realizadas em série. Hospitais transformam-se em linhas de montagem. Faz-se apologia ao corpo, paradoxalmente esvaziando o próprio corpo, que transformado em mercadoria impõe um fora, numa “exterioridade redundante que dita o simulacro do próprio corpo” (BRETON, 2009: 10).

Os equipamentos médicos permitem visualizarmos nosso interior orgânico. Endoscópios, nos invadem, vasculham. Do trágico ao sublime. Das vísceras ao feto. Do verme ao germe. Nossos prolongamentos nos *ciborguizam*. Um implante dentário, um silicone, um enxerto, um marca-passo, um pino, um *pierceing*. Hoje topamos com corpos protéticos, híbridos, *ciborgues*, a todo instante. E nós, hoje,

⁴¹ Baudrillard (1991), observa a definição de simulacro dada por Platão: a cópia para a qual não existe nenhum original.

como poderíamos distinguir um ser humano não-modificado (original) de um *ciborgue*? Não somos todos, em maior ou menor proporção, *ciborgues*?

As tecnologias nos proporcionam, de maneira intensificada, esse movimento da não pertinência da presença, mas esta não se dá exclusivamente com o surgimento de tecnologias digitais. “A imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização das redes digitais” (SERRES, 1995: 115). No entanto, com as novas tecnologias que permitem a virtualização, transitamos da não pertinência da presença para a multiplicação desta.

Essas práticas não são novas. O ábaco, por exemplo, é uma máquina de calcular analógica, precursora do computador eletrônico usado há mais de dois mil e quinhentos anos. Experiências sensoriais extracorpóreas são realizadas há milênios, seja pelo uso de substâncias psicoativas, seja por práticas meditativas diversas.

Mike busca a experiência extracorpórea a todo instante. Seu trabalho e seu prazer se dão em ambientes de realidade virtual. Nitidamente ele busca uma outra realidade que não a realidade na qual seu corpo-carne se faz materialmente presente. O que diferencia sua experiência daqueles que se desconectavam de seus corpos momentaneamente em casas de ópio há mais de dois mil anos? E para além do mecanismo que viabiliza a experiência, o que se busca nessas duas situações é diferente? O acesso a um ambiente virtual, que por meio do uso de tecnologias digitais de computação gráfica impactam em nosso modo de agir e de pensar, não é apenas um modo distinto de fazermos coisas que já fazíamos antes? A virtualidade não se dá apenas com as novas tecnologias digitais, mas com estas, permite novos usos, torna-se cotidiana e impacta em nosso modo de viver, de agir e pensar, afinal transformamo-nos também em função destas.

Arlindo Machado comenta que a palavra grega *téchne*, “de onde deriva tecnologia, se referia a toda e qualquer prática produtiva e abrangia inclusive a produção artística. Não havia, portanto, uma distinção de princípio entre arte e técnica, pressuposto que, segundo o autor, presente em boa parte da cultura ocidental até pelo menos o Renascimento (1966: 24). André Lemos afirma que “a aparição do

homem é a aparição da técnica, portanto é a ferramenta, isto é, a *téchne* que inventa o homem e não o homem que inventa a técnica” (2004: 29). As técnicas ou as ferramentas, não só interferem como também fabricam nossos pensamentos. “As instituições, as línguas, os sistemas de signos, as técnicas de comunicação, de representação e de registro informam profundamente nossas atividades cognitivas” (LÉVY, 2003: 13). Para Deleuze, o artifício faz parte da natureza, uma vez que “que toda coisa, no plano imanente da Natureza, define-se pelos agenciamentos de movimentos e afetos nos quais ela entra, quer esses agenciamentos sejam artificiais ou naturais” (2002: 129).

Acreditamos que a inteligência artificial é algo pertencente a um passado recente, quando sempre fomos artificiosos para uma grande parte de nossa inteligência. Os artifícios que construímos para fins diversos são os mesmos que utilizamos para o pensar (SERRES, 1995: 126). Nesse sentido nossa inteligência é artificial, ou a artificialidade faz parte da nossa inteligência? Retrocedamos num tempo em que apenas o corpo nos bastava para a sobrevivência. É difícil imaginar o ser humano sem a posse de uma ferramenta. Seja um pedaço de madeira para golpear ou uma pedra para lançar ou cortar. Sem garras, sem dentes, sem pelos; somos frágeis; somos presas. Considerando, portanto, que a artificialidade faz parte do que entendemos como natural, o que diferiria a inteligência do ser humano da inteligência de uma máquina? O corpo já não é o mesmo de outrora. Sequer é o mesmo de ontem. Construímo-nos corporalmente e intelectualmente pelos artifícios de ontem e de hoje. Dentre tantos, a virtualidade.

A marca corporal, seja por uma tatuagem, por uma mutilação, ou por uma veste, está presente nos hábitos humanos desde os mais remotos tempos. No entanto, as possibilidades de remodelar e construir um corpo novo, por qualquer motivo, seja por meio da dietética, da cirurgia plástica, pelo *body building*, hoje, tendem ao infinito. Nosso metabolismo é alterado por meio do uso de drogas ou medicamentos. A bioquímica industrial, possibilita um controle farmacológico dos afetos, do humor. Nossa vida física e psíquica “passa cada vez mais por uma *exterioridade* complicada na qual se misturam circuitos econômicos, institucionais e tecnocientíficos” (LÉVY, 2003: 13).

Nossos corpos *ciborguizados* adentram a rede. Virtualizamos nossos corpos e nossas mentes. O acesso a ambientes de realidade virtual provoca experiências que vão além e além do corpo. O corpo que permanece estático é o mesmo que rompe as barreiras espaço-temporais e faz-se presente em lugares distintos ao mesmo tempo. A virtualidade possibilita novas experiências. Permite experimentar corpos, *alter egos*, sem o ônus da realidade física. O ser humano contemporâneo vive nessa zona confusa de desejos múltiplos com implicações ainda mais diversas em seus corpos.

O virtual, na sua possibilidade de extrapolar as barreiras do corpo-carne, gera um retorno ao próprio corpo, intensificando a presença material do aqui e agora. Se uma câmera fotográfica permite o armazenamento e distribuição imediata da sua memória a todos, conhecidos ou não, a experiência efêmera da vivência corporal do momento e a possibilidade concreta desta se esvair dos nexos nervosos com o tempo, ou de se transformar numa memória que insiste em se perder, é também valorizada. Assim, o virtual, não sugere um abandono do corpo, mas diante das suas possibilidades de expansão, provoca um retorno ao próprio corpo.

Mike não busca desconectar-se totalmente de seu corpo-carne, mas explora as múltiplas possibilidades de viver em outros corpos, sempre com a possibilidade de retornar ao seu corpo-matriz. Toby, por sua vez, é apenas uma mente dissociada de um corpo invólucro que tem a liberdade de transitar pela rede de computadores assumindo qualquer *persona*. No entanto, Toby busca incessantemente, sair da rede para poder viver plenamente a experiência real do mundo físico. As marcas tornam-se efêmeras, as identidades camaleônicas, as possibilidades de experiência corpórea tornam-se imensuráveis.

A co-presença do corpo, que com o advento de novas tecnologias de comunicação, permite que uma voz se multiplique espacialmente por meio de um aparelho telefônico, por exemplo, amplia-se, com os sistemas de realidade virtual, para uma quase presença corporal. Nossos gestos podem comandar 'marionetes virtuais' que, por sua vez, podem modificar outras marionetes atuais, no mundo físico, em qualquer outro local, que não o do corpo-carne. Outrora a voz, hoje, outras funções do corpo, como a capacidade de manipulação, movimentos de mãos e dedos, entre

outros, ligados à retroação sensório-motora, podem ser transferidas à distância de maneira precisa e cirúrgica (SERRES, 2013: 14).

Esse corpo que se multiplica pela virtualidade não leva a uma desencarnação, ou um abandono do corpo-carne, mas, sim, a uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação. Nos reencarnamos a todo instante. O corpo sai de si mesmo, ganha novas velocidades e novos espaços, multiplica-se.

Com a virtualização desenvolvemos uma nova cultura nômade. Um *neonomadismo* ao mesmo tempo dinâmico e estático. Ubíquo e fugaz. Este permite que nos atualizemos espacialmente em diversos lugares ao mesmo tempo. Nomadismo que se dá na velocidade do pensamento. E que diferentemente do ‘nômade tradicional’, que segue em “linhas de errância e migração dentro de uma extensão dada” (LÉVY, 1996: 22), o nômade digital, transita nos diversos espaços, aos saltos. Os espaços e os acessos propiciados pela rede computacional “se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés” (1996: 23) e pela virtualidade nos convida e nos seduz a saltar.

A experiência com realidade virtual é provocante, pois proporciona sensações que muitas vezes extrapolam, ludibriam e abalam nossos sentidos. Joga-se com a percepção que temos do mundo físico tangível e com o mundo visualmente recriado. Como em um sonho em que não temos mais certeza se este de fato é sonho ou realidade. As tecnologias da contemporaneidade nos permitem alcançar um estado de imersão, em que nossos sentidos nos levam a tomar essa existência imaterial como material, ao ponto de quase sentirmos sensações táteis e olfativas decorrentes da imersão produzida. Os universos dos jogos eletrônicos possuem um fotorrealismo que nos ludibriam, nos fazem crer que pertencemos àquele mundo. E não pertencemos? O corpo, por um lado, pode permanecer estático em uma realidade, enquanto seu similar digital pode adentrar campos e realizar ações impossíveis em outros espaços. Não se exclui a possibilidade de se exigir do corpo-carne algo similar ao que se espera do corpo virtual. No espaço virtual podemos voar sem asas, mergulhar sem a necessidade de respirar, correr sem cansar. Podemos adotar formas das mais diversas, assim como identidades quaisquer sem julgamento e sem os riscos que a realidade física-newtoniana nos proporciona.

Pensemos em quão fecundo pode ser transitar por essa seara que atravessa os nossos sentidos, embaralha nossa percepção, nos lança para fora da imanência física imediata em direção à presença física *mediata*. A virtualização é uma desterritorialização e, como tal, possibilita uma reterritorialização.

Falar de Mike e sua relação com o real e virtual é transitar por territórios novos, em que o próprio conceito de virtual e real se confundem, afinal, Mike opera uma máquina à distância, por meio de sistema de realidade virtual em que sua visão e movimentos são transferidos para um outro espaço. Em um segundo momento, ao acessar seu *avatar*, estabelece-se uma relação de simultaneidade entre dois corpos e sua mente. Seu corpo-matriz permanece estático e em repouso, o outro corpo responde aos impulsos mentais de Mike. Por onde transita sua mente? Esta se desconecta de seu corpo-matriz? Os diversos corpos de Mike são acessados por tecnologias de realidade virtual que, no entanto, existem fisicamente em outros espaços, tornando, portanto, estas outras realidades virtuais, também realidades físicas. Daí, o que é real e o que é virtual?

Ao falarmos de real e virtual, incorremos nesse tipo de assertiva sobre a virtualidade como aquela destituída de uma presença tangível, material, assim como a realidade pressuporia uma efetuação material. No entanto, é preciso que avancemos na definição do conceito para podermos também aprofundar nossos pensamentos e reflexões acerca desse tema.

O conceito difundido de realidade virtual como uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional, objetivando recriar a realidade física do indivíduo, de modo que este a perceba como uma de suas realidades temporais e materiais, é apenas um dos diversos rumos que o virtual pode percorrer.

Pierre Lévy sugere em sua obra *O que é virtual*, que as mudanças das técnicas, da economia e dos costumes, têm ocorrido de forma tão rápida quanto desestabilizante. E atribui à virtualização causa fundante dessa mutação em curso. Sua reflexão acerca do tema pretende distanciar-se de um julgamento; para além

do bem, do mal⁴² e do neutro. A virtualização se apresenta, portanto, como um 'dever outro' do ser humano (2003: 02).

Lévy, a fim de construir um arcabouço de entendimento concernente ao virtual sugere: um atravessamento filosófico, no intuito de fazer emergir o conceito de virtualidade bem como de suas derivações; um antropológico, ao tratar da relação entre o processo de transformação do ser humano e a virtualização; e por fim um olhar sócio-político, na compreensão das mutações que se dão na contemporaneidade em seus mais diversos aspectos (2003: 03).

Etimologicamente a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, uma derivação de *virtus*, que significa virtude, força ou potência. Também se define como aquilo que existe como faculdade, porém, sem exercício ou efeito atual. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O termo atual tem sua origem do latim *Actualis*, em ato. Lévy exemplifica: "A árvore está virtualmente presente na semente" (2003: 05). A semente é uma árvore em potência. Mas também o pode ser em ato. Se pode vir a ser em ato, se atualiza. Nesse sentido o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Ele afirma que virtualidade e atualidade são apenas duas formas de ser diferentes (2003: 06). Complementa ainda que:

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução; a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore (2003: 06).

A noção de virtual e sua defesa conceitual por Pierre Lévy, que por sua vez traz elementos explicitados por Deleuze, nos leva a elencar outros termos a fim de um esclarecimento da questão. Deleuze e Levy trazem os termos real, virtual, atual,

⁴²Referência a Nietzsche na obra homônima, Além do bem e do mal. NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

possível, para tratar desse tema. Uma perspectiva de intersecção que ocorre, diz respeito à ideia de realidade. Afinal a virtualidade é também uma realidade.

Sendo a realidade virtual, uma realidade em si, definir a realidade com uma materialidade ou tangibilidade exclusivamente, apresenta fragilidades. O termo atual aparece numa tentativa de dar conta desse entendimento. Mas o que é o atual? Serres comenta sobre o atual como um processo de resolução: a atualização. Assim faz sentido dizer que a semente, virtualmente uma árvore, logra essa concretude, atualizando-se, tornando-se árvore. Para a semente, é possível a atualização. Mas para uma realidade virtual, essa possibilidade, hoje, parece não existir. Como mencionado anteriormente, virtualidade e atualidade são formas diferentes de ser. A virtualização não é uma desrealização, mas uma mutação de identidade.

Deleuze disserta acerca do possível e do virtual em *Diferença e Repetição* (2009). Para ele o possível já está todo construído, mas permanece no limbo. O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação, nem em sua natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real, só lhe falta a existência.

Talvez por essa dificuldade em se traduzir por palavras, seja tão mais simples tratar do real e virtual como opostos. O real sendo aquilo que não é virtual. O próprio Deleuze aborda os termos como opostos para mais adiante, em sua obra, desconstruir essa ideia. Ele afirma que o virtual possui uma plena realidade, enquanto virtual. Ao avançar na ideia de virtual cita Proust, a respeito do que dizia dos estados de ressonância. "Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos e simbólicos sem serem fictícios" (apud Deleuze, 1995: 197).

Tobby é uma inteligência artificial concebida virtualmente que somente existe enquanto processamento de máquina. Ao final da história, quando é transferido do *Mainframe* para o corpo do *avatar* de Mike, atualiza-se? E Mike preso no corpo de seu *avatar* controlado agora por Tobby, torna-se si mesmo uma realidade virtual? Real, virtual, atual, possível?

À velocidade das mudanças desestabilizam-se nossas certezas. Retomemos, portanto, Pierre Lévy para estabelecer a virtualização como um 'devir outro' do ser humano (2003: 02).

Animubiquidade

"A melhor maneira de prever o futuro é inventá-lo"
Alan Kay

"Continue faminto, continue louco"
Stewart Brand

"Eis a herança de um Sputnik"
Carmello Vello

Neste devir outro, a fim de concretizar as experiências múltiplas da virtualidade, que novas técnicas empregadas contribuem para a mutação do ser humano na contemporaneidade? Como estes relatos virtuais de um futuro e reais de um presente se conectam? Considerando possível a realidade retratada na alegoria de *No Finger*, em que momento se inicia essa mutação do ser humano para este constituído de maneira indiscernível por uma instância real e virtual simultaneamente?

Um palpite: A computação gráfica. O elo: A Interface gráfica de usuário. Um desdobramento: A animação.

Como vimos, a computação permite que nosso processamento, em parte, seja delegado à máquina. A computação gráfica, em especial a interface gráfica de usuário, nos permite uma aproximação amigável entre máquina e ser humano, a fim de tornar seu manuseio, manipulação e controle mais intuitivos. Pessoas

comuns, ou seja, que não detinham um conhecimento em programação e eletrônica, passaram a utilizar computadores para ajudar em suas tarefas cotidianas, seja escrever um texto, fazer a contabilidade da empresa, armazenar receitas, jogar, fazer compras, realizar orçamentos, enviar e receber correio eletrônico. Passamos a visualizar as informações graficamente nas telas e não mais os processos matemáticos que ocorrem por trás do que é mostrado no ecrã. Graficamente, avançamos do código para o texto, do texto para linhas, curvas, gráficos e imagens. Estas saem da tela e passam a pertencer ao espaço físico tridimensional por meio da realidade aumentada e holografia. Ultrapassa a barreira física da tela, fazendo-se presente no espaço físico do usuário.

O uso das novas tecnologias incorpora-se em nossos fazeres incorporando-se a nós. Tornamo-nos um novo ser em que tais artifícios tecnológicos compõem, em maior ou menor grau, nossa *persona*.

No entanto, se para Mike acessar seu *avatar* remotamente em outro planeta lhe é usual e corriqueiro, em algum momento tal processo configurou-se como uma novidade.

David Price, na obra que traça historicamente o advento da computação gráfica e o surgimento e consolidação da Pixar⁴³, comenta que:

De vez em quando, ao longo da história, encontra-se uma época e um lugar charmosos, em que o talento se manifestou de tal forma que parece desafiar todas as probabilidades: o drama elisabetano em Londres, a filosofia em Atenas durante o século III a.C., a pintura na Florença do final do século XV e início do século XVI. Dentre estes, um dos menos conhecidos foi Salt Lake City, nos anos 1960 e 1970 – para ser mais exato, a computação gráfica no Departamento de Informática, na University of Utah (2010: 07).

Há de se considerar que as décadas de 1960 e 1970 foram basilares nesse ‘mais um’ processo de transformação da humanidade. O cenário que propiciou essa ‘Atenas’ tecnológica, com inegável origem na Universidade de Utah e florescimento

⁴³ A Pixar Animation Studios é uma empresa de animação digital norte-americana pertencente à Walt Disney Company. Inicialmente criada como uma divisão da Lucasfilm, após ter sido comprada por Steve Jobs em 1986, foi rebatizada de Pixar (PRICE, 2010).

no Vale do Silício⁴⁴, inclui massivo investimento militar norte-americano em tecnologia, o movimento de contra-cultura, a cultura *hacker* e o movimento *hippie*.

Atribuimos este cenário, em parte, ao *Sputnik*. Afinal, se um jogo eletrônico, nos dias de hoje, envolve o uso intenso de computação gráfica 3D e da *internet* para uma experiência ‘multijogador’, as pesquisas que se iniciaram como uma contrapartida à essa investida tecnológica da então União Soviética, com o lançamento do primeiro satélite artificial da humanidade, se desdobram, dentre outras, na rede mundial de computadores, na interface gráfica de usuário e na computação gráfica 3D. Portanto, partilha-se da mesma gênese a tecnologia presente em diversos de nossos eletrodomésticos, assim como aquela utilizada em sistemas militares de defesa. É interessante perceber que este movimento, ou esta revolução tecnológica que se inicia fomentada por interesses militares, rapidamente inclui empresas de eletrônica, fabricantes de microchips, designers de videogame e empresas de informática (ISAACSON, 2011: 91).

A cidade de São Francisco localizada no Estado da Califórnia, Estados Unidos, concentrava uma diversidade cultural em que as mais distintas correntes de pensamento fluíam juntas. Essa revolução não se dá apenas pelo desenvolvimento de novas tecnologias computacionais, mas sim, e principalmente, em função das apropriações e de seus usos improváveis, ocorridos em um tempo-espaço específico, em que diversas linhas de pensamento passaram a se entrelaçar das mais diferentes formas. Portanto, a confluência de pensamentos e perspectivas, contribuiu para o surgimento de olhares *esquizos* acerca da vida cotidiana da época. Isaacson comenta que nos anos 1960:

Havia o movimento hippie, nascido da geração beat da Bay Area, e os ativistas políticos rebeldes, nascidos do Movimento pela Liberdade de Expressão, em Berkeley. Sobrepondo-se a tudo isso, havia vários movimentos de auto realização buscando caminhos para a iluminação pessoal — zen e hinduísmo, meditação e ioga, grito primal e privação sensorial. [...] fusão de *flower power* e de poder do processador, de iluminação de espírito e tecnologia (2011: 92).

⁴⁴ O Vale do Silício (*Silicon Valley*) localiza-se na região da baía de São Francisco. O nome dado à região se dá em virtude desta concentrar várias empresas de produção de circuitos eletrônicos, eletrônica e informática.

Um novo cenário que se configurava contribuía para a formação de uma mentalidade anárquica propícia para se imaginar um mundo que ainda não existia (SEN, 2012). Os diversos movimentos culturais em evidência provocavam a reflexão. Valores do passado se chocavam com novos olhares e pensamentos surgidos em função das circunstâncias. A computação, representada nas artes como símbolo de opressão e controle no final dos anos 1960 e início dos anos 1970, aos poucos passava a ser adotada pelas pessoas como um símbolo de liberdade e expressão individual.

O catálogo intitulado *The Whole Earth Catalog*, criado por Stewart Brand em 1969, cujo lema era ‘a tecnologia pode ser nossa amiga’, influenciou inúmeros entusiastas acerca da real possibilidade de tornar os computadores acessíveis ao grande público, bem como das inúmeras maneiras de seu uso ainda não concebidas. Esses ideais estavam também expressos na primeira *Newsletter* da *People`s Computer Company*⁴⁵ em forma de manifesto:

Computadores são usados na maioria das vezes contra as pessoas ao invés de para as pessoas; usadas para controlar as pessoas ao invés de libertá-las; é hora de mudar tudo isso – nós precisamos de uma Companhia de Computadores para as pessoas. (1972, tradução nossa)⁴⁶

Evidencia-se, assim, uma noção *orwelliana*⁴⁷ da máquina como um mecanismo de controle dos cidadãos comuns, reduzidos a peças para servir o estado. Tanto no pensamento explicitado no *World Earth Catalog*, de que a tecnologia pode ser nossa amiga, quanto no texto manifesto que sugere uma libertação pelo uso da mesma, fica evidente o receio ao ‘novo’, assim como uma visão dicotômica sobre a nova tecnologia computacional. No entanto, também é evidente a provocação acerca da possibilidade de apropriação, domínio técnico e multiplicação do seu

⁴⁵ People's Computer Company foi uma organização com publicação de um boletim de notícias mensal (Newsletter), produzido na Califórnia por Dennis Allison, Bob Albrecht e George Fire Drake, no início dos anos 1970 (PRICE, 2010).

⁴⁶ *Computers are used most often against people rather than for people; used to control people instead of releasing them; it's time to change all that - we need a Computer Company for people.*

⁴⁷ Geroge Orwell escreveu em 1949 a obra intitulada *1984*, uma distopia em que o autor projeta como seria a vida no futuro distante de 1984. O totalitarismo é o mote da história e a propaganda uma das bases do regime, que garante a manutenção do poder.

uso. Almejava-se, portanto, um futuro diferente daquele concebido por George Orwell para o ano de 1984.

Utah

A despeito da visão um tanto romântica de David Price⁴⁸, mencionada anteriormente, ao sugerir que o Departamento de Ciência da Computação da Universidade de Utah foi uma ‘Atenas’ tecnológica, sua consideração é pertinente. Mesmo compreendendo que o epicentro desta transformação tenha ocorrido em São Francisco, Utah foi o lugar em que a centelha inicial dessa transformação em debate se deu.

Em 1965 o Departamento de Ciência da Computação na Universidade de Utah é inaugurado e logo se tornaria referência em pesquisa na área, atraindo estudantes e pesquisadores do mundo todo. O Departamento contava com verba canalizada pela ARPA⁴⁹ para o desenvolvimento de pesquisa. Os alunos eram incentivados a empreender em seus projetos o mais rápido possível. E quanto mais audaz fosse o objetivo, melhor (PRICE, 2010: 07). Com incentivos, verba, liberdade e autonomia, os estudantes obtinham grandes avanços. Dentre tantos estudantes que atuaram no Departamento citamos Henri Gouraud, Bui Tuong Phong, Alan Kay, John Warnock, James H. Clark, Nolan Bushnell, Edwin Catmull. Para aqueles mais familiarizados com *softwares* de computação gráfica, os nomes Gouraud, Phong, Catmull e Clark são bem conhecidos, pois estão presentes em algoritmos e métodos de boa parte destes softwares ainda hoje⁵⁰. Outros pesquisadores do

⁴⁸ “De vez em quando, ao longo da história, encontra-se uma época e um lugar charmosos, em que o talento se manifestou de tal forma que parece desafiar todas as probabilidades: o drama elisabetano em Londres, a filosofia em Atenas durante o século III a.C., a pintura na Florença do final do século XV e início do século XVI. Dentre estes, um dos menos conhecidos foi Salt Lake City, nos anos 1960 e 1970 – para ser mais exato, a computação gráfica no Departamento de Informática, na University of Utah” (PRICE, 2010: 07).

⁴⁹ ARPA, acrônimo de Advanced Research Projects Agency (Agência de Projetos de Pesquisa Avançada), criada em fevereiro de 1958 por militares e pesquisadores americanos, numa reação dos Estados Unidos em razão do lançamento do primeiro satélite artificial, o Sputnik, pela então União Soviética.

⁵⁰ Henri Gouraud, desenvolveu na Universidade de Utah um método para “calcular o sombreado de objetos curvos tridimensionais”, dando uma aparência, aos objetos criados no computador, muito mais suave se comparada a outros métodos existentes. O vietnamita Bui Tuong Phong também foi para Utah e tornou-se o primeiro a conceber um método para criar objetos com iluminação e destaques de aparência real. Ambos os métodos ainda são empregados em softwares e hardwares de computação gráfica.

Departamento desenvolveram suas próprias companhias posteriormente, como John Warnock, fundador da *Adobe Systems*⁵¹, James Clark criador da *Silicon Graphics*⁵² e Nolan Bushnell, criador da Atari.

Kay

Alan Kay, após sair da Universidade de Utah, passa a integrar o grupo de pesquisadores do PARC em 1971. O *Palo Alto Research Center (PARC)* foi criado em 1970 pela Xerox, como uma divisão de pesquisa e inovação da empresa. O Centro consistia em “um grupo de pesquisadores mantidos isolados, pela Xerox, para trabalhar em projetos tecnológicos audaciosos para o escritório do futuro” (2010: 15). O PARC foi responsável por inovações como a Interface Gráfica de Usuário (GUI), o *mouse*, gráficos a cores, *smalltalk* (linguagem de programação orientada a objetos), a *ethernet* e a impressora a *laser*.

Desde de Utah, Alan Kay tinha uma obsessão: criar um computador que pudesse ser utilizado por qualquer criança. Sua ideia deste computador, batizado inicialmente de *Dynabook*, começou a ser desenvolvida pelos engenheiros da Xerox-PARC. E para que este computador pudesse ser utilizado por qualquer criança, era necessário desvencilhar o usuário da programação. Ou, nos apropriando do espírito da época, era necessário libertar o usuário comum do código e das linhas de comando.

Dessa forma, buscaram substituir todas as linhas de comando por imagens gráficas, pois acreditavam que o código tornava as telas dos computadores intimidadoras, não só para uma criança, mas para o usuário não detentor de conhecimento em linguagem de programação. Até então, os computadores existentes não possuíam *mouse* nem interface gráfica de usuário. Para se executar um programa era necessário digitar uma linha de comando, ou seja, um texto com os procedimentos e códigos necessários para tal. A Interface Gráfica de Usuário é justamente o elemento que conecta uma pessoa à máquina por meio de imagens

⁵¹ A *Adobe Systems* é desenvolvedora de softwares como o *Photoshop* e *Illustrator*.

⁵² James Clark fundou a *Silicon Graphics*, com o objetivo de criar gráficos 3D de alta velocidade. O computador *Silicon Graphics* futuramente tornar-se-ia a máquina-modelo em edição e efeitos para cinema.

exibidas na tela. O uso do *mouse* permite apontar para algo presente na tela que pode ser acessado ao clicar o botão. Para traçar esse paralelo entre o código e a imagem, foi utilizada uma metáfora com uma mesa de trabalho (*desktop*). A tela do computador passou a representar uma mesa de escritório, que poderia conter muitos documentos e pastas, cujo acesso se daria em decorrência do uso do mouse para apontar e clicar sobre o que se quisesse usar (ISAACSON, 2011: 144). Na imagem da mesa de trabalho, as pastas e ícones representam linhas de comando, e o clique do mouse, a execução destas.

O computador desenvolvido a partir deste projeto foi batizado de *Alto Computer*, que viria a ser o primeiro computador pessoal com interface gráfica de usuário. Paradoxalmente, os executivos da Xerox, que criaram o PARC investindo em projetos de inovação, não se interessaram na produção em larga escala do computador, pois não perceberam o potencial daquilo que lhes fora apresentado. Afinal, tinham seus interesses e olhares apontados para outra direção naquele momento: copiadoras. Era preciso, portanto, que alguém percebesse todo o potencial revolucionário da máquina que eles haviam criado.

Jobs

Em 1966, aos 11 anos de idade, Steve Jobs viu seu primeiro computador. Para ele, na época, computadores eram máquinas vistas apenas nos filmes. Mesmo nas grandes empresas que possuíam computadores, estes eram misteriosos e operavam nos bastidores (SEN, 2012). Naquele contexto, o que Steve Jobs achou ser um computador era na verdade um terminal de acesso. Os terminais não possuíam telas e funcionavam como uma impressora. Ou seja, quando um determinado comando era realizado pelo usuário, os dados eram enviados e processados em um computador central e o resultado impresso no terminal. Desse modo era possível criar e executar programas utilizando a linguagem *Basic*⁵³ ou

⁵³ BASIC (acrônimo para *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*; em português: Código de Instruções Simbólicas de Uso Geral para Principiantes) é uma linguagem de programação, criada com fins didáticos, pelos professores John George Kemeny, Thomas Eugene Kurtz e Mary Kenneth Keller em 1964 no Dartmouth College.

*Fortran*⁵⁴. Para verificar se o programa funcionava corretamente, após escrever o código, executava-o e em seguida a máquina retornava com alguns resultados, que estando de acordo com o que havia sido previsto, implicava em uma correta programação.

Muitos estudantes e apreciadores da ciência da computação utilizavam terminais de acesso aos computadores para experimentar e executar seus programas. No entanto, os terminais eram compartilhados e a aquisição por estudantes era inviável devido ao seu alto custo. Foi por necessidade que Steve Jobs e seu amigo, e então sócio, Steve Wozniac, entraram no ramo de Computadores pessoais. Como não podiam pagar por um terminal, resolveram construir um.

Em 1975 Gordon French e Fred Moore criaram o *Homebrew*, um fórum regular e aberto, que promovia o encontro e debate acerca das novas tecnologias, a fim de tornar os computadores mais acessíveis ao público. Sua primeira reunião teve como tema central para discussão uma cópia revisada do *Altair*, adquirida pela *People's Computer Company*. O *Altair*, considerado o primeiro computador pessoal, consistia basicamente em uma caixa com a placa de circuito e microprocessador internos. Podia funcionar como um terminal de acesso, bem como uma máquina autossuficiente em termos de processamento de dados. Mas não possuía monitor nem teclado e sua utilização era relativamente complexa. Durante a reunião do *Homebrew*, Steve Wozniak, que já havia projetado um terminal com teclado e monitor, notou que, usando um microprocessador interno, poderia colocar parte da capacidade de processamento de dados do computador central, no próprio terminal, tornando-o autônomo. Imaginou uma máquina compacta, completa sobre uma mesa. Naquela noite, começou a esboçar sua ideia no papel. Passados alguns meses estava pronto para testar a máquina que havia criado. Wozniak desenvolveu o *hardware* bem como a programação que permitia exibir em tela o que se digitava no teclado (ISAACSON, 2011: 97). Steve Jobs imaginava o dia em que todas as casas teriam um computador pessoal, barato e acessível. Em 1976 Wozniak e Jobs lançam o Apple I e no ano seguinte o Apple II e, com este, seu ideal começa a se concretizar.

⁵⁴ Fortran, família de linguagens de programação, foi desenvolvida a partir da década de 1950. O nome é um acrônimo da expressão "IBM Mathematical FORMula TRANslation System.

O Apple II foi responsável pelo florescimento de uma indústria de computadores pessoais, no entanto, este computador ainda se configurava como uma máquina em que se digitava comandos para serem executados, com a apresentação de caracteres na tela. Faltava ainda um elemento para tornar o computador pessoal, de fato, acessível a qualquer um sem que houvesse a necessidade de programar ou digitar linhas de comando. Jobs procurava algo que transformasse a forma de se utilizar o computador, mas não sabia exatamente o que.

Kay e Jobs

A essa altura já se sabia do projeto que estava sendo desenvolvido pela Xerox-PARC. A Apple, com o sucesso do Apple II, havia deixado de ser uma empresa de garagem e tornara-se uma companhia multimilionária. Steve Jobs então negociou visitas técnicas ao PARC que incluíam apresentações detalhadas de suas invenções, dentre elas, a linguagem de programação *Smalltalk*, a rede de computadores e a Interface Gráfica de Usuário. Na ocasião, Steve Jobs pode se deparar com as várias novidades que eles estavam desenvolvendo. No entanto, ficou totalmente envolvido com uma delas: a Interface Gráfica de Usuário. Os executivos da Xerox não foram capazes de perceber, mas Steve Jobs “sabia que aquilo iria transformar o mundo e a forma como as pessoas usam um computador” (apud SEN, 2012). Ele havia encontrado o que procurava.

De certo modo, Jobs e Kay compartilhavam de um sonho comum. O ideal de Jobs, que imaginava o dia em que poderia desenvolver um computador que pudesse ser adquirido por todos, com um design agradável, a preços acessíveis e com a facilidade de uso de um aparelho de cozinha, conceitualmente não era muito diferente da ideia de Kay, de um computador que poderia ser utilizado por qualquer criança.

Como a Xerox não se interessou pelas ideias presentes no *Alto Computer*, Jobs apropriou-se da Interface gráfica de usuário. Em 1983 a Apple lança o *Lisa*, computador pessoal comercializado com interface gráfica de usuário. Mas é no ano seguinte que aquele espírito provocador do início dos anos 1970, reforçado pela *The Whole Earh Catalog*, *People`s Computer Company* e pelo *Homebrew é*

evocado novamente, com o lançamento do microcomputador *Macintosh*⁵⁵. Inaugurando a campanha de lançamento do *Macintosh* foi exibido um comercial de um minuto de duração, no intervalo da final do *Super Bowl*⁵⁶ que fazia alusão direta à obra de George Orwell. Ao final do comercial dirigido por Ridley Scott, o texto narrado em *off* dizia: “Em 24 de janeiro a Apple Computer vai apresentar o Macintosh. E você verá porque 1984 não será como 1984”⁵⁷ (SCOTT, 1983, tradução nossa)⁵⁸.

A Interface Gráfica de Usuário e o mecanismo *point and click* desenvolvidos pelo PARC e aprimorada pela Apple “transformou a metáfora do desktop em uma realidade virtual, permitindo tocar, manipular, arrastar e mudar de lugar as coisas diretamente” (ISAACSON, 2011: 149). Ao criar virtualmente uma mesa de trabalho na tela do computador, estas duas instâncias - real e virtual - se conectam. E esta conexão estabelecida por meio de uma ‘mesa de trabalho’ que, desterritorializada do campo real e reterritorializada no campo virtual, reconfigura o pensamento humano, transformando-o.

Enquanto isso, no futuro retratado em *No Finger*, Toby encontra-se diante de um dilema. Apesar de não ter consciência disso, ele é uma inteligência artificial existente apenas em uma realidade virtual que, em determinado momento, encontra-se sentado diante uma mesa, com pastas de documentos e uma máquina de datilografia em um espaço virtual que remete à uma realidade física analógica. Sua busca é sair da virtualidade e adentrar uma realidade física, pois acredita já ter pertencido a esta. O digital que prega um retorno ao analógico. E por mais que ele tenha encontrado um corpo para abrigar sua alma em uma realidade física, jamais se livrará do virtual, pois este faz parte de quem ele é.

⁵⁵ Breve sumário explicando o que vem a ser o Macintosh.

⁵⁶ Super Bowl é o jogo do campeonato da NFL (National Football League) que define o campeão da temporada. A final do campeonato, o Super Bowl, é o maior evento desportivo dos Estados Unidos com a maior audiência televisiva.

⁵⁷ O comercial do *Macintosh* pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=2zfqw8nhUwA> acessado em 21/10/2017.

⁵⁸ *On January 24 Apple Computer will introduce the Macintosh. And you'll see why 1984 will not be like 1984.*

A fronteira não é o limite.

Falamos aqui de um fenômeno em que, das conexões improváveis surge o novo, dos atravessamentos entre as fronteiras, a possibilidade. Um processo de transformação do ser humano, movido por meio dos encontros, da diversidade, do nomadismo. Dos olhares distintos entrecruzados. Da mistura.

A fronteira, lugar daquele que vive à margem, fora de um padrão de normalidade, que foge à regra, portanto, uma anomalia. E como tal escuta-se desse ser anômalo “uma voz sem categoria pré-definida, ainda que ela se defina ou se enquadre posteriormente para, depois, possibilitar outras alianças inusitadas, outras anomalias” (ALMEIDA, 2015: 107).

A fronteira, a borda, é, portanto, um lugar entre lugares. Aquilo que Deleuze e Guattari chamam de espaço de feitiçaria (2005: 28). Lugar em que os feiticeiros podiam transitar por entre os territórios, flertando com seus diversos fazeres e pensares. Lugar pertencente àquele que não se cega diante de uma única visão de mundo, mas que em meio a tantas possibilidades cria conexões improváveis e inesperadas. E por isso, de certo modo, assombram.

Vê-se que o Anômalo tem muitas funções: ele não só bordeja cada multiplicidade cuja estabilidade temporária ou local ele determina, com a dimensão máxima provisória; ele não só é a condição da aliança necessária ao devir; como conduz as transformações de devir (2005: 28).

Com o surgimento de uma nova tecnologia, receio e encantamento são comuns. Foi assim com o advento da computação. Mas a partir do momento em que se compreende o que o aparato pode fazer e domina-se a técnica, num processo de amadurecimento e assentamento de ideias, pode-se avançar para além desta. Edmond Couchot coloca em *A tecnologia da Arte* que uma nova técnica não conduz a uma nova arte, mas faz surgir as condições de sua aparição (2003). Ela modela a percepção, atua sobre o imaginário, confere uma lógica figurativa, uma nova visão do mundo. Mas cabe ao criador exercer sua liberdade perante a autonomia técnica.

Utah é uma peça deste quebra cabeça. O vale do silício uma zona de fronteira. Lugar de trânsito livre entre os territórios. Na fronteira, algumas anomalias.

Animação está em tudo

Voltando à nossa alegoria, se para Mike acessar seu *avatar* é algo usual e corriqueiro, em algum momento tal processo configurou-se como uma novidade. E talvez por não ter vivenciado o surgimento dessa novidade, não perceba esse acesso remoto como algo incomum, afinal já faz parte de seu léxico, de seu território. E no que diz respeito à animação, talvez tenhamos dificuldade em perceber sua presença, justamente pelo fato dela ter se tornado cotidiana.

Retomemos ao dia-a-dia de Mike. Ele acorda. Segue até a cozinha. No visor da geladeira vemos as horas, assim como uma imagem animada da gaveta de verduras ficando vazia, indicando a necessidade de reabastecimento. Este indicativo se dá por meio da análise dos hábitos dos “usuários”; quantas vezes abrem a geladeira por dia, qual o consumo, qual o volume reabastecido. Segue para seu carro, liga o GPS⁵⁹ que mostra o mapa com sua localização atual e o destino a ser seguido. *Emoticons*⁶⁰ saltam na tela durante o percurso, indicando acidentes, radares, polícia, entre outros. Sua filha, sentada no banco de trás, assiste a um desenho animado na tela de LED⁶¹. Entre uma animação e outra comerciais diversos, alguns em animação. Deixa a filha na escola. Segue para o trabalho. Lá, senta-se diante de um computador. No almoço segue até um shopping. Na praça de alimentação grandes telas anunciam restaurantes e lanchonetes. Todos com movimento. Letreiros giram, saltam aos olhos. Um bloco retangular com luzes de LED pisca sequencialmente sugerindo uma movimentação das pequenas luzes. O prato está pronto. Segue até uma loja de departamento. Realiza suas compras. Ao sair uma funcionária pede que ele avalie o atendimento. Em uma tela ele escolhe uma dentre as diversas “carinhas” que representam sua experiência. Todas essas, animadas. Ao voltar para casa seu carro quebra. Em um

⁵⁹ GPS – *Global Positioning System* (sistema de posicionamento global).

⁶⁰ Emoticon é uma forma de comunicação paralinguística. Palavra derivada da junção dos termos em inglês *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) é uma sequência de caracteres tipográficos, tais como: :), ^-^,'-'.
⁶¹ LED – *Light Emitting Diode* (diodo emissor de luz).

aplicativo chama um guincho. Volta de metrô para casa. Durante o trajeto entre as estações, imagens exibidas em sequência, com padrão oscilatório em sincronia com a velocidade do trem, produzem uma peça publicitária animada. Finalmente chega em casa. A TV reconhece sua fala e movimentos. Liga em seu canal favorito. Inicia o telejornal. As câmeras com captura de movimento produzem um cenário virtual de complexidade cinematográfica. Gráficos aparecem tridimensionalmente em toda parte. Os jornalistas interagem com os gráficos e imagens animadas durante todo o telejornal. Hora de dormir. Para relaxar, toca uma música de meditação. No teto de seu quarto são projetadas estrelas e, aos poucos, imagens do cosmos. Na caverna de Platão multimidiática contemporânea, adormece.

A animação na forma como tradicionalmente pensamos, há muito se transformou. Avançou muito além do cinema, TV e jogos. Alcançou espaços impensados, tornando-se presente em praticamente tudo que nos cerca. A co-presença do corpo, ampliada por meio dos sistemas de realidade virtual, evidencia a onnipresença da animação em nosso cotidiano. Desde um semáforo que sinaliza para os pedestres por meio de uma variação oscilatória entre duas imagens, à aula de anatomia da Faculdade. Dos eletrodomésticos, eletro mestiços, aos aplicativos dos celulares, dos dispositivos de interação em um televisor, aos mais diversos sites; a animação se faz presente em praticamente todos esses meios.

Na robótica, está presente na tentativa de reconstruir os movimentos humanos e animais. Hoje, mais do que reproduzir uma caminhada, engenheiros e programadores trabalham na construção de uma inteligência artificial que simule reflexos, reações e comportamento físico correlato a ações externas múltiplas. Isso não seria também uma forma de animação?

A animação torna-se presente de forma tão abrangente, que muitas vezes passa despercebida por aquele que utiliza qualquer tecnologia na qual ela está impregnada. Tornou-se cotidiana, se incorporou aos nossos fazeres, ao nosso *habitus*. Avançou para muito além do 'desenho animado' fazendo-se presente em diversas outras searas. Ao se desterritorializar faz conexões impensadas, amplia seu léxico criando outras significações, que também retornam ao seu fazer original, transformando-o.

Chegará o tempo em que o animador, nos moldes em que pensamos atualmente, não será mais necessário. Pensemos na quantidade de material relacionado à animação produzido até o momento? Desenhos, cenários, pinturas, ciclos de movimentos. Com a digitalização, todos esses dados podem ser mais facilmente reaproveitados, bem como seus parâmetros podem ser manipulados. Movimentos concebidos inicialmente para um, podem ser apropriados e reutilizados por outro. A quantidade de dados produzidos e disponível em rede nos dias de hoje são inumeráveis. O número de modelos tridimensionais de casas, carros, pessoas, seres fantásticos, cenários, também. As animações produzidas para o cinema, jogos, séries de TV, aplicativos, além de constituírem uma biblioteca quase infinita, nos geram também redundância. Alguns estúdios de cinema, assim como de jogos, possuem cidades completas modeladas tridimensionalmente. O Google tem as ruas de todo o Mundo mapeadas. Algoritmos implementados em softwares de computação gráfica criam cidades, cenários naturais e vegetações em poucos cliques. Nos dias de hoje é plenamente possível realizar um filme de animação apenas utilizando os dados e modelos existentes e disponíveis na internet. A tecnologia digital de computação gráfica desenvolveu-se de tal maneira que consegue resolver, por si só, questões que surgem no dia-a-dia de uma produção audiovisual em animação.

O Estúdio ANIMA X

“brinde o acaso e os privilégios fornecidos pela circunstância.”

Joseph Randall (CEO da Anima X)

A Anima X é um estúdio de animação, programação e inteligência artificial localizado na Índia, que desenvolve sistemas autônomos para a realização de animações com fins diversos.

Assim como o WIX⁶², o Isadora⁶³ e o Max msp⁶⁴, a Anima X focou sua atuação no usuário comum que precisa produzir animação. Dentro deste mesmo segmento, muitas outras empresas tentaram implementar tal sistema. No entanto eram empresas grandes, como a Adobe, que buscavam produzir uma biblioteca proprietária de personagens, cenários, objetos, animações e tudo o mais que possa ser relacionado à animação. A Anima X, desde sua fundação, focou na construção de uma biblioteca alimentada por “todos”, numa comunidade *open source*. Ao contribuir nesta comunidade, o usuário passava a ter direito de acesso ao conteúdo disponibilizado pela empresa. A origem dos arquivos não era questionada e qualquer quebra de direitos autorais era de total responsabilidade do usuário que o havia disponibilizado. Não há novidade neste modelo de negócios, afinal o Youtube se consolidou também desta maneira. Em plataformas colaborativas de produção ou exibição de conteúdo, o controle do uso indevido de conteúdo produzido por terceiros apresenta fragilidades. Com a digitalização da informação, antes da criação do Youtube, o Napster⁶⁵ foi um dos responsáveis pela falência da indústria fonográfica. Quando a produção de conteúdo e distribuição se pulveriza, seu controle torna-se falho. Retardar uma mudança cultural latente, dificilmente evitará que ela aconteça. A TV sofre com as redes sociais de compartilhamento de conteúdo audiovisual e com os VODs⁶⁶; a indústria da música, com a extinção da mídia física para reprodução sonora; os táxis sucumbem diante de novos modelos de negócios.

A Anima X, aproveita a filosofia dos *Mods*⁶⁷, jogos modificados por *hackers*. Jogos de futebol comumente eram modificados por usuários que inseriam a narração de

⁶² Aplicativo *web* de construção de *sites* que permite ao usuário comum criar o seu próprio, sem a necessidade de programadores ou *designers*.

⁶³ *Software* de programação por ‘nós’ que permite a usuários comuns e artistas, a criação de projetos de projeção mapeada, controle de iluminação cênica, e toda sorte de programação audiovisual para a cena, sem a necessidade de um conhecimento em linguagem de programação.

⁶⁴ O MAX msp, é um software similar ao Isadora, com aplicações mais específicas voltadas para tratamento, edição e manipulação de áudio.

⁶⁵ O Napster foi a primeira rede P2P (person to person), criada em 1999, que protagonizou o primeiro grande episódio na luta jurídica entre a indústria fonográfica e as redes de compartilhamento de música na Internet. Com o formato mp3, criado em 1993 com capacidade de reduzir o tamanho do arquivo original em até 90%, o compartilhamento de músicas pela internet, tornou-se viável e sem perdas perceptíveis em relação aos arquivos originais.

⁶⁶ VOD – Video On Demand (vídeo sob demanda). Netflix, Amazon Prime, TNT Go, são alguns serviços de VOD.

⁶⁷ Mod é uma contratura da palavra *modification* (modificação). O termo é usado para denominar uma alteração no jogo, de forma que ele passe a funcionar de maneira diferente do original.

seus comentaristas favoritos. A modificação tornou-se uma prática comum e impossível de impedir. Assim, muitos desenvolvedores de jogos passaram não só a aceitar a realização das modificações, sem qualquer processo por quebra de direitos autorais, como também passaram a se inspirar nas modificações propostas por usuários.

O *Machinima*, que se apropria dos jogos digitais para a criação de filmes, surge a partir das primeiras modificações nos jogos do tipo FPS⁶⁸, permitindo a inclusão e controle de câmeras em pontos de vista diversos daqueles disponíveis no jogo previamente concebido.

Com esta filosofia, a Anima X construiu inicialmente sua biblioteca de modelos 3D de personagens e cenários, ciclos de animação, dados de captura de movimento. Com o incentivo ao uso de plataformas livres para animação, pode dedicar seu tempo à construção de softwares de inteligência artificial, capaz de organizar a biblioteca, assim como produzir modelos e animações híbridas a partir do cruzamento de dados similares. Com o tempo, implementou em seus algoritmos de criação de animações e expressões, dados geográficos, aspectos culturais, bem como aspectos psicológicos.

Em um banco de animação da Anima X é possível escolher o tipo de movimento do personagem, incluir informações geográficas, aspectos sociais e culturais, assim como dados psicológicos. Desse modo é possível criar automaticamente a animação de um homem de quarenta anos, casado, frustrado com seu trabalho, que não se relaciona com sua esposa, não sabe como se aproximar de sua filha e que busca por aventuras fantásticas como uma forma de fuga de sua realidade, por exemplo⁶⁹.

Para se chegar a um sistema autônomo de produção de animações complexas a partir dos dados de animações preexistentes, a empresa baseou-se na neurociência, categorizando os tipos universais de sentimentos, associando estes a expressões faciais e corporais específicas. Em seguida, incluiu na programação, variáveis que podem alterar sutilmente as expressões dos personagens: são as

⁶⁸ FPS – *First Person Shoot* (Tiro em Primeira Pessoa).

⁶⁹ O exemplo faz referência ao personagem Mike de *No Finger*.

variáveis comportamentais sociais e psicológicas. Por fim, todas essas variáveis, podem sofrer influência de parâmetros externos como um tiro recebido, um carro que tenta atropelar o personagem, assim como uma notícia ou um dado textual qualquer que interfira em seu estado inicial.

Totalmente alimentado por dados de terceiros, o sistema tornou-se naturalmente mais complexo que seus concorrentes, em função da quantidade de dados analisados, oriundos de qualquer parte do planeta e criado por qualquer pessoa, desde uma criança, um animador experiente de um grande estúdio, até da captura de movimento de atores para algum filme produzido. Extraoficialmente podemos dizer que o banco de dados da Anima X é composto pelas animações de fãs e entusiastas de todo o mundo, mas também de captura de movimento de atores de filmes como *Avatar*, ou *Senhor dos Anéis*, até personagens de animação dos grandes estúdios, como Disney e Pixar. E mesmo que tal prática seja admitida pela empresa, não se configura como um uso indevido de propriedade intelectual, pois trata-se da análise, interpretação e reprodução de partes de uma atuação aplicada a outro personagem. Todo e qualquer dado enviado para a plataforma foi e continua sendo útil para a construção e melhoria das animações autônomas da Anima X. Foi desta maneira que desenvolveram o software *AffectX*.

A Anima X atualmente se capitaliza por meio da realização de longas-metragens que contribuem para a divulgação de seu principal foco de trabalho: animações educativas para grandes empresas. Seus longas são realizados, em parte, de maneira colaborativa, por usuários que alimentam a plataforma. Das animações realizadas com objetivo educacional, 95% são produzidas de maneira autônoma, sem que haja a interferência direta de um animador na criação dos movimentos dos personagens.

Algo a temer?

Ao longo da história da animação, diversas tecnologias foram desenvolvidas. Por vezes pela própria indústria de animação, outras apropriadas por esta. O som, a cor, a câmera de múltiplos planos⁷⁰, o *pencil test*⁷¹, apenas para citar alguns.

A Anima X é uma empresa fictícia, no entanto a tecnologia mencionada para a construção desta alegoria existe. Uma empresa, portanto, de uma realidade virtualmente possível, hoje.

No futuro retratado em *No Finger*, a inteligência artificial representada imageticamente por Toby, que não tem consciência de sua gênese, encontra-se sentado diante de uma mesa com pastas de documentos e uma máquina de datilografia em um espaço virtual que remete à uma realidade física analógica. Uma inteligência artificial imersa em uma realidade virtual em busca de uma realidade física material. Um ser autônomo em que seus pensamentos e movimentos ocorrem sem interferência de um usuário.

Nesse sentido, à medida que o fazer artístico dissocia-se da artesanaria e do trabalho manual, é compreensível o receio do artista diante de novas tecnologias. Afinal, resta ao artista, o quê?

Medo e receio diante de novas tecnologias são preocupações presentes neste e em outros tempos. Charles Baudelaire em *O Pintor da Vida Moderna*, fala do artista que se vê numa situação de iminente mudança, diante das novas tecnologias advindas da industrialização. Ele afirma que aquele que estuda no antigo e se vê apegado a valores do passado, acaba perdendo a memória do presente, a originalidade, pois abdica dos privilégios fornecidos pela circunstância (2009: 23).

Neste novo mundo que se configura, há espaço para o animador tal qual conhecemos hoje? Mas, afinal, o que faz um animador? Diante deste novo corpo que se constitui, como este impacta no corpo animado? Chegará o dia em que o

⁷⁰ A câmera de múltiplos planos era um equipamento, composto por vários planos de vidro, com distâncias ajustáveis em relação à câmera situada acima destes planos, produzindo um efeito de paralaxe e profundidade de campo em animações bidimensionais.

⁷¹ O *pencil test* foi uma técnica desenvolvida, onde se fotografava as animações ainda no esboço, com sobras de negativos não utilizadas. Era um procedimento barato que permitia verificar a qualidade da animação antes de passar para etapas seguintes de produção evitando o retrabalho.

próprio modo de se fazer animação tornar-se-á autônomo? E uma vez concretizando-se tal indagação, o que caberá ao animador e quais as potências que surgem a partir daí?

CAPÍTULO II

O corpo animado

O que faz um animador? Anima. Do dicionário extraímos sua etimologia; anima significa alma, “sopro de vida”. *Stricto sensu*, a atividade de um animador consiste em movimentar corpos de tal maneira que possam ser percebidos pela audiência como vivos. O corpo animado pode surgir dos traços sequenciais de um astuto desenhista, mas também do manipulador de objetos tridimensionais articulados ou não, sejam estes confeccionados em massinha, látex, pano, feltro, borracha, metal, plástico, pequenos animais mortos, desde insetos a pequenos anfíbios, ou até grandes mamíferos. Ousemos afirmar que não há limite para as possibilidades de se produzir animação. Pense no impensado? Pronto. Comece a animar.

Estes corpos na animação variam de acordo com a técnica empregada, que vai do desenho à manipulação de bonecos, reais ou virtuais, analógicos ou digitais. Um corpo que pode ser animado por um ou por muitos, múltiplo e fragmentado em sua gênese, que toma de empréstimo a voz de atores de carne e osso, relacionando-se com os movimentos que lhe são criados pelos animadores. Corpos que hoje em dia sequer precisam estar fisicamente conectados em um mesmo lugar. Surge o animador remoto. Quem controla e quem é controlado? Afinal, nesse jogo de manipulação, não somos todos, em alguma instância, marionetes?

Que corpos são movimentados? Uma visão que se apresenta é a de três corpos: corpo-boneco, corpo-voz e corpo-animador. Quando um é outro? Pode um ser outro? Pode ser um e outro? E outro, e outro?⁷² Há lugar para um corpo-subjétil-coisa-pensante-extensa? Um corpo que, constituído pela performance vocal, pelo animador, pelo personagem-boneco, e todas as extensões possíveis, materiais e imateriais, torna-se singular pela sua potência e multiplicidade.

⁷²Referência à noção de corpo sem órgãos cunhado por Antonin Artaud, apropriado por Gilles Deleuze e Félix Guattari, explanado sobretudo no capítulo intitulado ‘Como criar para si um corpo sem órgãos’ na obra Mil Platôs. DELEUZE, G; GUATTARI, F. Mil Platôs, vol III. Ed. 34, Rio de Janeiro (1996).

Questionamentos sobre como o animador entende seu próprio corpo, como ele se relaciona com o corpo animado e quais reverberações de um no outro, podem ampliar a percepção de modo a repercutir na *práxis* da animação.

A empresa fictícia Anima X citada anteriormente, desenvolveu um programa para produzir animações: um algoritmo baseado em tipos universais de sentimentos, associados a expressões corporais e faciais, que sofrem alterações em função de dados sociais e psicológicos, além de possíveis interferências cinéticas externas. O corpo e suas particularidades poderia ser integralmente decodificado em tal programação?

Algumas visões serão apresentadas a seguir e é importante a cautela, pois o caminho é resvaladiço e pode implicar no amalgamar de um pensamento determinista. Busca-se aqui estabelecer relações entre diversos entendimentos acerca do corpo, bem como suas implicações no ato de animar. Afinal, a animação lida com muito mais do que uma simples movimentação de corpos-personagens. E o que é esse mais?

A busca de um corpo que emerge da junção entre animador e animado pode se dar, não só na materialidade, mas na imaterialidade, no que está além do visível, além do percebido pela consciência, que foge à representação. Mais do que decodificar o movimento em suas mais diversas minúcias, essa sensibilização, para além do material, pode nos provocar a perceber o próprio movimento que cria o corpo.

Aos animadores que porventura forem atravessados por essas linhas de pensamento, que esta obra sirva, em alguma medida, como uma provocação para o traçar de um percurso aberto às múltiplas percepções acerca do corpo. E, assim, seja possível encontrar corpos que estão presentes em nós, não num estado de consciência, mas que ainda assim estão lá, num estado de potência. Que estes corpos latentes, desvelem-se e reverberem no animador e em seu próprio ato de animar.

Desse modo, no intuito de ampliar a percepção e as possibilidades criativas na construção de personagem em animação, busca-se aqui aprofundar a pesquisa em questões concernentes a um entendimento sobre esse corpo na

contemporaneidade, de maneira a contemplar formas de pensamento que avancem para além do binário, ou do corpo dissociado. A escavação por corpos na animação que se propõe aqui poderá propiciar uma ampliação de repertório, possibilitando o lançamento de novas pistas, ideias e provocações acerca do corpo, nesse percurso que está por vir.

A mente é o piloto

Manolo, ao ser picado por uma cobra, em *Festa no Céu* (2014)⁷³, morre. Sua alma, então desencarnada, observa seu corpo inerte no chão, um pouco antes de ser transportada para a 'Terra dos Lembrados'. Enquanto isso, na 'Terra dos Vivos', seu cadáver ali permanece para ser enterrado.

Vincent⁷⁴, personagem do curta-metragem homônimo de Tim Burton (1982), em sua cena final, deita-se no chão fazendo alusão direta à morte. O narrador da história declama um trecho de *O Corvo*, de Edgar Allan Poe. Diz assim: "Eis minha alma saindo por esta sombra que permanece pairando no chão, mas que nunca mais se erguerá. Nunca".

Tanto em *Festa no Céu* quanto em *Vincent*, a alma saída do corpo nos leva ao entendimento que este não vive mais. Na Antiguidade Clássica é a alma que distingue um ser vivente de quaisquer outros elementos. "É a posse de uma alma que marca a diferença entre plantas, animais e o homem, de um lado, e pedras, mesas e casas, de outro lado" (MARQUES, 1993: 82). Também pela existência ou não de uma alma é possível distinguir um ser humano vivo de um cadáver, por exemplo. Assim, entende-se como a vida, a entrada da alma no corpo, ou sua aceitação, bem como na morte, sua saída. No pensamento antigo e na linha aristotélica de pensamento, formula-se que a alma é o princípio primordial (*arché*) dos organismos vivos.

⁷³ O trailer do filme 'Festa no Céu' (*The book of life*) pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=8gTP4-AfjMY>.

⁷⁴ O curta metragem *Vincent* pode ser visualizado em <https://www.youtube.com/watch?v=f-okS38ccpc>

Final Fantasy (2001) ilustra bem a noção de dissociação da alma em relação ao corpo físico. No filme a raça humana vive confinada em cidades barreiras, protegidas de certos seres extraterrestres, conhecidos também como fantasmas. Estes seres, vultos com aspectos semelhantes a dragões e serpentes gigantes, bem como seres humanoides, não podem ser tocados. Quando atravessam os corpos humanos, carregam consigo suas almas imediatamente. Os corpos, então desalmados, caem como uma marionete a qual lhe cortam as cordas separando-a de seu duplo.

No cinema de animação há também diversas situações que abordam diretamente a questão do corpo vivo e do corpo morto, bem como deste trânsito e permanência da alma em corpos, *a priori*, não mais animados. Uma questão se evidencia aqui: pode um cadáver ter alma? A alma sai do corpo quando este morre? O velho Epaminondas de *A Casa Monstro* (2006) protege sua residência de intrusos com uma agressividade suspeita. Há algo em sua casa que ele tenta esconder. Em determinado momento revela-se que a casa em que ele reside tem vida própria. Mais adiante se explica - esta é possuída pelo espírito de sua mulher que havia morrido quando ainda eram jovens. Ao solucionar as questões que mantinham o espírito da esposa apegado aos valores terrenos, ela finalmente se liberta.

E para onde a alma vai quando sai do corpo que morre? Norman, protagonista do filme *ParaNorman* (2012), possui a habilidade de ver almas que transitam pelo mundo terreno. Apesar de lidar relativamente bem com isso, todos a sua volta o estranham, incluindo sua família, seus colegas da escola, a exceção de Neil, amigo igualmente excluído. Seu tio, Prenderghast, conhecido como o louco da cidade, revela ao sobrinho uma praga perpetuada por séculos e o incumbe, como seu sucessor, na tarefa de impedir, anualmente, que o espírito de uma bruxa aterrorize a cidade. Norman, ao compreender e solucionar a história, faz com que as almas finalmente encontrem seu descanso. Como em diversas outras obras, aqui, mais uma vez, uma criança ajuda os espíritos a resolver pendências terrenas, de modo a conseguirem finalmente se desvencilhar deste mundo e encontrar repouso nos céus.

Em *A Noiva Cadáver* (2005), o *leitmotiv*, presente em *ParaNorman*, ou em *A Casa Monstro*, se repete. A noiva é um ser morto-vivo, cuja alma está presa a seu corpo,

mesmo depois de morto. Victor Van Dort, seu pretendente, conduz a história a seu desenlace, de modo que as pendências que mantinham a noiva presa neste mundo se resolvem, permitindo sua partida definitiva.

Platão e Aristóteles sugerem que o ser humano é composto de corpo e alma. O corpo em Platão é constituído de matéria, sujeita às leis da física (*physis*) e alma (*psykhé*), princípio que move o homem. Afirmam ainda que a alma é o piloto do corpo e pode existir sem ele (MARQUES, 1993: 83).

Independentemente das relações entre corpo e alma, seja de um corpo que se esvai de vida com a saída de seu espírito, ou de uma alma incorporada em um objeto qualquer, ou até mesmo incorporada em um corpo morto, estas obras, a exceção de *Festa no Céu*, permanecem ainda dentro de uma noção dualística entre corpo e alma. Reforça-se a ideia de que a alma se desvencilha do corpo quando este morre. Sobretudo, ainda a ideia do corpo que é controlado por uma alma numa relação unilateral: a alma determina o que o corpo deve fazer. Tem-se uma ideia de que o corpo, portanto, é controlado pela alma numa relação de dependência direta dela, ou seja, que se submete às intenções desta.

Festa no Céu, mencionado anteriormente, avança para além dessa dicotomia, pois também abarca a questão da alma relacionando-a com a memória. Os espíritos permanecem existindo após a morte no plano terreno, em função da lembrança que os vivos têm das pessoas já falecidas. Assim, todos os anos, no '*Dia de los Muertos*', fazem uma grande festa em memória aos parentes falecidos. Enquanto os entes estiverem na memória dos vivos, eles continuarão existindo, ou, colocando em outros termos, permanecerão vivos em memória. Ao serem esquecidos, os espíritos seguem para a 'Terra dos Esquecidos' e tendem a deixar de existir. A existência da alma se dá em função da lembrança, ou seja, em função do pensamento daqueles que vivem. Portanto, aqui, a alma é fruto de seus pensamentos.

A existência, neste caso, é condicionada ao pensamento, assim como o entendimento de uma existência da alma, logo, a própria alma. A partir dessa ideia, a noção de realidade também é questionada. Se a existência de um fantasma, um

espírito, ou a existência de um ser imaginário, se dá pelo pensamento, nossa própria existência, por analogia, também.

Ari Folman, em *Valsa com Bashir* (2008)⁷⁵, se vê nesse lugar dúbio. Não se lembra mais de sua experiência durante o massacre nos campos de refugiados palestinos de Sabra e Chalita, em setembro de 1982. O massacre se deu em função do atentado ao Bashir Gemayel, líder libanês morto numa explosão em Beirute. A partir desse ato, o exército israelense, apoiando a milícia cristã falangista, invade os dois campos resultando em mais de 3.500 mortes. A experiência traumática fez com que Ari Folman eliminasse qualquer lembrança daquele momento. Folman, diretor do documentário em animação, aborda sua busca pelas memórias perdidas. Ao conversar com amigos que também estiveram junto com ele no massacre, sua memória aos poucos vai sendo reavivada, fazendo emergir imagens e momentos dessa experiência. Reconstrói, portanto, sua experiência a partir dos retalhos de memória que emergem das conversas com seus colegas de guerra. Mas até que ponto as memórias que lhe são recuperadas de fato retratam a experiência vivida? Se a memória já não é experiência em si, esta, construída a partir da memória de outros, o que é? Assim, a experiência do protagonista, é reconstruída, reconfigurada, deixando de ser a experiência original. Uma realidade outra, dada a partir das interferências do tempo, da memória e das intenções individuais de cada um com quem Folman compartilhou estes momentos.

Assim como em *Valsa com Bashir*, em *No Finger*, a experiência e a memória de Toby são construídas a partir de memórias de outros, que tomadas para si tornam-se originais. No que essas realidades se diferem?

O princípio da filosofia de Descartes se constrói ao questionar a realidade. Ao considerar que nossos sentidos, por vezes, nos enganam, presume que não existe nada que é tal como eles nos fazem imaginar. Em outras palavras, pode-se supor que tudo, incluindo nossa existência, não passa de um sonho. Os pensamentos que nos ocorrem quando estamos acordados também podem nos ocorrer quando dormimos.

⁷⁵ O trailer do filme pode ser visto em https://www.youtube.com/watch?v=Ak_2NWhr_g4

Descartes pondera que se todos os pensamentos nos são dados pelos sentidos, nem em sonho, nem acordado, podemos afirmar que exista um que seja correto. Afirma que “ao mesmo tempo em que eu queria pensar que tudo era falso, fazia-se necessário que eu, que pensava, fosse alguma coisa” (1979: 66). Diz que não há meios de saber qualquer coisa com certeza. Mas a certeza de que está a pensar, não há como negar.

Sobre a afirmação cartesiana de que todos os pensamentos nos são dados pelos sentidos, podemos acrescentar a ideia de um signo sensível que nos leva à memória. Roberto Machado, na obra *Deleuze, a Arte e a Filosofia* (2009), comenta sobre a relação entre o signo e o sentido. Diz que, para Deleuze, essa relação é pensada por ele segundo o modelo de inspiração bergsoniana, presente em todos os seus estudos, da relação entre o virtual e o atual. Os pensamentos surgidos por meio da afetação dos sentidos, no espaço virtual, ou em sonho, são tão originais quantos os produzidos na realidade física (: 199).

Pensamento, alma e corpo, estão intrinsecamente presentes no princípio básico cartesiano. A dúvida de tudo que existe propicia o desenvolvimento de um argumento que prova a existência do homem enquanto ser pensante. E se existe um ser pensante, existiria uma parte não pensante desse ser? Descartes confere a alma racional como algo dado por Deus de maneira exclusiva aos seres humanos. E, segundo ele, é isto que nos diferencia dos outros animais (1979: 54).

No que diz respeito à alma, Descartes postula que a esta não pode, de maneira alguma, ser tirada da potência da matéria (1979: 61). Para ele, é fundamental romper com a visão platônica da alma pilotando o navio corpóreo. Segundo ele, a alma não está alojada no corpo, ela está unida a ele estreitamente.

Assim, define a mente como a parte do ser humano que pensa, ou *res cogitans* (coisa pensante), sendo a outra parte, substância que pertence ao mundo físico, *res extensa* (coisa extensa). A alma é, pois, para Descartes, forma substancial do corpo humano.

A natureza me ensina também por esses sentimentos de dor, fome, sede etc. que não somente estou alojado em meu corpo, como um piloto em seu navio, mas que, além disso, lhe estou conjugado

muito estreitamente e de tal modo confundido e misturado, que componho com ele um único todo (MARQUES, 1993: 86).

O preparador de animadores, Ed Hooks, na obra *Acting for Animators*, cita um memorando de 1935 escrito por Walt Disney, endereçado a Don Graham no qual faz menção a Platão afirmando que “a mente é o piloto”. Mais adiante refere-se a René Descartes e seu *Cogito Ergo Sum*, e a partir dessas duas referências conclui que “tudo, incluindo emoção, começa e termina com o pensamento” (2011: 14).

Apesar da interpretação de Hooks, no memorando, Walt Disney menciona outros aspectos. Afirma que há elementos que são carregados pelo subconsciente e ações que se tornam hábitos pela repetição. Menciona fazeres cotidianos em que não é preciso pensar, necessariamente, para que estes ocorram. Apesar de considerar ações realizadas pelo subconsciente como um assistente da nossa consciência, ainda assim abre possibilidades para outras interpretações sobre o corpo, que transbordam a dicotomia platônica.

Portanto, a mente é o piloto. Nós pensamos em coisas antes que o corpo o faça. Também fazemos coisas no calor do momento por reação a estímulos que são telegrafados à mente pelos nervos etc. Há também coisas levadas pelo subconsciente – reflexos, ações advindas de um hábito adquirido pela repetição, instintos. Em outras palavras, o subconsciente é um assistente que usualmente carrega consigo coisas que foram ou não ensinadas, como por exemplo o ato de dormir, acender um cigarro e jogar o fósforo fora sem nenhum pensamento, assobiar, caminhar, correr, sentar etc. Não é necessário pensar para realizar essas ações (DISNEY, 1935: 03, tradução nossa).

A noção dicotômica de corpo e alma está arraigada e se faz presente em diversas produções cinematográficas contemporâneas. Contudo, é possível perceber na argumentação de Walt Disney, bem como na de Ed Hooks, uma preocupação com a relação corpo e alma na construção de uma animação, assim como a potência existente quando se avança além da noção platônica de uma mente que pilota um corpo.

Alegria, Tristeza, Raiva, Nojo e Medo controlam o corpo de Riley em *Divertida Mente* (2015)⁷⁶. O filme mostra cinco pequenos seres que controlam, em uma sala de comando localizada em seu cérebro, a jovem garota de 11 anos de idade. Da sala de controle, pilotam a menina. Aqui temos uma obra que, numa primeira leitura, atende de maneira ilustrativa o conceito platônico de alma. No entanto, vai além. Inicialmente evidencia os sentimentos da menina de forma linear, mas, à medida que o filme avança, traz complexidade a estes sentimentos que deixam de ser únicos, passando a ser múltiplos. O filme também abarca a noção de memória e de como estas constroem a personalidade de uma pessoa. Fundamentado na neurociência e na psicologia, segundo o diretor⁷⁷, a obra abarca a ideia de como determinadas memórias são armazenadas, tornadas memórias base, ou como são esquecidas. Das diversas menções ao estabelecimento de memórias de longo prazo, vale mencionar a música do comercial *Triple Dent Gum*, assim como Bing Bong, amigo imaginário de Riley, que fez parte da sua infância e representa um momento importante de sua vida, mas que, em seu processo de amadurecimento, acaba sendo esquecido e, no filme, desaparece.

Apesar da ilustração de uma mente que pilota o navio corpóreo em *Divertida Mente*, evidenciam-se também outras camadas de entendimento. O título original do filme *Inside Out*, sugere a abordagem do corpo a partir de um olhar que vem de dentro para fora. Mas também pode sugerir um ciclo, um *loop*. No filme não se discute a questão da separação entre corpo e alma. A morte não é o que motiva o desenrolar da trama, mas, sim, os rituais de passagem, neste caso, da infância para a adolescência. Não há uma separação do corpo e alma, e o que supostamente sugere, de início a ideia de controle do corpo pela mente, aos poucos se abrandando e mostra uma relação muito imbricada entre os dois. A mente, representada pelas cinco emoções, sofre interferências e influências do mundo que a cerca. Tudo que está em volta de Riley é matéria de transformação e repercute internamente nela, assim como todas as intempéries e a pequena jornada que se passa com a Alegria e a Tristeza, para retornarem à sala de controle, pondo em

⁷⁶ O trailer do filme *Divertida Mente* pode ser acessado em <https://www.youtube.com/watch?v=ukQeR3zYncw>

⁷⁷ Segundo artigo publicado na nbcnews, a escolha dos personagens reflete a pesquisa Paul Ekman, que estuda como são expressas em diferentes culturas. Disponível em <https://www.nbcnews.com/science/weird-science/inside-out-movie-reflects-realities-fantasies-neuroscience-n378846> acesso em 10/05/2017.

xeque, inclusive, essa própria noção de controle. As relações entre as cinco emoções, bem como entre eles e Riley, aos poucos se expandem para além do binário. O próprio amadurecimento da protagonista se evidencia pela percepção da Alegria, de que os sentimentos não precisam ser, necessariamente, apenas um ou outro, mas, podem sim, ser um e outro, ou muitos, múltiplos. Essa percepção se dá especificamente quando a Alegria, que sempre renegou a Tristeza, seu oposto binário, amadurece, deixando que esta se faça presente, a fim de deixar surgir outros sentimentos a partir desse encontro.

É interessante perceber como Descartes se aproxima, ou como há um indicativo potencial para se pensar o corpo uno, por mais que ele ainda não consiga realizá-lo integralmente. No entanto, seu pensamento certamente provoca os pensadores contemporâneos a ele, bem como os que o sucederam.

Descartes introduz a ideia de que, apesar das dicotomias ainda se fazerem presentes, a mente deixa de estar alojada e passa a pertencer e a compor este corpo. Apresenta, portanto, outra perspectiva em comparação a Platão e Sócrates. No entanto, esta perspectiva não é totalmente esclarecida por ele, afinal, o conhecimento que temos do corpo é a ideia deste corpo e não o corpo em si. E para se chegar ao corpo, dissociando-o da razão, este há de ser compreendido pelo espírito, segundo ele. Nesse sentido, é importante percebermos como a noção de espírito de Descartes, ou como essa compreensão do corpo dissociada de uma tomada de consciência a respeito dele, se aproxima da definição de afeto de Espinosa. Como se chegar nesse corpo, como entender esse corpo, sem passar pelo raciocínio ou pela consciência que se tem dele? Ao tratar do espírito como uma forma de se compreender esse corpo, Descartes lança pistas.

Ao infinito e além

Em *Divertida Mente* a multiplicidade que compõe um corpo é ilustrada por meio dos personagens que representam determinados sentimentos, assim como pelas interferências do mundo externo na mente de Riley. Aos poucos fica evidente as múltiplas vias e entrelaçamentos que se dão entre mente e corpo, assim como sua

imbricada relação. Essa relação íntima abranda a fronteira, dilui a binariedade. À medida em que o filme avança, uma primeira noção de corpo apresentada metamorfoseia-se, tornando-se mais complexa. No entanto, a obra enquanto produtora de sentidos, ainda se restringe à explicação racional desse corpo complexo, limitando-se ao campo da representação.

Abarca-se a ideia de representação como aquela que está associada a uma identidade concebida, a uma analogia julgada, a uma similitude percebida (DELEUZE, 1988: 136). Avançar para além dos campos da representação, é buscar alcançar estados sensíveis, que se dão antes de um entendimento destes.

Um questionamento que surge é como uma obra cinematográfica, sustentada pela imagem, pode avançar para além do campo semântico que estas produzem? Como a animação pode potencializar um desvencilhar do pensamento, permitindo o acesso a estados sensíveis outros? Como, dentro da própria representação, é possível sair dos entendimentos dados pela consciência, permitindo ir para além da imagem, além da palavra, dando voz a outros estados que antecedem a razão? E o que é esse estado sensível que antecede uma tomada de consciência acerca deste?

Pierre Lévy em *O que é Virtual*, aborda a noção de afetividade como uma experiência subjetiva, “a dimensão de interioridade da sensação” (1996: 70). A afetividade, contrariamente à consciência, constitui “uma dimensão necessária do psiquismo” e talvez até a sua gênese (:70). Comenta ainda que:

Sem afetividade o sistema considerado retorna à insensibilidade, à exterioridade e à dispersão ontológica do simples mecanismo. [...] A consciência é o produto da seleção, da linearização e da manifestação parcial de uma afetividade à qual ela deve tudo (1996: 70).

Espinosa reafirma os direitos de uma razão que não está desvinculada dos afetos, de um corpo pensante⁷⁸. Ele propunha a desvalorização da consciência em proveito do pensamento.

⁷⁸ ESPINOSA apud MARTINS, A.; SANTIAGO, H.; OLIVA, L. 2011: 10.

Em *Ratatouille* (2007), Remy tenta explicar a seu irmão suas sensações ao degustar uma comida. A gastronomia ou a apreciação de uma comida é um fazer que por vezes nos escapa à representação. Não se exclui a possibilidade desta fazer alusão a imagens, seja em função da nossa experiência de vida, bem como em função de sugestões imagéticas externas à própria comida, como um título dado ao prato ou até mesmo a forma como os alimentos são dispostos em uma refeição. No entanto, a consciência não se faz necessária na apreciação de um alimento. Em um primeiro momento no filme, quando estão fazendo experimentações no telhado da casa em que habitam, após serem atingidos por um raio e provar a comida que dali resultou, Remy lança mão de sons onomatopaicos, no intuito de fazer compreender sua experiência gustativa com a comida. A voz, neste momento, desvencilha-se da palavra e do código linguístico, promovendo uma aproximação com as sensações. Mais adiante na história, quando se reencontram em Paris, Remy, novamente, tenta fazer com que seu irmão saboreie e sinta as nuances, as misturas de sabores e texturas da comida. Neste momento a nova explicação é acompanhada por uma música instrumental em sincronia com animações abstratas, estas, lembrando consagrados artistas que se debruçaram nas investidas sinestésicas por meio de música e imagens não figurativas, como o brasileiro Roberto Miller (1923-2013) e os alemães Hans Hichter (1888-1976), Walter Hutmänn (1887-1941) e Oskar Fischinger (1900-1967). No entanto, como a explicação da ‘coisa’ é uma tradução, e não a ‘coisa’ em si, a tentativa sinestésica de relacionar sentidos, neste exemplo, ainda pertence ao campo da representação.

Outra cena merece nossa atenção: no momento em que o crítico Anton Ego, após horas de espera, prova o prato que dá título ao filme, ‘algo’ acontece. O diretor do filme⁷⁹ opta por manter em suspensão esse momento, do ‘algo’, inexplicável. O contato do ‘corpo-ratatouille’ com o ‘corpo-Ego’ faz emergir involuntariamente uma memória de infância. Essa memória, instantânea para Ego, também tem seu tempo suspenso e é apresentada ao espectador de uma maneira clara, revelando sua relação com o campo, com a mãe e com a comida. Para Ego, esta imagem aflorada em sua mente, ainda é destituída de consciência. Da experiência com a memória, retornamos à expressão do crítico, ainda a mesma do primeiro momento em que

⁷⁹ *Ratatouille* foi dirigido por Brad Bird.

sentiu a comida na boca. No roteiro original há a seguinte descrição deste momento da cena: “Lentamente, um longo sentimento perdido floresce dentro dele”⁸⁰. Finalmente o fluxo - a tomada de consciência, a paixão, o desejo.

Para melhor compreendermos essa relação entre o estado que antecede a consciência e a tomada de consciência, resultando na variação de estados sensíveis, recorreremos à noção de afeto e afecção. Espinosa define afeto como “as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções” (2009, *Ética III*, def. 3).

Para Deleuze a afecção se dá quando um corpo entra em contato com outro corpo, ou uma ideia entra em contato com outra ideia e, a partir desse contato, se produz algo. E o que é esse algo? É o efeito provocado a um corpo, pela ação de outro. Ou como ele diz: “é o estado de um corpo considerado como sofrendo a ação de um outro corpo” (2002: 55).

Em *Ratatouille* dois corpos se encontram. O corpo de Anton Ego entra em contato com a porção de *Ratatouille*. A comida produz um efeito, provoca uma modificação no corpo de Ego. Essa modificação traz marcas do corpo que o afetou. Tem-se, portanto, uma mistura de corpos, uma afecção (: 55).

Essa afecção, produzida a partir do encontro e modificação desses corpos, produz simultaneamente uma imagem ou uma ideia do que acontece ao corpo. Em Ego são afloradas imagens de sua infância no campo, comendo a comida de sua mãe. Tem-se o que Deleuze chama de ‘imagem-afecção’. Essa imagem-afecção é o primeiro gênero de conhecimento, que apreende o efeito, mas não conhece a causa, ou seja, não conhece a natureza do corpo afetante e do próprio corpo afetado (ibid.).

Outro aspecto importante a ressaltar diz respeito à relação entre corpo afetante e corpo afetado. Ao sentir o sabor, as cores, a textura e o aroma, esta percepção da comida indica muito mais a constituição do corpo de Ego, a maneira pela qual seu corpo está constituído, do que a maneira pela qual o *Ratatouille* está constituído,

⁸⁰ A cena em que Anton Ego experimenta o *Ratatouille*, pode ser vista em <https://www.youtube.com/watch?v=FjhyXam1Je0>. Acesso em 10/03/2018.

devido ao fato de revelar mais a natureza do corpo que sofreu a modificação do que a natureza do corpo que a modificou⁸¹.

Assim, produzir afecção pode nos revelar um corpo, todavia desconhecido, pois a partir da ação desses corpos, o corpo que sofre a ação, recolhe traços, marcas, atributos do primeiro. No entanto, esses traços, essas marcas, são efeitos, resultados, o acontecido e não a causa.

A afecção pode nos levar a mudanças de estados de perfeição, ou potências de agir, assim como pode não nos afetar. Em *Ratatouille*, o personagem Ego é apresentado ao espectador como um ser apático, linear, fúnebre, cujo corpo inerte evidencia sua soberba. Essa apatia de Ego, que nos leva a construir um entendimento prévio acerca dele, é transformada e expressa em seu corpo após provar a comida que lhe fora oferecida. Após o contato entre os corpos (comida e Ego) e a produção de uma imagem-afecção (memória de infância), estes o levam a uma mudança de estado de perfeição.

Espinosa postula que o corpo humano pode ser afetado de diversas maneiras, pelas quais a potência de agir é aumentada ou diminuída (2009, *Ética III*, post. 01). Ele esclarece que:

Vemos, assim, que a mente pode padecer grandes mudanças, passando ora a uma perfeição maior, ora a uma menor, paixões essas que nos explicam os afetos da alegria e da tristeza. Assim, por alegria compreenderei [...], uma paixão pela qual a mente passa a uma perfeição maior. Por tristeza, em troca, compreenderei uma paixão pela qual a mente passa a uma perfeição menor. Além disso, chamo o afeto da alegria, quando está referido simultaneamente à mente e ao corpo, de excitação ou contentamento; o da tristeza, em troca, chamo de dor ou melancolia. Deve-se observar, entretanto, que a excitação e a dor estão referidos ao homem quando uma de suas partes é mais afetada do que as restantes; o contentamento e a melancolia, por outro lado, quando todas as suas partes são igualmente afetadas (2009, *III*, post.11, esc.).

Deleuze, em sua análise da obra de Espinosa entende por afeto essa potência de agir, ou essa variação de estados de perfeição (2002: 54). Diz também que os

⁸¹ Deleuze apresenta a noção de afecção, com o exemplo de um corpo que entra em contato com os raios solares (2002: 55). Adaptamos seu exemplo e definição de afecção ao contexto do filme *Ratatouille*.

afetos são devires que ora nos enfraquecem, diminuem nossa potência de agir e decompõem nossas relações, ora nos tornam mais fortes, aumentam nossa potência de agir (1998: 49). Na situação retratada anteriormente, Anton Ego passa para um estado de perfeição maior e finalmente expressa contentamento, portanto, um afeto de alegria.

Ed Hooks afirma que um sentimento⁸² conduz a uma ação física (2011: 12). Ele postula que sentimentos levam a pensamentos, e pensamentos levam a ação. Essa assertiva de Hooks dialoga com a noção de afeto que abordamos aqui. Se a emoção ou a afecção nos leva a produção de uma imagem-afecção, um primeiro gênero do conhecimento, conseqüentemente nos leva a um pensamento. E se este pensamento leva a uma variação na potência de agir, pode conduzir, assim, à ação. No caso de Anton Ego, esse afeto se manifesta e se expressa fisicamente em seu corpo, evidenciado pelas mudanças de expressão em seu rosto e pelas variações de movimentos em seus gestos.

Hooks comenta também sobre a diferença entre a emoção sentida por aqueles que protagonizam uma cena e a emoção daqueles que a observam. A cena do filme *Ratatouille*, ao ilustrar o processo que leva à variação dos estados de perfeição do crítico de gastronomia, produz ao público uma experiência outra; de um corpo-filme que entra em contato com um corpo-espectador, mas que pode levar este último a compartilhar afeto similar ao de Anton.

O afeto evidenciado por Ego em *Ratatouille*, assim como a ilustração de todo o processo de sensibilização em decorrência do contato entre estes dois corpos, possivelmente provoque o espectador, sensibilizando-o também. No entanto, a sensação de Ego é explicada e ilustrada por meio de imagens e reforçada por meio da música que, apesar de permitir um deslocamento do público para além da imagem, ainda permanece no campo da representação.

Espinosa afirma “Não sabemos o que pode o corpo”⁸³. Para Deleuze essa afirmação é uma provocação ao discurso sobre a consciência e as inúmeras formas de dominar o corpo, uma vez que sequer sabemos do que ele é capaz

⁸² Na obra *Acting for Animators*, Ed Hooks utiliza o termo ‘sentimento’ que, inferindo a partir dos exemplos expostos no livro, entendemos como sinônimo do termo *afeto* de Espinosa.

⁸³ ÉTICA III - ESPINOSA, 2009, III, prop. 2, esc, n.p.

(2002: 24). Espinosa não define os corpos por gênero ou espécie, mas sim pelos afetos dos quais são capazes. O surpreender-se constante de Espinosa com relação ao corpo, está justamente em surpreender-se com suas potencialidades, das quais sequer fazemos ideia ou noção, potencialidades que nos fogem à consciência.

No curta-metragem *Pas de Deux* de Norman McLaren (1967), a transformação de imagens figurativas em abstratas potencializa a percepção dos corpos desvencilhados do que a própria imagem representa. Na obra explora-se dois corpos que em contato um com o outro transfiguram-se, tornando-se outro corpo uno, múltiplo e em constante transformação. O curta-metragem, cujo título advém do termo utilizado no *ballet* clássico apresenta um dueto em que dois bailarinos dançam juntos. O filme passa por um trânsito claro entre corpos. Corpos que inicialmente são plenamente identificáveis - uma mulher e um homem - complemento binário que ao entrar em contato, um com o outro, afetam-se e transformam-se. Os corpos se desterritorializam, reterritorializando-se em outro corpo, que é um, mas também é outro. Ao explorar a dimensão do tempo e manipulá-lo, por meio do “congelamento” de quadros do filme, assim como da sobreposição destes, McLaren consegue transformar o corpo em vários. Estruturas que se repetem como cânones musicais, deslocam a imagem para além do figurativo. A sobreposição de imagens em tempos distintos transforma os corpos em formas, que se expandem para além dos limites do próprio corpo. Por meio do tempo, expande o corpo, desfigura-o, e, reconfigurando-o, permite ao espectador experienciar outros afetos, desvencilhados da imagem codificada.

Deleuze e Guattari, ao discorrerem sobre o corpo sem órgãos, bem como ao abarcarem o conceito de rizoma, mencionam a questão do fim da representação, o fim do predicativo. E se por um lado nosso primeiro pensamento, nossa afecção é acompanhada de uma imagem-afecção, como acessar este lugar no qual a imagem ainda não se constituiu? Pura abstração, puro devir, puro afeto?

Para Espinosa pensamento e consciência não são equivalentes. Ele sugere a consciência como a ideia da ideia, e não a ideia em si. A consciência, portanto, como uma interpretação do pensamento, logo, uma representação. Assim, ele propõe uma desvalorização da consciência em relação ao pensamento. “uma

descoberta do inconsciente e de um inconsciente do pensamento, não menos profundo que o desconhecido do corpo” (DELEUZE, 2002: 25).

A busca pela desvalorização do consciente é uma forma de se alcançar o pensamento em si. A consciência se banha no inconsciente. A consciência das ideias que temos se dá em função das circunstâncias em que temos essas ideias. O entendimento das ideias que compõem nossas almas, não nos chega. Sendo o entendimento que temos acerca de nós mesmos e nossa alma, uma expressão dos efeitos dos corpos exteriores sobre o nosso, a consciência não nos permite alcançar a ideia em si (2002: 66). A consciência serve para nos informar de nossas variações de potência, para nos fazer perceber o momento presente e agir, ou ainda, para nos dar indicações dos elementos que estão em jogo em cada encontro (ZEPPINI, 2010: 53). A consciência, portanto, não é capaz, sozinha, de nos levar a sentir e a pensar as intensidades que também compõem nossas vidas.

O longa-metragem *O Menino e o Mundo* (2013), dirigido por Alê Abreu, que numa primeira leitura mostra a jornada de um menino em busca de seu pai, apresenta o universo fantástico e lúdico de uma criança, em contraste com a realidade áspera de uma vida em que a desigualdade impera. E mesmo na árida região em que vivia com sua família, encontrava nas relações com seus pais, um conforto. A partir daquela geografia, de sua relação com os animais e plantas, criava seu mundo particular. O menino, em toda sua ludicidade, tem a capacidade de transformar as intempéries da vida em brincadeira, em poesia, longe de qualquer julgamento. Ao brincar, propõe uma transformação da realidade, que é representada por meio de imagens que flertam com o figurativo e com o abstrato, com o factual e com o sensível.

No início do filme, de certa forma, o espectador é convidado a adentrar um universo sinestésico, sensorial, por vezes destituído de significação. As formas geométricas abstratas exibidas na tela, que ora formam mandalas e ora propõem uma aproximação com o caleidoscópio, são provocativas. O caleidoscópio, um objeto, um brinquedo, que transporta aquele que olha através de sua lente, para o caos e toda a beleza que se pode encontrar num ambiente, em que, por mais que se tente controlar o resultado do que lhe é apresentado, o controle jamais se estabelece. Neste caleidoscópio adentramos camadas infinitas, como em um fractal, um *mise*

in abyme, que te insere no mais profundo espaço de sensações, livres da imagem figurativa, livre de qualquer significação. Essa imersão, nesse universo de sensações, torna-se mais contrastante quando somos trazidos de volta à diegese⁸⁴ do filme. Há também momentos em que o menino transita por cenários que são desconstruídos e reconstruídos, num jogo entre o abstrato e o figurativo, numa dança entre o lúdico e o real, entre a potência da infância e a resignação da vida adulta. Nesses momentos, ora observamos o menino à distância, ora tornamo-nos o menino por meio do uso da câmera subjetiva. Por vezes adentramos nesse universo destituído da imagem codificada, por vezes observamos o menino se relacionando neste mesmo universo.

Percebe-se na obra um desvencilhar de uma explicação direta, promovendo um entendimento que se dá, muito mais por meio das sensações que ele provoca ao espectador, do que em função da palavra falada ou da imagem codificada.

A palavra, ao carregar consigo um significado linguístico, impregna o som com a imagem e a representação. A falta de diálogos em *O Menino e o Mundo*, ou estes quando presentes em glossolalia, permitem à voz, outros significados e outros sentidos. À voz, lhe é concedida a possibilidade de tocar o outro ao promover um deslocamento daquilo que é dado, para aquilo que é sugerido. Às palavras, lhes restam as intenções que transcendem sua codificação linguística. *O Menino e o Mundo* é um filme de sensações, que nos transporta para além da imagem. Ao filme é conferido potência ao buscar formas de conexão com o espectador que escapam à consciência, a favor do pensamento.

Citamos anteriormente a gastronomia, ou a apreciação de um alimento, como algo que se desvencilha da consciência, que pode levar a variações de estados de potência sem recorrer à razão. Para Nietzsche, a música é o fazer artístico que em seu âmago, foge a toda e qualquer representação. Ele aborda a música como um caminho possível para se avançar para além da consciência. Ao se referir à música destituída de todo e qualquer significado, refere-se à “uma língua originária, puramente sonora, impossível de ser simbolizada, fundo de todas as coisas”⁸⁵. Na obra *Nascimento da Tragédia*, traça uma genealogia da tragédia grega, a partir do

⁸⁴ Entende-se como Diegese: quando se refere à parte que, compõe a realidade da própria narrativa.

⁸⁵ MOSÉ, Viviane. Nietzsche e a Grande Política da Linguagem. São Paulo: Civilização Brasileira, 2005.

entendimento que esta, se engendra no emparelhamento das artes, consideradas por ele como 'apolíneas', aquelas ligadas à representação, e 'dionisíacas', esta última dissociada da imagem (NIETZSCHE, 1999: 27).

Eduard Hanslick, em sua obra *Do Belo Musical*, chama a música cuja mimese era imaterial, de música 'absoluta', ao passo que a música atrelada aos espaços de representação, como música 'programática' (2011). Nietzsche associa, portanto, a música 'absoluta' ao não representativo. Reforça a ideia da potência que a música tem de afetar, de forma desassociada de um signo linguístico ou de uma imagem, e porque não dizer, de uma consciência. Para ele, a consciência é desnecessária na fruição de uma obra musical.

E como livrar-se da consciência em uma música que nos leva a todo instante para o imagético, seja pela palavra cantada, seja pela estrutura rítmica e melódica que conduz ao campo da representação? Assim como para um cineasta, que ao assistir a um filme evoca à sua cognição estruturas próprias desse fazer, como planos, enquadramentos ou a montagem, talvez seja difícil para um músico se desvencilhar da constante tomada de consciência acerca das próprias estruturas musicais que a compõem. Ou como o cabeleireiro em que, ao conversar com um amigo, seus olhos insistentemente buscam o couro cabeludo, se perdendo nos registros do último corte impregnados nos fios.

Não é por acaso que Nietzsche cita a música como um possível lugar do dionisíaco, uma vez que a apreciação musical pode levar o ouvinte a um estado de sensações, destituídas de imagem. Ele afirma que o músico que escapa à representação, ou seja, aquele que está inteiramente isento de toda imagem, é ele próprio "dor primordial e eco primordial desta" (1999: 45). Suas afecções surgem livres de uma associação com a representação, é, portanto, o sujeito da vontade, o próprio querer (:45), sua potência de agir musical é puro afeto. Para Hanslick, a música não entretém o entendimento por meio de conceitos, como a poesia, tampouco por meio de imagens como nas artes plásticas. Sua vocação, portanto, é atuar sobre os sentimentos do ser humano (2011: 09).

Por outro lado, a linguagem, quando adentra a seara da música, faz com que não alcancemos mais seu simbolismo universal. Nietzsche aborda a poesia lírica,

concebida para ser cantada com acompanhamento de flauta, cítara e/ou a lira, esta última que dá nome a este tipo de poesia. Comenta que a lírica “depende tanto do espírito da música, quanto a própria música, em sua completa ilimitação, não precisa da imagem e do conceito, mas apenas os tolera junto de si” (1999: 51). Para ele, a poesia lírica cumpre com o papel de imitar o que a música propõe. Ao imitar, simultaneamente insere seu crivo apolíneo, em algo que em seu “uno-primigênio” (:51) é dionisíaco. Traz a imagem à música, obliterando sua potência. Por esta razão, Nietzsche considera ainda que a linguagem jamais alcançará por completo “o simbolismo universal da música” (ibid.).

Nietzsche traz também outras questões, como a música que, mesmo não estando associada à palavra durante sua concepção, ainda assim nos remete a imagens. Considera, por exemplo, que uma Sinfonia de Beethoven “obriga os ouvintes individualmente a um discurso imagístico” (1999: 49) que talvez possa ocorrer, inclusive, por uma combinação sugestiva de imagens descritas nos diversos movimentos⁸⁶ de suas composições. Na 6ª Sinfonia⁸⁷, os títulos dos movimentos - *Despertar de sentimentos alegres à chegada ao campo; Cena à margem do riacho; Alegre reunião de camponeses; Trovoada e tempestade; Canto dos pastores* - invariavelmente nos remete a imagens e à representação. Esta Sinfonia, considerada precursora da música programática⁸⁸, tinha como propósito descrever a sensação experimentada em ambientes rurais, ou as memórias da vida no campo. Apesar da sugestão ‘imagística’ que os movimentos trazem consigo, Beethoven tinha preocupação em fazê-la ser interpretada, não como um ‘quadro sonoro’, mas sim como uma expressão de sentimentos (SALLES, 2013, n.p.).

O longa-metragem em animação *Fantasia* (1940), dos Estúdios Disney, coloca em contato o dionisíaco e apolíneo, ao ilustrar a 6ª Sinfonia de Beethoven com uma encenação de um dia nos campos do Monte Olimpo. O diretor deste trecho específico do filme, Jim Handley, associa a Sinfonia com personagens da mitologia grega em uma representação que culmina com uma festa dionisíaca. A *Pastoral*

⁸⁶ Às partes de uma composição musical, denominamos movimentos. O termo normalmente é associado a sonatas, concertos e sinfonias.

⁸⁷ Conhecida também como Sinfonia Pastoral a composição de Beethoven é constituída por cinco movimentos, todos com títulos que remetem a imagens.

⁸⁸ Filipe Salles, afirma que a 6ª Sinfonia de Beethoven inaugura o que chama de música programática (2013, n.p.).

de Beethoven⁸⁹, em sua gênese, e a despeito de suas ressalvas, já estava talhada ao 'quadro sonoro'. O que diria Nietzsche acerca desta obra animada? O longa-metragem de animação dos estúdios Disney traz uma antologia de composições clássicas de autores como Johann Sebastian Bach⁹⁰, Pyotr Ilyich Tchaikovsky⁹¹, Igor Stravinsky⁹², entre outros. A 6ª Sinfonia de Beethoven é uma das músicas escolhidas para compor o filme. Opta-se por fazer um paralelo entre a vida no campo sugerida por Beethoven, com a vida nos campos do Monte Olimpo, vislumbrada por Jim Handley⁹³, apresentando assim o cotidiano dos diversos seres da mitologia grega ali presentes. Desse modo, a animação retrata um dia nesses campos, com seus pégasos, unicórnios, sátiros, querubins, centauros com suas namoradas, assim como alguns Deuses: Dionísio e Zeus. Mas além de retratar esse cotidiano, a animação adentra ainda mais os campos da representação ao optar pela narração de uma história que se passa nesse dia, com o encontro dos centauros e suas namoradas, a preparação e realização de uma festa para Dionísio, a interrupção desta por Zeus e a apreciação do pôr-do-sol no fim do dia. Desse modo, a animação da Disney reforça as imagens sugeridas nos títulos dados a cada movimento da composição de Beethoven que, a despeito de seu sincretismo com o universo mitológico grego, transforma a música em um mero acompanhamento das sequências animadas, estas, por vezes, impregnadas de um entendimento baralhado da própria mitologia grega. Ressalva-se aqui, a título de exemplo, a própria figura de Dionísio, bem como sua entrada em cena, acompanhado por duas escravas negras estereotipadas.

Fantasia é controversa, pois mesmo sendo considerada a obra mais experimental dos Estúdios Disney⁹⁴, não consegue se desvencilhar dos estigmas que o próprio estúdio criou. Apesar do esforço em experimentar e refletir sobre o fazer animação, não foi possível se distanciar de valores já arraigados. A obra carrega consigo essa tentativa de fuga, de busca por algo novo, mas traz também traços de toda uma tradição criada pela Disney. O *modus operandi* industrial do estúdio entrava em

⁸⁹ Nome dado à 6ª Sinfonia de Beethoven (SALLES, 2013, n.p.).

⁹⁰ Em *Fantasia* a composição Tocata e Fuga em Ré Menor de Bach é escolhida para acompanhar uma cena em animação abstrata.

⁹¹ Suíte Quebra-Nozes é a composição de Tchaikovsky utilizada no filme.

⁹² Opta-se pela composição Sagração da Primavera de Stravinsky que acompanha uma animação que remete à evolução da vida na terra desde seres microscópicos chegando até os dinossauros.

⁹³ Jim Handley dirigiu o segmento da *Sinfonia Pastoral* no filme *Fantasia* (1940).

⁹⁴ Considerada a mais controversa por Salles (2013, n.p.).

conflito com o pensamento de diversos artistas convidados para a realização do filme, como Salvador Dalí, Oskar Fischinger e Walter Ruttmann, cujos fazeres estavam mais associados a uma artesanaria. Fischinger, que atuou na seção de *Tocata e Fuga*⁹⁵, entre os anos de 1938 e 1939, desliga-se do estúdio afirmando que o filme não representava seu trabalho. Para ele, pensar a produção em animação dentro de uma lógica fordista⁹⁶ de estrutura fabril, jamais poderia implicar como resultado uma obra de arte (MORITZ apud SALLES, 2013, n.p.).

O trecho de animação abstrata de *Fantasia*, realizado em acompanhamento da composição musical *Tocata e Fuga em Ré Menor*, de Johann Sebastian Bach, em uma primeira leitura, distancia-se da ilustração realizada na *6ª Sinfonia* de Beethoven, uma vez que, nesta última, as imagens são figurativas e diretamente associadas às rubricas sugeridas pelo compositor, ao passo que em *Tocata e Fuga* as imagens abstratas, inicialmente, não remetem a nenhum significado. Porém, a partir do vigésimo segundo do transcorrer da animação as linhas até então apresentadas como puramente abstratas, ganham formas identificáveis pelo espectador. Tornam-se arcos utilizados para tocar o violino. A composição visual desses diversos arcos que se apresentam, associados à sonoridade dos instrumentos que são tocados em sincronia com esta, provocam uma identificação da imagem apresentada com seus respectivos sons, conseqüentemente com o instrumento, e finalmente com um segmento específico de uma orquestra. E na incerteza da plena identificação do instrumento, imagens sobrepostas de violinos, somadas aos desenhos animados dos arcos cujos movimentos atravessam perpendicularmente o instrumento, remetendo ao seu manuseio e execução, eliminam qualquer dúvida. As imagens apresentadas nesse trecho específico de *Fantasia*, a todo instante remetem à representação, que para além da identificação da orquestra, por vezes sugerem a formação de um lago, ondas, nuvens e finalmente o céu. Retomando aqui a afirmação de Nietzsche, acerca da lírica e sua dependência do espírito da música, em *Tocata e Fuga* a música, igualmente, não necessita da imagem, “apenas a tolera junto de si” (1999: 51).

⁹⁵ Jean-Sébastien Bach - Toccata et Fugue en D Mineur

⁹⁶ Fordismo é um termo que se refere ao modelo de produção em massa de um produto. Esta refere-se ao método desenvolvido por Henry Ford para sua linha de produção automobilística.

Música Visual

Ao comparar o trecho de *Tocata e Fuga*, no qual Oskar Fischinger trabalhou por um curto período, com qualquer outra obra de sua produção artística, é possível compreender as razões de suas críticas e o motivo pelo qual ele se desligou dos estúdios Disney. Seu pensamento e sua busca pessoal, evidenciada em sua obra, dialoga com os aspectos dionisíacos presentes na música, como fora sugerido por Nietzsche, ou seja, na busca por uma produção livre de toda e qualquer representação.

Oskar Fischinger, foi um artista plástico e animador alemão que desenvolveu o conceito de 'Música Visual', em que propõe a produção de obras audiovisuais animadas cujas imagens, destituídas de significado, se aproximam do conceito de música absoluta. Sua produção, ainda no período do cinema mudo, já era inspirada em música erudita ou jazz. Com o desenvolvimento do cinema sonoro, passou a relacionar imagem e som em precisa sincronia. Suas experimentações também envolveram a sonorização direta na película, técnica aperfeiçoada mais tarde por Norman McLaren. Citamos entre seus filmes, *Spiritual Constructions* (1927), *Studies 1-9* (1929 e 1931), *Liebesspiel* (1931), *Circles* (1933), *Squares* (1934) e *Composition in Blue* (1935)⁹⁷.

Fischinger buscava relacionar a imagem com a música absoluta, no intuito de produzir, por meio do uso da animação abstrata, uma obra que escapasse à representação. Nesta íntima relação entre a imagem abstrata e a música absoluta, visava potencializar as sensações produzidas por esse duo destituído de significado. Seu objetivo não era ilustrar a música, mas relacionar som e imagem de tal forma que "a dimensão absoluta da imagem e da música pudesse ser vislumbrada pelo espectador em sua mais universal acepção" (MORITZ apud SALLES, 2013, n.p.).

A relação entre a animação e a música absoluta, presente em toda sua produção, leva o espectador a conectar-se com suas obras apenas em nível sensível. Seus filmes eram, portanto, sensoriais. Neles as sensações são postas em evidência e

⁹⁷ SALLES, 2013, n.p.

predominam sobre qualquer possibilidade de interpretação simbólica. Fischinger intitulava suas animações de ‘absolutas’ em vez de abstratas, pois considerava que o termo abstrato implicava em uma conexão, mesmo que sutil, à representação⁹⁸, ao carregar sempre consigo seu oposto binário, o figurativo. É certo que, na tentativa de escapar às dicotomias, ao utilizar o tempo ‘absoluto’ para descrever suas obras, Fischinger acaba por hierarquiza-las, colocando-as em uma posição de superioridade em relação a outros modos de animação, mesmo que esta não tenha sido sua intenção.

An Optical Poem (1938), realizado por Fischinger, traz uma obra visual sincronizada com a *Rapsódia Húngara n.º 2*, de Franz Liszt em que centenas de recortes de papel presos a fios invisíveis à câmera foram animados quadro a quadro em sincronia com a música. No início do filme é apresentado o texto:

Para a maioria de nós a música sugere imagens mentais definidas de forma e cor. O filme que você está prestes a ver é um novo experimento científico – seu objetivo é conduzir estas imagens mentais para formas visuais (FISCHINGER, 1938).

O filme, cuja sincronia entre imagem e som se dá de maneira precisa, inicialmente, pode conduzir o espectador a uma tentativa de compreender o aparato tecnológico responsável pela realização de tais imagens. E por mais que o público eventualmente busque referências visuais na tentativa de uma compreensão do que é apresentado, as formas animadas insistentemente escapam à representação. Uma segunda cartela é apresentada no início do filme com o seguinte texto: “a dança de formas assemelha-se a uma viagem através de um espaço imaginário”. Ao introduzir este texto antes da exibição da animação, Fischinger, de maneira similar à Beethoven em sua 6ª Sinfonia, provoca uma associação das formas animadas com a noção de ‘espaço’. No curta metragem há momentos em que diversos círculos, ao se moverem tridimensionalmente, podem levar o espectador a um entendimento destes como planetas que orbitam ao redor de um outro corpo celeste. A partir de uma compreensão do espaço, avança-se para além deste. A noção de espaço se dilui, permitindo ao espectador ser

⁹⁸ Ibid. n.p.

atravessado pelas formas, sons e sensações que daí decorrem. Fischinger oferece uma imagem ao público, por meio do texto exibido na tela. A imagem que ele oferece, por si só, carrega consigo a potência em se expandir para além dela mesma. O espaço em sua infinitude, que se encontra limitado pelo enquadramento da câmera, pede para sair.

Em *O Menino e o Mundo*, de uma maneira similar ao que o ocorre na produção de Fischinger, tanto as imagens, quanto os sons, transitam por entre esses territórios em que ora são reconhecíveis e identificáveis, ora escapam a esse campo da representação. O som em *O Menino e o Mundo* é peculiar. Está em constante trânsito. Flerta com as fronteiras. É fluxo. Durante todo o filme, os sons que compõem a cena transitam entre àqueles que fazem alusão direta ao que é apresentado visualmente. Estes mesmos sons ao se organizarem ritmicamente, permitem ao espectador percebê-los então, como música.

Também é por meio dos sons que somos convidados a conhecer o mundo no qual este menino pertence. Sons produzidos por instrumentos musicais inicialmente percussivos, bem como por objetos de uso cotidiano, criam uma sonoridade que, associada às imagens apresentadas, compõem a percepção do menino acerca do lugar em que vive: sua casa cercada por aves, cavalos, córregos e toda uma variedade de vegetação. Neste universo que aos poucos é apresentado para o espectador, o som emitido por algum elemento manuseado pelo menino ganha forma, com a abertura do plano da câmera revelando sua origem. A imagem, apresentada inicialmente como um fragmento de algo maior, quando associada a um som específico, remete a um brinquedo, a um instrumento incomum, ou permanece sem uma representação imediata. Ao se revelar a imagem em sua completude, o som também ganha outra significação. Estes, somados um a um, compõem a sonoridade do ambiente em que ele vive.

Estes sons, inicialmente referenciais, ao se estruturarem numa composição musical, que por sua vez, aliados às imagens apresentadas, pode conduzir o espectador a percorrer, juntamente com o menino, seu mundo particular e fantástico. A realidade apresentada ao espectador é aquela percebida pelo menino, permeada por toda sua existência e toda sua ludicidade. A orquestração musical do filme se dá a partir dos sons referenciais que compõem os diversos

cenários pelos quais o menino percorre: sua casa, a plantação de algodão, a fábrica de tecidos, a cidade, a favela, a feira e, por fim, novamente sua casa.

Na obra, estes sons, ao integrarem a composição musical, destituem-se da imagem, ao passo que a própria imagem se destitui de seu significado previamente atribuído, transitando rumo ao campo do sensível. O filme é construído de tal forma que toda a ação dramática ou narrativa é permeada pela música, cuja condução se dá em variações rítmicas e melódicas, que ao provocar uma dança entre imagens e sons, cria um jogo entre imaginação e realidade. Nesta dança, seus elementos constituintes, que por vezes sugerem o pertencimento a espaços de oposição, dicotômicos, binários - como na relação entre a natureza em sua exuberância e a exploração da terra na monocultura; a opressão do patrão e a exploração do trabalhador; o poder e a submissão -, também se mostram compostos e múltiplos, pois estas realidades, quando apresentadas ao menino, são transformadas, sugerindo a potência e a possibilidade.

A experiência se dá no todo, com suas nuances, seus ataques e seus silêncios. Entre o que é, e o que pode vir a ser. Entre a realidade e a potência de transformação desta realidade em outras. Um filme em que a palavra importa, mas destituída de signos linguísticos, ganha outras nuances. Do mesmo modo, as imagens e sonoridades presentes na cena, ao transitarem para além dos campos da representação, propiciam a produção de outros sentidos, e outros entendimentos, que, retornando a essas primeiras imagens e sonoridades, as transforma. A esses elementos que individualmente aparentam menos importantes, coletivamente fazem-se imprescindíveis.

Devaneios

Espinosa, ao propor que tomemos o corpo como modelo, busca mostrar que o corpo vai muito além do conhecimento que dele temos. Assim como o pensamento vai para além da consciência que dele temos (DELEUZE, 2002: 24). Diante de disso, voltemos ao cerne desta pesquisa. A que serve ao animador essa investida?

Deleuze postula que há muitas coisas em nossa mente que estão além da consciência (1998: 50). Portanto, quando buscamos conhecer o corpo à luz da

razão, insistimos no que já fazemos: uma tradução, uma interpretação, uma representação, e não a coisa em si. Buscar entender o que pode o corpo é buscar um corpo pensante, e não apenas um corpo consciente de si.

Na animação, a transfiguração de corpos e o seu livre trânsito entre o figurativo e o abstrato, pode levar a percepções outras para além do que a imagem representa, assim como tocar o espectador por afetos destituídos de uma tomada consciência. Nesse sentido, a animação se aproxima da música e da gastronomia. Permite transitar por corpos ora identificáveis, para corpos que ora se metamorfoseiam, que se mesclam, que flertam com o figurativo e o abstrato e permite avançar no campo das sensações. A animação traz consigo a potência em alcançar o sensível, ao permitir que a imagem flutue, colocando-a numa zona de fronteira, podendo esta ir de um lugar a outro em um instante. Nesse trânsito, nesse jogo, nessa dança, embaralha o entendimento e, ao fazer isso, arranca daquele que se depara com ela, o código, a estrutura. Colocando-o assim em um estado de nudez, em que resta, simplesmente, sentir.

Refletir sobre o corpo na filosofia, passando pelo cinema, nos dá pistas para seguir adiante, nas potências que a animação tem, assim como no próprio cinema, como uma forma de arte que se relaciona em instâncias diversas com o público.

Vários corpos nos atravessaram até então. Refletimos sobre o corpo na contemporaneidade, sua relação com o presente, com o atual e com o virtual. Corpos na sua dicotomia, assim como na sua unicidade. Avançamos no uno e no múltiplo. Do que estamos falando, afinal? O que pode o corpo? Experimentamos uma aproximação com a filosofia pelo viés da animação, no intuito de compreender e possibilitar a compreensão dos recém-iniciados nessa seara. Abordamos um corpo que, sentido e percebido aqui, ganha potência. Dessa forma, intentamos avançar para além da consciência, em direção ao pensamento. O afeto transborda, faz-se presente e pujante. Assim, com nossas almas abertas ao sensível, talvez seja possível avançar nas possibilidades que o corpo animado tem a nos revelar.

CAPÍTULO III

Da voz à cena

Um animador e um ator questionando sobre quem é responsável pela boa performance de um personagem?

JOSÉ encontra-se em pé, em uma calçada na frente de um bar. Em sua mão, seu celular. O aparelho emite um som peculiar. Ao perceber o som, leva o celular a altura de peito e lê a mensagem que acaba de receber. “*Estou chegando*”. Logo em seguida vê o carro branco de MÁRCIO.

MÁRCIO: Desculpa cara. Me enrolei. Foi mal.

JOSÉ: Tá bem. Vamos sentar?

MÁRCIO: Vamos.

Sentam-se em uma mesa em uma área interna do bar.

MÁRCIO: E aí cara, me conta. Qsê tá fazendo de bom?

JOSÉ: Porra mano, o que foi aquela entrevista que você deu?

MÁRCIO: Que entrevista cara? Ducsê tá falando?

JOSÉ: Da entrevista que foi exibida ontem.

MÁRCIO: Ah, tá! Legal, né? O filme está indo bem, não?

JOSÉ: Tá.

MÁRCIO: Muito bacana. Foi a primeira dublagem que eu fiz para um desenho animado.

JOSÉ: E já fala merda desse jeito.

MÁRCIO: Ôxi. Que merda que eu falei? Foi mor bacana a entrevista. Tá de sacanagem, né?

JOSÉ: Você lembra o que falou da animação?

MÁRCIO: Ah, que a animação era fantástica, muito bonita visualmente. A história cativante. E, não é?

JOSÉ: Primeiro, que você não diz muita coisa falando isso. Segundo, que você simplesmente menosprezou toda a equipe de animadores do filme.

MÁRCIO: Tá louco cara. Nada a ver. Como menosprezei. Falei que tudo era lindo. Tá viajando.

JOSÉ: Você disse que o personagem é quem é, por conta da sua atuação. Foi você quem deu vida ao personagem e para terminar ainda disse que os animadores conseguiram captar a sua performance, a sua movimentação, seus gestos, seus trejeitos.

MÁRCIO: Ué. E não foi isso?

JOSÉ: Óbvio que não.

MÁRCIO: Ah Zé, fala sério que você tá puto comigo por causa disso? Por uma bobagem dessas.

JOSÉ: Você diz que é bobagem porque tá no melhor lado da situação.

MÁRCIO: Que melhor lado cara. Não viaja.

JOSÉ: Acho que o mínimo que você deveria fazer era se retratar.

MÁRCIO: Pelo quê?

JOSÉ: Por achar que seu papel é mais importante que o dos animadores que criaram o personagem.

MÁRCIO: Mas não é? Vocês pegam os vídeos das gravações de voz para copiar meus movimentos. Pegam vídeos meus atuando em outros filmes, ou novelas para copiar os movimentos. E acham que meu papel não é importante?

JOSÉ: Não é bem assim.

MÁRCIO: E é como então?

JOSÉ: Sabe aquela performance incrível do personagem no momento em que descobre a verdade sobre o seu pai?

MÁRCIO: Que tem?

JOSÉ: Usamos como referência uma atuação do Anthony Hopkins no *Westworld*⁹⁹.

MÁRCIO: Papo furado.

JOSÉ: Assiste então o décimo episódio da primeira temporada.

MÁRCIO: Fala sério. Cara isso tá muito chato. Vamos pedir uma breja. Relaxa aí.

JOSÉ: Tá, vamos pedir uma cerveja, mas pensa nisso. Você realmente acha que a gente não tem papel na criação do personagem?

MÁRCIO: Claro que têm.

JOSÉ: Então?

MÁRCIO: Mas que vocês copiaram os meus movimentos, copiaram. Isso é animar?

JOSÉ: Você acha que mesmo a gente tomando como referência os vídeos que foram gravados na dublagem e até outros filmes que você fez, não criamos nada?

MÁRCIO: Não sei. Cara olha só. A produção foi rápida, não dá para esperar tanto. Os animadores acabam pegando o vídeo e copiando. Como vocês chamam isso?

JOSÉ: Ro...

MÁRCIO: toscopia. Isso mesmo. Não vejo problema. Mas aí querem tomar os créditos para vocês! Já é demais.

JOSÉ: Você faz teatro?

MÁRCIO: Faço. Minha última peça foi há uns dois anos.

JOSÉ: Humm. (*dirigindo-se ao garçom*) Teco! Uma!

MÁRCIO: Fracassados.

JOSÉ: Quê?

⁹⁹ Série de TV *Westworld* é ambientada em um parque temático futurístico para adultos que reproduz o Velho Oeste, povoado por androides programados para acreditarem que são humanos e vivem no mundo real.

MÁRCIO: Os fracassados.

JOSÉ: Que é isso cara. Que babaquice, agora?

MÁRCIO: Não cara. O nome do espetáculo era Os Fracassados.

JOSÉ: Ah, tá. Achei que você estava inferiorizando o garçom.

MÁRCIO: Tá doido.

JOSÉ: Ué, você faz isso com a gente. Se acha melhor, mais importante.

MÁRCIO: Cara, é o seguinte: vocês trabalharam para cacete nesse filme. Animação é um negócio doentio. Vocês ficam anos fazendo essa parada. Trabalham uma semana inteira, oito horas por dia, pra no final de semana ter o que? Um minuto animado?

JOSÉ: Dez segundos.

MÁRCIO: Que loucura.

JOSÉ: Mas me diz, no teatro você está em cena e a coisa se dá no presente. Se você tiver uma má atuação. Já era. Talvez no dia seguinte, você melhore.

MÁRCIO: Fato.

JOSÉ: Na animação a gente trabalha em um nível quase que microscópico. Cada falange do dedo, cada micro movimento de olhar, de respiração, cada gesto, é meticulosamente trabalhado. É feito e refeito até ficar perfeito. Até que tudo, até que cada movimento, faça sentido expresse o melhor daquilo que tá na tua voz.

MÁRCIO: Caramba.

JOSÉ: Acho que fez falta você não ter ido ao estúdio ver a gente trabalhar.

MÁRCIO: Pois é, tanto trabalho rolando. Foi muito corrido pra mim. Queria mesmo ter ido.

JOSÉ: Então, cara a gente consegue tirar o melhor de você, porque a gente volta e ajeita até ficar perfeito. A gente é ninja, rapá! A gente vê na tua voz, o que sequer está no vídeo de referência.

MÁRCIO: Rapaz.

JOSÉ: A gente vai nas suas entranhas e tira de lá o que você tem de melhor. Por isso você acha sua atuação tão incrível. Mas ouve só a voz sem ver a animação? Já fez isso?

MÁRCIO: Não.

JOSÉ: Então faz cara, vai ser revelador.

MÁRCIO: Taí. Fiquei curioso.

JOSÉ: A gente faz a tua atuação ficar muito melhor.

MÁRCIO: Boto fé. Foi mal cara. Não tinha parado para pensar nisso. O lance é que, além de tudo, vendem minha voz e não o personagem.

JOSÉ: Pois é. Tá entendendo?

MÁRCIO: Hum rum. Cara, me veio aqui agora. E você já experimentou ver a animação sem a minha voz?

JOSÉ: hehe. Não.

MÁRCIO: Acho que vale a experiência. Algo me diz que com minha voz, a sua atuação também fica muito melhor.

JOSÉ: ram ram (*pigarreando*)

MÁRCIO: cof cof (*tossindo*)

O animador tem em mãos uma potência e flexibilidade de atuação que vai muito além do que o seu corpo físico é capaz. Ele pode dar vida a um bebê recém-nascido bem como a um ancião de 110 anos. Pode ser uma Lagarta, uma gata, um rato, um leopardo, um urso sem curso, um tatu astuto, um astronauta sem causa, um preá com cauda. Pode ser um cão polimorfo, mudo ou falante, um sapo cantante, um palito de fósforo, uma larva andarilha, um calango faminto, um nematelminto. Pode ser um fantasma gasoso, uma princesa caroço, um ovo, um ogro, um boto forte. Pode ser um cavalo marinho, por vezes alado, um unicórnio esguio, um curió encantado, um bicho-pau, joaninha despenteada, mosquito vadio, muriçoca arredia, rã prateada. Pode metamorfosear-se em animais diversos, reais, fantásticos, extintos ou não. Também pode dar vida a objetos essencialmente inanimados, como uma bola, um par de óculos, um biscoito da sorte; pode ser uma

garrafa de refrigerante¹⁰⁰, um carro, uma lâmpada¹⁰¹, de maneira a deixar transparecer ao público traços de personalidade atribuídos a esses objetos. Um animador pode fazer o público chorar e se emocionar com uma simples pedra, que, ao se mover, nos convence de sua existência como ser vivo.

No primeiro capítulo enfatizamos como a animação está presente e faz parte de nosso cotidiano. Dentro desse espectro animado, muitos personagens também. Alguns nos acompanharam durante a infância, outros ainda nos acompanham atravessando o tempo e as gerações. Personagens com os quais nos identificamos e reconhecemos por quem eles são. Sim, por quem eles são. Personagens que nos convencem de sua existência como seres vivos e não como marionetes animadas.

No entanto, se há um rato animado, há uma mão por trás do rato¹⁰². E quem a conhece? Quantos daqueles que são íntimos de um personagem, também conhecem aquele que o animou, ou sabem ao menos seu nome? Uma breve provocação: quantos daqueles que conhecem o *Mickey Mouse*, já ouviram falar em seu criador Ub Iwerks¹⁰³?

Uma dupla camada impõe o anonimato ao animador: a voz, geralmente gravada por um ator, assim como o próprio personagem animado que está à frente de quem o manipula. Portanto, se o personagem consegue conectar-se com o espectador de maneira intensa, a ponto deste o tomar para si como um ser vivo, isso também se dá em decorrência do trabalho realizado por aquele que o animou, ao permitir que sua sensibilidade seja compartilhada com o boneco, transferindo parte de si a este, transformando-o.

Uma vez que a voz na animação, por vezes entendida como um elemento externo à essa relação personagem-animador, acaba frequentemente sendo menos

¹⁰⁰ Referência ao comercial trash-cult do guaraná Dolly. Link com um compêndio de diversos comerciais da Dolly. <https://www.youtube.com/watch?v=XmDTg80ia38>

¹⁰¹ Vide Luxo Jr. em <https://www.youtube.com/watch?v=D4NPQ8mfKU0>

¹⁰² Termo utilizado em referência ao documentário “A mão por trás do rato” dirigido pela neta do criador do Mickey Mouse, Leslie Iwerks.

¹⁰³ Este questionamento, é citado na obra *Acting and Performance for Animation* (2013, n.p), cuja retratação da Disney pode ser assistida no documentário intitulado *A mão por trás do rato*, de Leslie Iwerks. Ub Iwerks foi o artista criador do personagem Mickey Mouse, no entanto atribui-se sua criação a Walt Disney.

explorada nos estudos que envolvem atuação para animação, iniciaremos este capítulo justamente a partir de uma perspectiva acerca da voz na construção do corpo animado. Partiremos desta e de suas implicações no ato de animar, deixando-as reverberarem no personagem, bem como na cena que está a se constituir.

No que tange o cinema em *live-action*, Michel Chion, na obra *A voz no cinema*, considera que, sobretudo em produções cinematográficas advindas dos grandes estúdios com viés comercial, privilegia-se a voz (1999: 06). Segundo ele, esse ‘vococentrismo’ que atendia a normas técnicas e estéticas que priorizavam a captação dos diálogos, no que diz respeito a sua inteligibilidade, encontra-se presente e difundido nos dias de hoje. Esse aspecto percebido por ele no cinema contemporâneo traz marcas históricas do surgimento do cinema falado. Chion comenta também que os seres humanos são atraídos pela voz. Esta hierarquiza nosso foco de atenção (: 06). Mas se, por um lado, a voz pode direcionar nossos olhares e nossas atenções, estes também podem ser atraídos por outros aspectos, como o próprio movimento.

Um exemplo: um ator que se encontra em primeiro plano proferindo algumas palavras pode ter a atenção do espectador dividida em razão de outro ator que se movimenta ao fundo. Ou então, adicionando certa intensidade dramática a essa situação, enquanto o ator fala em primeiro plano, um vulto sorrateiramente avança em sua direção. A palavra estaria hierarquicamente à frente da iminente situação de perigo? Teria ela alguma relevância nesta cena em específico? Sua voz, ao transmitir certa tranquilidade, percebida por meio de características de sua emissão sonora, poderia potencializar a tensão da cena, ao contrastar com uma imagem que carrega outro sentido?

No cinema, comumente diversos outros aspectos que não somente a voz, direcionam os nossos olhares, ouvidos e nossas atenções, na produção de sentido de uma cena, ou do filme como um todo. Em *Madagascar*¹⁰⁴, após os amigos Marty, Newman, Glory e Alex já estarem familiarizados com o novo ambiente em que se vêem obrigados a viver, a ilha de Madagascar, o Leão Alex apresenta ao

¹⁰⁴ Madagascar. Direção: Erick Darnel, Tom mcgrath, Dreamworks: 2005.

público, composto por centenas de lêmures, além de seus amigos, a performance que costumava realizar no Zoológico do *Central Park*. Enquanto performa, Marty, a zebra, tece frases de apoio como: “sim o rei está na casa! ”. Logo em seguida pede ao amigo para rugir. Após o rugido, uma pausa. O que quererá dizer isso? Em seguida, após escutar o rugido, diferente daquele habitual, Marty comenta jamais ter ouvido um desses antes. Segue, animado, dizendo: “vire um selvagem, vamos, ande”. Na fala de Marty há um tom de excitação, por fazê-lo reviver grandes momentos de quando viviam no zoológico. Todos estão animados com a apresentação, mas Alex, há dias sem se alimentar, passa a ver todos os animais ali presentes como presas. Seus instintos de predador se afloram, potencializados pela fala de seu amigo. Esta, por sua vez, assim como as intenções presentes nesta, são opostas às ações e emoções de Alex, evidenciadas por sua movimentação em cena. Como as palavras ditas por seu amigo o afetam? A palavra ‘selvagem’ certamente apresenta significados distintos para os dois amigos. A voz, os corpos e a cena, evidenciam esse duplo entendimento. A música adicionada confere ainda mais tensão, à medida em que sua estrutura rítmica e melódica se altera, podendo também, alterar a percepção do espectador acerca da cena. O rugido, assim como as palavras de Alex, repletas de intenções e intensidades, extrapolam o código linguístico, ao mesmo tempo em que o considera também. O que é mais importante aqui? A voz de Marty por meio da palavra? A voz de Alex em seu rugido? As ações e reações dos personagens? Há uma hierarquização da palavra em detrimento dos diversos outros elementos que compõem a cena incluindo as vozes dos personagens? Percebemos, portanto, que problematizar a voz, pautada em um ‘vococentrismo’ e em um privilégio da palavra, pode ser também limitante. Pensemos, portanto, nas potencialidades da voz, incluindo a palavra, o som, o corpo e seus usos na cena animada.

Particularmente no cinema de animação baseado em performance de personagens¹⁰⁵ em que a palavra se faz presente por meio das vozes dos atores, os animadores necessitam destas para uma criação em sintonia com os movimentos dos personagens. Assim, refletir acerca da produção e performance

¹⁰⁵ Aqui trataremos especificamente de animações baseadas em performance de personagens, a partir de um entendimento que a voz em uma animação abstrata, quando existente não se relaciona com um corpo de um personagem na cena.

vocais, é, sobretudo, pensar em um corpo em ressonância com esta. Para isso é importante acessar na voz, também aquilo que está para além da palavra, do código, da representação. Refletir sobre a voz, a partir das nossas elucubrações previamente estabelecidas acerca do corpo e situá-la para além do discurso linguístico, é portanto, um caminho a ser trilhado.

Cabe aqui a pergunta: o que é voz? Afinal a voz não faz parte do corpo que a emite? É possível desvencilhá-la deste? Uma vez que, no capítulo anterior, seguimos na busca por corpos que avançavam para além das dicotomias e binarismos, é mister que nos mantenhamos nessa entoadada, mesmo compreendendo que o processo de criação de um personagem animado se dê nessas duas instâncias, vocal e cinética, de maneira separada, ou melhor dizendo, em momentos distintos do processo de produção de uma obra fílmica de animação.

Numa primeira acepção fonética, podemos tomar como voz, o som ou conjunto dos sons produzidos pelas vibrações das pregas vocais sob pressão do ar que percorre a laringe¹⁰⁶. Invertendo a ordem da assertiva acima, e se considerarmos o som produzido como uma consequência da vibração das pregas vocais, podemos entender esta como: vibrações das pregas vocais que, atuando dentro do espectro de frequência da audição humana, produzem som. No entanto, essa definição apresenta-se limitada, pois não abarca sons presentes em diversas línguas, que não implicam em vibrações das pregas vocais. E além disso, esse entendimento situa a voz como um efeito. Residiria a voz em seu efeito? E se a voz é vibração das pregas vocais, como definiríamos os elementos que motivam essa vibração? Poderíamos entender a voz como algo que antecede essa emissão sonora?

Cesar Lignelli, ao tratar da produção vocal na cena teatral, considera a voz como uma “produção corporal capaz de produzir sentidos complexos e controláveis na cena envolvendo sons perceptíveis ao humano” (LIGNELLI, 2013: 04). O autor, ao mencionar a produção corporal, não restringindo às vibrações das pregas vocais, permite que sons outros advindos do corpo em expressão, sejam também considerados como voz, como comenta:

¹⁰⁶ FERREIRA. Aurélio Buarque de Holanda. Novo Aurélio século XXI: o dicionário da língua portuguesa. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999. p. 753.

De outra perspectiva também abre a possibilidade de considerar-se como voz na cena sonoridades menos convencionais a serem produzidas pelo corpo humano como, por exemplo, sons gerados do contato entre partes do corpo ou com outras superfícies que naturalmente promovem sons e sentidos em performance (2013: 04).

Considerando essa perspectiva, tomemos como exemplo o grupo de percussão corporal 'Barbatuques'¹⁰⁷, que produz sons em cena a partir do contato com o próprio corpo. Ao produzirem sons corporais, em seus diversos timbres, tons, ritmos, organizam as estruturas sonoras, fazendo música. Uma voz, portanto, destituída de uma emissão vocal, desassociada das vibrações das pregas vocais. Em que se difere essa voz? Lignelli, ao associar sua definição à produção de som, difere-a de um entendimento acerca do movimento cinético do corpo. Ao mesmo tempo, esse corpo que vibra em frequências audíveis ao ouvido humano também pode ser entendido como em estado de movimento. Importante ressaltar que sua abordagem dá ênfase a uma produção sonora atrelada a uma produção corporal. Além disso permite um entendimento de voz para além daquele associado exclusivamente à palavra, ao texto e a emissão vocal.

Problematizando a perspectiva de Lignelli, diante das novas tecnologias digitais vigentes e considerando a noção de corpo abordada anteriormente, em que suas extensões fazem parte deste na contemporaneidade, a produção sonora advinda de uma dessas extensões, como um aparelho celular, por exemplo, quando produzida em razão de uma intenção daquele que o detém, também consistiria numa voz? Ou estaria a voz, intrinsecamente relacionada a um corpo orgânico? Teria Toby, inteligência artificial de *No Finger*¹⁰⁸, voz, uma vez que expressa seus desejos, mas não possui um corpo-carne? Seria essa uma voz possível? E se possível, que corpo emitiria tal voz? Analogamente, no campo da animação e diante do constante surgimento de novas tecnologias, de quem é a voz afinal? Apenas uma provocação.

¹⁰⁷ O grupo de percussão corporal Barbatuques fundado em 1996, é dirigido pelo músico Fernando Barba e conta com treze percussionistas corporais. O grupo produziu a música 'Beautiful Creatures' para o filme Rio 2, e também participou na criação na trilha sonora de *O Menino e o Mundo* de Alê Abreu.

¹⁰⁸ Ver página 38.

Lúcia Helena Gayotto, comenta que: “Ouvir a dimensão criadora da voz do ator é um deixar-se afetar por uma ação vocal que se constitui, a um só tempo, de *recursos vocais* e de *forças vitais*” (1997, p. 20). Ela entende como *recursos vocais* “tudo o que se dispõe a falar” (:20) como respiração, frequência, ressonância, intensidade, volume, ritmo, entonação, pausa, duração, ênfase. As *forças vitais*, portanto, são os elementos que motivam a emissão sonora. São as forças que fazem com que a voz venha à tona “instigada pelas sensações, afetos, vontades, desejos” (:20). Gayotto separa a ação vocal, ou o ato de fala, em dois elementos constituintes. Essa separação, não nos interessa nesta análise, mas sim, sua intenção em abordar a “dimensão criadora da voz”, ou seja, compreender suas causas. O termo *forças vitais*, utilizado por Gayotto, empregado por Nietzsche refere-se “aquelas por meio das quais se opera a relação sensível com o mundo” (: 20). Como vimos anteriormente, Espinosa define afeto como “as afecções do corpo, pelas quais sua potência de agir é aumentada ou diminuída, estimulada ou refreada, e, ao mesmo tempo, as ideias dessas afecções”¹⁰⁹. Assim, podemos retomar a noção de afeto de Espinosa relacionando-a com as *forças vitais* de Nietzsche. A voz, em sua resultante sonora carrega, portanto, a singularidade do corpo que a emitiu. Esta se dá, portanto, por afeto. Afinal, há voz sem desejo?

Gil Roberto Gomes de Almeida, em sua obra ‘Diferença voz glossolalia artaud performance’, disserta sobre a voz e suas inúmeras possibilidades na produção de sentidos na cena. Ele entende como voz:

Zona de intensidades, vibração, um platô, limites e limiares, ressonância do desejo, nem sujeito, nem objeto, matéria pluridimensional em devir, fenômeno, experiência de cada dia, dia após dia. O que ela abre? O que ela fecha? [...] na complexidade de dizer-se a si mesma, que alianças pode a voz? Intento fazer ressoar no leitor um balbucio poético, fazer vibrar um rumor conceitual, criar atração, zonas e pontes. Pois que se escute aqui uma voz, outras vozes, que se vislumbre um mínimo desvario vocal capaz de levar o desejo para outros tempos-espacos, outras investigações, lugares em que o risco de não saber também suscita a experiência (2015: 24).

¹⁰⁹ Espinosa, 2009, Ética III, def. 3

Ao mesmo tempo em que manifesta seu desejo e interesse pelas potencialidades da voz, Almeida enfatiza que esta “é perpassada por componentes culturais, serve à língua, comunica, discursa, dialoga, é oratória, eloquência, edifica territórios, modos, relaciona-se intimamente com as palavras, corrobora com tradições do dizer, do vocalizar” (2015:14). Uma voz, portanto, amalgamada na língua, na palavra e no discurso. Por outro lado, entende que a voz carrega consigo qualidades outras para além do discurso linguístico e que sua produção, estando associada ou não à palavra, pode produzir outros sentidos, ampliando as possibilidades de afeto surgidas a partir daí. Uma pergunta se faz: como avançar para além da palavra em uma produção em que personagens animados conduzem a narrativa utilizando-se da voz?

Voltemos à cena de *Ratatouille*, citada no capítulo anterior, em que Remi tenta explicar as sensações que tem ao degustar uma comida por meio de sons onomatopaicos associados a imagens abstratas. Tem-se uma voz que, neste momento, desvincilhada da palavra e do código, permite ao espectador um entendimento da cena apresentada, por meio da imagem, da música e da voz. O emprego da onomatopeia, neste caso, é utilizado no intuito de explicar uma sensação, por meio da sonoridade característica daquilo que se tenta representar pelo som. Poderíamos compreender a onomatopeia como elemento que antecede a língua e desvincilha-se do código? Ou esta, ao ser evocada, poderia remeter ainda a uma imagem e, conseqüentemente, a palavra?

Por outro lado, em *Anomalisa* (2015), temos um filme incomum no que diz respeito à voz e suas possibilidades. O filme dirigido por Charlie Kaufman e Duke Johnson (2015), conta a história de Michael Stone, um palestrante motivacional que viaja a Connecticut para participar de uma conferência sobre atendimento ao cliente. Durante o voo, Michael abre uma carta escrita por Bella Amarossi, antigo caso que ele teve lá há mais de dez anos. Ao ler a carta, a imagem de Bella é sobreposta a esta. Michael, portanto, a vê diante dele dizendo aquilo que está escrito. Neste momento, um possível estranhamento se dá, pois, a imagem do rosto de Bella evidencia em sua expressão, uma pessoa cuja voz deixa transparecer simultaneamente desejo e raiva, fazendo jus a seu próprio nome que pode ser traduzido do italiano como ‘Linda amorosa’ da variante Bella Amorusi, bem como

‘Linda Amarga’ da variante Bella Amaro¹¹⁰. Além disso essa polaridade se dá também em função de Bella ser uma mulher com uma voz que pode ser identificada como do gênero masculino. Nesse breve jogo, surge a pergunta: A quem pertence essa voz? Trata-se da voz de Michael, que pensa em Bella enquanto lê a carta ou Bella realmente possui essa voz? Aos poucos, as diversas situações cotidianas que se dão desde o voo de sua cidade natal até sua entrada no quarto do hotel, revelam que, à exceção de Stone, e futuramente de Lisa, todos os personagens possuem a mesma voz. Também, é possível perceber que todos os outros personagens do filme possuem o mesmo rosto, diferenciando-se, uns dos outros, pelas demais partes do corpo, pelos figurinos, pelas sutis variações sonoras da voz e pelas gestualidades características de cada um. O que essa ‘mesma voz’ representa? Como esta pode provocar o espectador? Será que apenas Michael os ouve dessa maneira, ou todos realmente possuem uma ‘mesma voz’, fato que o tornaria diferente de todos os outros? Eis que, após um banho, Michael ouve uma voz diferente vinda do corredor. Trata-se de uma voz feminina que, em meio a este cenário apático e monofônico até então apresentado, destaca-se, faz-se viva, pujante e desejante. Michael completamente tomado por este canto, veste-se e vai ao encontro de Lisa, a dona da voz. Figura-se aqui, em certa medida, o mito da Sereia em que o homem, fascinado pela voz, é “conduzido até o gozo letal”¹¹¹. Michael e Lisa descem até o Lobby do hotel e conversam no bar. As palavras de Lisa pouco importam, mas sim a sonoridade e musicalidade de sua voz; seu canto destituído de significação. Objeto do desejo masculino, Lisa surge antes de tudo como corpo e como voz inarticulada. Michael a convida para ir até seu quarto e finalmente alcança, mesmo que ainda não saiba disso, seu objetivo: o gozo egóico letal. Durante uma conversa em seu quarto, Lisa fala de si e em como se considera não pertencente àquele mundo, e em como se considera uma anomalia. Michael

¹¹⁰ O termo Amarossi não possui uma tradução direta, no entanto, as variantes *Amorosi* e *Amaro*, propostas por sua sonoridade similar traduzem-se do italiano para o português respectivamente como Amorosa(o) e Amarga(o), respectivamente. Fonte: Michaelis Dicionário Escolar italiano.

¹¹¹ A voz das sereias, destituídas da palavra, conforme sugere Adriana Cavarero na obra ‘Vozes Plurais’, tendem a encarnar o apelo letal de uma pura voz harmoniosa, potente e irresistível, que confina com o grito animal. As sereias representam, segundo a autora, um vocálico que ainda não se “elevou” à esfera humanizadora da *phoné semantiké*. (2011: 127). Segundo ela o fascínio da voz, torna-se ainda mais inquietante pela ausência de palavras. “há uma voz feminina que seduz até a morte e que não tem palavras”. (pg. 131). Tal processo corresponde, muito significativamente, à afirmação de um dos modelos mais estereotipados do gênero feminino. Trata-se do padrão segundo o qual, em sua função erótica de sedutora – ou, como se costuma dizer, de objeto do desejo masculino -, a mulher surge antes de tudo como corpo e como voz inarticulada.

então, diz: “Anomalisa”, nome cuja associação, quer por uma aliteração ou por um anagrama, facilmente remete à Mona Lisa. O que há no sorriso da Mona Lisa que se assemelha à voz de Anomalisa? Assemelham-se apenas pelo órgão que simboliza a emissão sonora vocal e o sorriso? Ou residiria na voz não-dita de Mona Lisa, o mesmo que na voz melodiosa e assemântica de Anomalisa? No dia seguinte, os gestos e trejeitos de Lisa gradativamente o incomodam. Ela se torna indesejável e descartável, assim como, aos olhos e ouvidos de Michael, todas as outras pessoas o são. Enquanto tomam café, aos poucos a voz de Lisa adquire traços daquela ‘uma mesma voz’ masculina, até que finalmente se iguala a esta, não o interessando mais. Em a ‘Pequena Sereia’ de Hans Christian Andersen, esta, para tornar-se humana, precisa abdicar de sua voz. E ela questiona: “Mas se você tira a minha voz, o que me resta?”¹¹². E o que resta à Lisa quando sua voz é retirada no momento em que se iguala às demais? Em Anomalisa, a voz é o fio condutor e é utilizada a fim de embaralhar o entendimento do espectador, de produzir sensações a partir das convenções estabelecidas, e ao fazer isso, desconstrói o código utilizando-se dele. Ironicamente, durante a palestra de Michael, ele pergunta ao público se devem sorrir quando falam ao telefone. E responde positivamente afirmando que aquele que está a ouvir sabe que sorriem mesmo sem vê-los. Michael, ao propor uma fórmula para que todos possam ser ‘vendedores de sucesso’, propõe um padrão aplicável a todos, eu ao fazer isso reduz todas as vozes a uma, tornando todos, de certo modo, afônicos. Estes, ao se calarem, revelam aquele que os cala.

Mesmo o recurso do *voice over*¹¹³, que se assenta na palavra para produzir seu discurso, este também pode seguir por outros rumos num diálogo entre imagem e som a favor da cena. Em *Yansan*¹¹⁴ (2006), curta-metragem dirigido por Carlos Eduardo Nogueira, a voz *over* narra o mito que dá nome à obra, ao passo que as imagens ilustram a história narrada desassociando-a de uma representação literal. Em alusão ao sincretismo entre religiões de matriz africana com a religião católica,

¹¹² ANDERSEN, Hans Christian. A pequena Sereia. Ed. Usborne. 2012. p. 103

¹¹³ O termo *voice over* ou voz *over*, de tradução literal ‘voz sobreposta’, é comumente utilizado para indicar uma voz em que não vemos o personagem, nem sabemos quem está falando. Trata-se da voz de um narrador onipresente e onisciente que acompanha toda a história, e que na maioria das vezes não é um personagem ativo da trama.

¹¹⁴ NOGUEIRA, Carlos Eduardo. *Yansan*. São Paulo. 2006. O filme encontra-se disponível em <https://vimeo.com/30248702> acessado em 01/10/2018.

este filme, relaciona o mito de Iansã com a vida cotidiana em uma megalópole japonesa contemporânea. Tomemos como exemplo o trecho inicial do filme em que o ator Milton Gonçalves narra o mito:

Yansan era linda. Ela encantava todos os homens. Nem Odurecê, seu pai de criação foi capaz de resistir aos seus encantos. Um dia, quando Yansan ainda era muito jovem, Odurecê tentou possuí-la a força. Mas Yansan era mulher forte, mulher leopardo. Que come pimenta pela manhã e conseguiu se desvencilhar de Odurecê. Desesperada Yansan tentava fugir de Odurecê que a perseguia. Por mais que tentasse, não conseguia escapar de seu pai. No desespero, seus poderes sobrenaturais afloraram. Ela se transformou em pedra. Depois virou madeira e então um cacho de dendê. Mas nada conseguia deter Odurecê. Sem mais esperanças, Yansan retornou a seu estado primitivo de búfala. Odurecê assustado, foi finalmente afugentado¹¹⁵ (2006).

A situação inicial do filme em que Yansan sofre uma tentativa de abuso sexual por parte do pai, apresenta a fragilidade da personagem, assim como sua coragem e seu ímpeto de se desvencilhar dessa relação. Ao fugir pelos guetos de uma *Metropolis*¹¹⁶ passa por um corredor repleto de tijolos empilhados. Nesse momento ouve-se a narração: “Ela se transformou em pedra”. Yansan segue pelo beco e derruba diversas caixas de madeira que ali se encontram, na tentativa de parar seu pai. A narração segue: “Depois virou madeira”. Finalmente, ela salta sobre uma poça de óleo enquanto ouvimos a ‘voz over’ dizendo: “E então um cacho de dendê”. Ao sair do beco atravessa uma rua quando é quase atropelada por um carro que, ao desviar, bate em um poste com um letreiro em formato de búfalo. Narra-se: “Sem mais esperanças, Yansan retornou a seu estado primitivo de búfala”. Finalmente, o letreiro cai em cima de Odurecê enquanto ouvimos: “Odurecê assustado, foi finalmente afugentado”. Nesta obra, o narrador conduz a história, ao passo que as imagens conferem um entendimento expandido acerca desta. Um filme, portanto, que se constrói enquanto potência de discurso, a partir do entrelaçamento entre a palavra narrada e a imagens exibidas, que aparentemente desconexas, permitem outros entrelaçamentos e outros sentidos.

¹¹⁵ Transcrição de parte da narração do filme *Yansan*. (2006).

¹¹⁶ Referência ao filme *Metropolis* de Fritz Lang (1927)

Há também contextos específicos em que, mesmo se tratando de um filme cuja narrativa é conduzida por um personagem¹¹⁷, os diálogos podem ser reduzidos, inexistentes, e mesmo quando presentes, destituídos de significado linguístico. Onde residiria sua voz? O filme *O Mágico* (2010), dirigido por Sylvain Chomet, narra a trajetória de um velho ilusionista, Tatischeff, que se vê diante de um mundo novo em que seus truques já não mais interessam. Um homem de um outro tempo, que luta para sobreviver de sua arte. O roteiro é baseado no original que Jacques Tati escreveu em homenagem à sua filha. Os diálogos no filme são praticamente inexistentes e quando se fazem presentes, são mínimos, soando quase como balbucios. É um filme em que o desconhecimento do idioma falado, não implica em prejuízo no entendimento de uma situação apresentada. O código linguístico não é imprescindível, uma vez que os diálogos se fazem compreensíveis por tudo aquilo que não é a palavra, mas que constitui a cena. O personagem do mágico é inspirado no Monsieur Hulot, principal personagem interpretado por Jacques Tati, em filmes como 'As férias do Sr. Hulot', e 'Meu tio'. Assim como Hulot, Tatischeff apresenta uma performance cinética, cujo humor físico se faz presente, permitindo comunicar e afetar o público, sem necessidade do uso da palavra.

A voz, em *O Menino e o Mundo*, como já discutido anteriormente, aparece em pouquíssimas situações e, assim como em *O Mágico*, por mais que esta se faça presente sonoramente, a palavra falada ou escrita, tem o seu código linguístico desconstruído. As poucas falas que se dão no filme, ocorrem em glossolalia, não remetendo a onomatopeias, tampouco a qualquer traço de linguagem. As palavras grafadas que eventualmente aparecem, têm suas letras e sílabas embaralhadas e espelhadas. E mesmo assim, a essas vozes, da maneira como são dadas, não lhe faltam o código. O entendimento se faz.

A própria voz *em off* de um narrador¹¹⁸ pode transitar por esses espaços de entendimento. No curta-metragem *Até a China*¹¹⁹, dirigido por Marcelo Marão, é o próprio diretor que narra sua experiência pessoal de uma viagem que fez até esse país. Como ocorre em inúmeras obras literárias, a mesma voz, por vezes deixa seu

¹¹⁷ Este tipo de filme é conhecido como *character driven*, em animação podemos encontrar também o termo *character based*. Este termo é amplamente utilizado na obra 'Acting and Performance for Animation', de Derek Hayes e Chris Webster (2013).

¹¹⁸ A voz *em off* de um narrador pode ser entendida também como uma voz *over*.

¹¹⁹ *ATÉ a China* (2015). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=48RFKRJPbww> acesso em 10/09/2018

papel de narrador e passa a ser personagem, fazendo-se presente em diálogos em cena, para logo em seguida retornar ao lugar da narração. Neste caso específico, o diretor é também narrador, animador, personagem e representa a si mesmo em cena.

No filme *Projeto de Meu Pai* (2016), dirigido por Rosaria Moreira, assim como em *Até a China*, a autora narra sua própria história e a 'voz over' por vezes transforma-se na voz da personagem em cena. O filme conta a história de sua vida e sua relação com o pai que a abandonou após o fim do matrimônio. Nesta obra a imagem em diálogo com a voz, assim como em *Yansan*, provoca a produção de outros entendimentos. Sua história de vida é narrada do ponto de vista de uma ilustradora e abarca o processo de aprimoramento do traço no desenho. Quando criança, seu traço era simples, e à medida que ela cresce e continua desenhando este vai ganhando complexidades, seja na firmeza do traço, no nível de detalhamento, na iluminação e sombreamento. Durante a narração da história ela, já adulta, finalmente resolve visitar seu pai. A este ponto, a imagem apresentada difere-se bastante daquela que retrata quando ainda era criança. No entanto ao encontrar seu pai, em *off* diz: "Ele não mudou nada". Neste momento, enquanto todo o cenário, assim como a personagem apresentam um traço mais detalhado e complexo, o desenho de seu pai, ainda é aquele mesmo de quando era criança. A voz associada à imagem, carrega uma compreensão para além destas.

Evidencia-se assim possibilidades diversas de uso da voz, que pode incluir ou não a palavra, desarraoar convenções, incitar imagens por sua sonoridade, dialogar com a cena provocando novos entendimentos; que pode se fazer presente, no silêncio, e na pura expressão cinética do corpo; que transita por todos esses lugares embaralhando-os e criando novas possibilidades. Ao retirar a palavra da voz, o que a excede?

O que pode a voz? Quais potencialidades no campo da animação podem surgir a partir do próprio método de criação empregado que desvencilha a performance vocal e cinética de um personagem? A voz quando desassociada da performance cinética do ator, ao ser utilizada na criação da performance cinética do personagem por meio do trabalho do animador, permite o acesso a expressividades presentes no corpo do ator, mas que não são manifestas nos movimentos físicos deste.

Expressividades outras além daquelas que eventualmente poderiam ser percebidas no corpo do ator ao emitir som? Como a corporeidade presente virtualmente na voz, pode ser percebida, sentida, apropriada, transformada e multiplicada na construção do personagem animado? Potências do não-dito? Pensemos, portanto, nas múltiplas possibilidades sonoras na construção da cena que extrapola a palavra. Se o som carrega consigo virtualmente o corpo do ator, o personagem animado carrega, em uma primeira instância, potências de dois corpos: o corpo do ator e o corpo do animador.

Voltando à discussão inicial apresentada no diálogo entre um animador e um ator, em que questionavam qual papel era o mais importante, esta evidencia-se como frágil, pois tanto a voz do ator quanto a performance cinética realizada pelo animador, são mútua e reciprocamente importantes nesse processo de criação do personagem animado, ora evidenciando uma, ora outra, ora ambas, ora nenhuma. Se por um lado, o ator tem sua voz colocada à frente do personagem, o animador tem seu papel criador, ao se relacionar com a voz e compreender os traços que dela advém, a fim de fazer com que estes reforcem ou dialoguem com os movimentos cinéticos a serem produzidos. Portanto, perde o sentido, hierarquizar a voz em detrimento do corpo, a partir de um entendimento de um corpo que também é voz, assim como, do mesmo modo, perde o sentido hierarquizar o corpo em detrimento da voz. Assim como as marcas deste diretor que voz fala anunciadas na introdução, no que tange a aspectos práticos concernentes ao processo de animação de um personagem, a voz carrega consigo inúmeras marcas. Numa primeira instância de análise, podemos entender que o animador busca reconhecer estas marcas daquele que conferiu a voz ao personagem, bem como fazê-las reverberarem em seu corpo no ato de criação.

A voz enquanto produção corporal, traz consigo um corpo, afinal advém deste em algum nível. Os desejos, as paixões produzem uma voz, que, uma vez não mais dissociada e hierarquizada em relação ao corpo, torna-se potência, que pode transitar pela palavra e fazer uso desta, mesmo que para nublar seus significados, multiplicando seus sentidos. A voz enquanto corpo, envolve mais do que sua emissão sonora. Uma voz que se cala, mas que ainda é voz, pois está presente no corpo ao deixar ressonar neste, aquilo que não se quer falar. Ao retirar o status de

superioridade da palavra em relação à voz e desta em relação ao corpo, compreendemo-la como potência para além das categorizações e determinismos. Palavra, grito, balbucio, sopro, percussão, o 'nó na garganta', movimento, silêncio, intenção, intensidades, desejo, fronteira. A essa voz que se permite, torna-se potência e multiplica as possibilidades de se pensar em seu diálogo com a dramaturgia e com a cena animada.

Se essa percepção acerca da voz, nos permite avançarmos para além dos espectros comumente relacionados a esta, avancemos na busca por manifestações e usos diversos numa produção contemporânea de animação, assim como na busca por lacunas e desvios no intuito de ampliar ainda mais as possibilidades vocais nessa seara. Compreendendo que as possibilidades de produção de sentidos em uma obra audiovisual, e, aqui especificamente, na obra animada, não se limitam apenas à performance cinético-vocal dos personagens, envolvendo diversos outros elementos que compõem uma produção fílmica, não pretendemos apontar a performance como único elemento capaz de dar conta do entendimento de uma obra, da produção de sentidos, assim como da produção de apelo e empatia por parte do público. Portanto, não pretendemos aqui encerrar um pensamento focado na animação de personagens ou numa animação baseada em performance, mas sim, produzir uma abertura, a partir daí. Podemos perceber que as conexões são muito próximas e, invariavelmente ao tratarmos de um recorte específico, avançamos e transitamos por outros campos. Assim como em todos os exemplos dados, independentemente do direcionamento, estes acabam transbordando e tocando em outras questões associadas. De todo modo, iniciamos aqui nossa abordagem a partir da voz e suas relações com o personagem animado para assim seguirmos pensando na cena ou na obra fílmica como um todo.

A escolha da voz

No cinema de animação, geralmente, a voz dos personagens é previamente gravada e usada como base para a criação das animações. As vozes dos atores que interpretam esses personagens, carregam consigo suas intenções e intensidades, e estas, ao serem percebidas pelos animadores, podem implicar na

criação de uma performance cinética, cujas marcas presentes na voz, transferem-se também para o corpo do personagem animado. Em que medida os gestos a serem criados, se constituirão como um mero reforço daquilo que está sendo dito pela voz, ou como podem extrapolar a redundância, complementando os sentidos e intenções desta, criando uma performance que avance para complexidades outras que não apenas a relação direta entre voz e movimento? Em que medida as escolhas estéticas de uma obra interferem nessa relação entre a performance vocal e cinética de um personagem?

A escolha de uma voz para compor um personagem em animação pode se dar de diversas maneiras. Por vezes, em função do ator e de seu reconhecimento pelo público em um cinema comercial, cujo impacto na escolha de uma voz reflete diretamente no resultado da bilheteria. A escolha também pode se dar em razão de uma versatilidade do ator no que diz respeito à uma elasticidade ou plasticidade vocal, que, considerando um aspecto de ordem econômica, permite com que este grave vozes de diferentes personagens em uma mesma obra, de forma que não sejam reconhecidas como emitidas por uma mesma pessoa, o que otimiza tempo e dinheiro. Eventualmente pode se dar por uma proximidade e afinidade de um ator com o diretor. Também pode ocorrer em razão da estética do filme, ou em função das limitações da própria animação decorrentes da técnica escolhida. Diante de tantas possibilidades, a proposição que se faz aqui é que deixemos que estas se aflorem à medida em que avançamos no tema.

Que características são importantes na decisão de escolha de uma voz para interpretar os personagens em um filme de animação? Uma voz conhecida, de um ator em evidência ou uma celebridade, pode contribuir na captação de recursos, assim como potencializar sua distribuição. Diversos estúdios utilizam essa estratégia. Esse formato também é aplicado em animações brasileiras, a exemplo da produtora 44 Toons que contou com as vozes de Danilo Gentili¹²⁰ e Maisa Silva¹²¹, no elenco principal do longa-metragem *Bugigangue no Espaço* (2017), e do estúdio Start Anima, em que a voz do gato Lino, no filme homônimo, dirigido por

¹²⁰ Danilo Gentili Jr. é um comediante, ator e apresentador do programa de entrevistas 'The Noite' exibido no SBT.

¹²¹ Maisa da Silva Andrade é atriz, dubladora e apresentadora. Descoberta aos três anos ao participar de um quadro de calouros do Programa Raul Gil, foi contratada como apresentadora do programa infantil 'Bom dia e Companhia' no SBT.

Rafael Ribas (2017), foi interpretada por Selton Melo¹²². No entanto, como afirmam Hayes e Webster, nem sempre uma voz conhecida é a voz adequada para um determinado personagem (2003, n.p.). O mesmo pode ser dito em relação a obras estrangeiras dubladas, em que artistas em evidência na mídia, e não necessariamente atores, emprestam suas vozes aos personagens, por vezes descaracterizando-os do original.

É certo que há um risco envolvido nesse tipo de escolha e nesse sentido, mesmo que se lance uso de atores conhecidos para a gravação das vozes dos personagens, outros critérios que vão além das vantagens comerciais decorrentes disso, merecem ser considerados. O diretor John Lasseter¹²³, comenta que a escolha de Tom Hanks para interpretar Woody no filme *Toy Story*, se deu sobretudo em função de “sua habilidade para fazer todos os tipos de apelos emocionais” (apud PRICE, 2010: 113). Segundo Lasseter “até mesmo ao gritar com alguém, ele é adorável”¹²⁴. Essa característica do ator era fundamental neste filme, pois Woody tem um comportamento questionável, a partir do momento em que deixa de ser o brinquedo mais importante de Andy. Essa preocupação se deu também em função de todo o processo de desenvolvimento e produção do filme. Em uma das primeiras versões do roteiro apresentado, Jeffrey Katzenberg¹²⁵, então presidente da Disney, apontara para um problema: “os dois personagens principais, que futuramente se tornariam Woody e Buzz, queriam as mesmas coisas pelos mesmos motivos”¹²⁶. Em 1992, quando a Pixar apresentou à Disney 30 segundos animados do filme, a fim de convencer os executivos de sua viabilidade, tanto o roteiro quanto os personagens ainda passariam por diversas modificações. Woody em especial possuía linhas de boneco de ventríloquo em sua boca, o que o deixava com aspecto fantasmagórico, em virtude de uma associação

¹²² Selton Melo é ator e diretor cinematográfico. Atuou em dezenas de novelas. Conhecido pela atuação em *O Auto da Compadecida*, foi também protagonista do filme *O Cheiro do Ralo* (2006), dirigido por Heitor Dália. Trabalhou também com dublagem na década de 1980. Gravou vozes originais para as longas-metragens de animação *Uma História de Amor e Fúria* (2013) e *Lino* (2018).

¹²³ John Lasseter é diretor e produtor americano. Esteve na Pixar desde antes de sua fundação, quando ainda era um departamento da Lucasfilm. Lasseter supervisionou todos os filmes da Pixar como produtor executivo até 2017, quando foi afastado de sua função.

¹²⁴ Ibid.

¹²⁵ Jeffrey Katzenberg é diretor e produtor de filmes. Foi presidente da Walt Disney Studios e um dos responsáveis pela negociação da compra da Pixar. Ao sair da Companhia fundou a DreamWorks Animation.

¹²⁶ LASSETER apud PRICE, 2010: 109

deste tipo de boneco com filmes e histórias de horror muito comuns na época¹²⁷. Portanto, numa busca para eliminar, ou minimizar, os aspectos que levassem a um entendimento simplificado do personagem, trabalhou-se em seu aprimoramento visual, no desenvolvimento de sua personalidade, e em sua condução ao longo da narrativa, de tal modo que, mesmo com a mudança de comportamento em razão da chegada do novo brinquedo, Buzz, seu carisma e empatia pelo público se mantivessem presentes. A voz de Woody, portanto, apresenta características que constroem sua personalidade e que extrapolam o verbo, a palavra e seu signo linguístico.

No que diz respeito às peculiaridades da gravação de voz para uma obra em animação, convém distinguirmos a ‘voz original’ da ‘dublagem’, afinal, no Brasil, comumente utiliza-se o termo ‘dublagem’ para abarcar processos de gravação de ‘voz original’, o que é compreensível. Com o crescimento do número de produções nacionais em animação na última década (2008-2018), o termo ‘voz original’ passou a ser conhecido e mais empregado. Isto porque, devido ao número reduzido de filmes e séries que demandavam gravação de ‘vozes originais’ antes de 2008, a grande maioria dos serviços realizados neste cenário, até então, era o de ‘dublagem’. Sávio Leite, afirma que em 2018 havia, no país 28 longas-metragens animados em processo de produção, ao passo que toda a produção nacional, até o ano 2000, somava 30 longas-metragens (2018: 07). Marcelo Marão, ressalta que, pela primeira vez em 100 anos, até meados de 2017, haviam 30 séries brasileiras animadas sendo exibidas na televisão (*apud* MARCHETTI, 2017, p. 13). Ele afirma ainda que “a produção de animação no Brasil nos últimos dez anos é diferente, e completamente distinta, dos noventa e um anos anteriores” (MARÃO, 2019, n.p). Portanto, na última década ocorreu uma mudança rápida no cenário de produção de animação nacional que reverbera diretamente nos processos de gravação de vozes em estúdio, antes quase que exclusivamente destinados à dublagem de conteúdo estrangeiro, que a partir de então, passa a incluir com mais frequência a atividade de gravação de ‘vozes originais’.

A ‘voz original’, também conhecida como *voice acting*, é aquela gravada no idioma em que se deu a realização do filme, ou aquele escolhido como o primeiro idioma

¹²⁷ *Ibidem*: 111.

da obra. Isto porque há situações em que uma obra é realizada em co-produção entre países que eventualmente possuem línguas distintas e, neste caso, é necessário definir qual será a língua original. Há também situações em que se opta pela gravação da primeira versão de vozes do filme em um idioma que não o daquela região em que este está sendo produzido, geralmente por questões mercadológicas que envolvem estratégias de lançamento do produto. Independentemente do contexto apresentado, vale ressaltar que a ‘voz original’ irá conduzir a feitura da animação, a fim de se obter sincronia labial dos personagens, em relação às vozes gravadas.

Uma diferença, portanto, entre o processo de gravação de ‘voz original’ e ‘dublagem’ diz respeito ao momento em que estes são realizados. Na ‘voz original’, grava-se primeiramente as vozes dos atores para, em seguida estas serem utilizadas pelos os animadores, responsáveis pela sincronia labial. Raras são as produções em que a ‘voz original’ é gravada após a realização das animações, e mesmo que assim sejam feitas, o uso de vozes guias é necessário para que os animadores realizem a sincronia. Na dublagem, o produto audiovisual, ou está pronto, ou em finalização. Cabe aos dubladores realizar a sincronia de suas vozes com a performance dos personagens já concluída.

O termo ‘dublagem’ advindo do francês *doublage*, pode ser melhor compreendido a partir de ‘dobragem’, forma utilizada em Portugal, que sugere uma duplicação, uma dobra, outra versão a partir do original. Segundo Michael Pizzatto Bahr, a dublagem pode ser entendida como:

A substituição da voz original de produções audiovisuais por outra voz (ou pela mesma voz), interpretada por um ator em outro idioma, (ou pelo próprio ator que encenou no seu idioma original) em um ponto de equivalência e fidelidade pelo sincronismo labial (2014: 61).

Considerando esse aspecto em que a voz original é substituída por uma voz em outro idioma, esta, necessariamente implica em uma tradução. Desse modo, uma vez que a voz é perpassada por aspectos culturais¹²⁸ é importante que a tradução e a dublagem considerem o contexto cultural do novo idioma. O processo de

¹²⁸ ALMEIDA, 2015: 14.

dublagem, portanto, envolve a tradução dos diálogos nas vozes originais, a adequação desta ao tempo de fala, assim como eventual adaptação do discurso original ao contexto cultural específico.

Como comenta Bahr, etimologicamente ‘traduzir’, tem sua origem no verbo latino *ducere*, que significa ‘conduzir, guiar’ que acrescido do prefixo *trans*, significa ‘conduzir através de’ (2014: 45). Para Salman Rushdie, ‘traduzir’ está relacionado a ‘transportar entre fronteiras’ (*apud* HALL, 2006: 89). Quando abarcamos a ideia de tradução para a cena, seja em um filme ou em uma peça teatral, esta se dá a partir da palavra, da voz, da língua. No entanto, como coloca Patrice Pavis, não se trata simplesmente de uma “tradução interlingual do texto dramático” (1999: 412). Para ele, ao comentar acerca da cena teatral, há de se considerar que a tradução passa pelo corpo dos atores e pelos ouvidos dos espectadores. Além disso, segundo ele, não se traduz apenas um texto linguístico num outro. É necessário que culturas diferentes, separadas pelo espaço e tempo, se comuniquem¹²⁹. De maneira análoga, o dublador também tem seu corpo atravessado pelas palavras traduzidas que, ao enuncia-las, relaciona-se com o corpo do ator ou do personagem animado, criando uma voz outra. Para Bahr:

O tradutor recria significados garantindo-lhes inteligibilidade, e o faz por meio de escolha de palavras e da entonação adequada para sua transmissão, criando novos enunciados que devem ser tão expressivos quanto eram os enunciados originais na língua em que foram concebidos (2014: 46).

Ao tradutor compete compreender os aspectos culturais presentes na obra original, que se evidenciam também na fala, a fim de transpô-los para outro contexto, de forma que o entendimento da obra ocorra, mesmo que precise ser ressignificado¹³⁰.

O autor conclui:

A atividade do tradutor/dublador se inscreve, então, na zona de contato que se cria entre duas culturas distintas, promovendo a possibilidade de trânsito, por parte da obra audiovisual, de uma cultura para outra. Assim, a obra audiovisual que atravessa fronteiras nacionais e culturais poderá ser assimilada por um público diferente daquele para o qual foi concebida, sem perder

¹²⁹ Ibidem.

¹³⁰ Ibidem.

completamente sua identidade, seu sentido, ganhando, no entanto, uma nova camada de sentido, um novo conjunto de notas que caracterizam sua identidade perante o público que lhe era estrangeiro, mas que agora trava contato com ela (BAHR, 2014: 46).

O termo em inglês *Lost in Translation* (perdeu-se na tradução), geralmente utilizado ao tratar de piadas que perdem o sentido quando traduzidas, também pode ser aplicado à dublagem quando esta elimina traços presentes na voz original, ou até mesmo quando opta por mantê-los. Ou seja, uma tradução literal pode implicar em uma perda de sentido assim como, do mesmo modo, a manutenção de traços de uma cultura presentes na voz original, também. Portanto, subtrair aspectos característicos de uma cultura presentes na voz, como um sotaque, por exemplo; por mais que, aparentemente possa ser percebido como uma descaracterização da obra em relação ao original, por vezes se faz necessário para que não haja perda, ou mudança de entendimento de uma cena.

Stewie, personagem da série animada para televisão *Família da pesada*¹³¹ (*Family Guy*), é um bebê com trejeitos de adulto, traços de intelectualidade e uma fala fluente com sotaque britânico. Neste caso, quais fatores a se considerar na transposição da 'voz original' do personagem para a língua portuguesa? Seu sotaque, aspecto que confere comichidade ao personagem no idioma original, deve ser mantido, adaptado, evitado? O que se ganha? O que se perde? Neste caso, optou-se, na dublagem, pela retirada do sotaque. Manter o sotaque inglês em uma fala enunciada em português, provavelmente não traria comichidade em nosso contexto. Caso fosse mantido o sotaque, este poderia soar como 'desmedido', eliminando seu caráter cômico. Do mesmo modo, uma eventual adaptação do sotaque para o português lusófono, dificilmente produziria o mesmo efeito do original, afinal, a relação cultural entre Brasil e Portugal é diferente da relação entre os estadunidenses com os britânicos.

Ainda no que concerne ao sotaque presente na voz original e sua transposição para um relativo análogo na voz dublada, eventuais adaptações do 'caipira' são comuns

¹³¹ *Family Guy* é um seriado animado norte-americano criado por Seth MacFarlane para a Fox em 1999. A história da série gira em torno da família Griffins, formada por Peter e Lois; os filhos Meg, Chris e Stewie; e o seu animal de estimação, o cão antropomórfico Brian.

no repertório fílmico dublado. A esse respeito o diretor de dublagem Garcia Júnior¹³² comenta que uma adaptação do sotaque ‘caipira americano’ para o ‘caipira brasileiro’, por exemplo, no nosso contexto cultural traz comicidade. Nesse sentido, tal tipo de tradução pode funcionar muito bem em desenhos animados, dependendo da estrutura deste, mas em dublagens de filmes em *live action*, dificilmente funcionará, a exceção, talvez, de filmes cômicos e caricatos. Para ele “a pessoa que está vendo determinado filme sabe que aquele personagem (norte-americano¹³³) não é do interior de Minas Gerais”¹³⁴, por exemplo.

Por um lado, se há dificuldade em se traduzir os sotaques e regionalismos de um outro país, na dublagem, os regionalismos existentes no próprio país são passíveis de considerações. Uma vez que o Brasil tem dimensões continentais e comporta culturas e sotaques dos mais diversos, a dublagem brasileira realizada principalmente no Rio de Janeiro e São Paulo, por mais que se busque uma neutralidade, evitando usos de jargões e termos regionais, ainda assim apresenta sotaques e outros elementos culturais dessas regiões. Quais as implicações de uma difusão de conteúdo dublado, em que estão impregnados na voz traços característicos dessas regiões?

Esse aspecto também é percebido em boa parte das produções dubladas em espanhol para distribuição nos países da América Latina. Conforme comenta Alfredo Soderguit¹³⁵, geralmente a dublagem produzida para distribuição em países da América Latina, caracteriza-se como neutra, de forma a ser compreendida de maneira clara em todos os países em que estes filmes são distribuídos. Segundo ele, existe a noção de dublagem neutra em espanhol, assim como em castelhano, conhecidas como castelhano neutro ou espanhol neutro. Conclui que se trata de uma versão do idioma “aparentemente boa para toda a América Latina”¹³⁶. Em geral a escolha pela gravação de vozes em espanhol neutro ou castelhano neutro, se dá

¹³² Garcia Júnior é ator, dublador e diretor de dublagens. Na dublagem interpretou personagens como pica-pau, He-man, Simba (O Rei Leão), McGiver, além de ter sido dublador oficial de Patrick Swayze, Robin Williams, Kevin Costner.

¹³³ Grifo do autor.

¹³⁴ Depoimento dado por Garcia Júnior em entrevista concedida ao programa The Noite exibido em 25/09/2015. Entrevista disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Hyw1JCRfhTE&t=1353s>. acesso em 20/10/2018.

¹³⁵ Alfredo Soderguit é diretor do longa-metragem uruguaio-colombiano intitulado *Anina* (2013).

¹³⁶ SODERGUIT, Alfredo. Entrevista concedida ao autor em 21/01/2019. Ver apêndice B.

em razão de uma linguagem ou sotaque que seja mais conveniente para o mercado, ou seja, de tal modo que a dublagem de um filme funcione na maior quantidade de países possível¹³⁷.

Outra questão abordada em relação à escolha das vozes dos personagens, diz respeito ao estilo de voz a ser empregado na obra, comumente associados aos termos dublagem ou atuação. Analisando por este viés, percebe-se aqui, peculiaridades específicas referentes a cada um destes dois processos. Tais particularidades impactam na forma como a voz é expressa? Residiria aí, um entendimento que justifique a distinção entre um ator e um dublador? Seria a prática e os procedimentos específicos de cada um destes fazeres, responsáveis por determinadas marcas, e conseqüentemente por essa distinção? Para compreender melhor as razões desse tipo de abordagem, mesmo partindo do entendimento que todo dublador é antes um ator, e entender como se constroem essas marcas presentes na voz dublada, tracemos um breve panorama histórico da dublagem no Brasil.

Com a mudança do cinema mudo para o cinema falado, e com o processo de dublagem tornado tecnologicamente viável nos anos 1930, surge a discussão acerca de como os filmes estrangeiros deveriam ser exibidos no Brasil: legendados ou dublados. Fernanda Gomes do Nascimento, na obra *A voz em estúdio*, afirma que “enquanto a dublagem era inserida como prática, ocorria uma polarização de opiniões favoráveis ou contrárias quanto ao seu uso” (2014: 11). Essa decisão tinha uma relação direta com o público, pois o número de pessoas analfabetas, assim como aquelas que não conseguiriam ler em tempo as legendas, tornava este uso restritivo a um determinado público, com implicações diretas no retorno de bilheteria. Com a chegada da televisão nos anos 1950, este cenário ainda incipiente é transformado. Torna-se obrigatório o uso do recurso da dublagem na exibição de produtos audiovisuais internacionais. Conforme postula Nascimento, esta obrigatoriedade visava uma democratização e compreensão de conteúdos estrangeiros à uma população com alto índice de analfabetismo (: 12). Nelson Machado comenta que, com o aumento da demanda por este serviço, na década de 1960, a maioria dos profissionais de dublagem eram atores e diretores de

¹³⁷ Ibid.

radionovelas que tinham migrado do rádio para os estúdios de dublagem (2012, n.p.). Esse movimento que se deu, trouxe para a dublagem elementos presentes na voz, característicos da produção radiofônica. Desse modo, nas dublagens de vozes, exigia-se ênfase em ‘esses’ e ‘erres’, tão comuns no rádio, assim como o uso de uma gramática criteriosamente correta¹³⁸. Outro aspecto que tem impacto na forma como a voz era empregada na dublagem diz respeito à veiculação do conteúdo estrangeiro na programação televisiva, em seus mais diversos horários. Segundo Herbert Hichers Júnior, nos anos 1960 quase a totalidade da grade horária da televisão aberta era ocupada com produções estrangeiras¹³⁹. E para que uma produção se adequasse a diversos horários de exibição, sua classificação etária podia ser reduzida com a troca de palavras de baixo calão por outras mais amenas, durante a dublagem, além da retirada de trechos considerados inapropriados para determinados horários. Somado a isso, no período da ditadura militar e com a implementação da censura, muitos termos passaram a ser proibidos.

Portanto, em decorrência de influências de práticas de empostação vocal, articulação clara de determinados fonemas e correto uso da gramática, advindo das práticas das radionovelas, assim como, com o uso de termos criados em função da adaptação dos filmes para serem exibidos em determinados horários, e por fim, com a implementação da censura, criou-se uma versão de nosso idioma, na dublagem, conhecida informalmente como o ‘*dublês*’¹⁴⁰. Machado ressalta que, mesmo com o fim da ditadura militar, algumas emissoras de televisão mantiveram restrições quanto ao uso de determinadas palavras. Estas, comumente enviavam aos estúdios de dublagem glossários com palavras proibidas e seus respectivos substitutos¹⁴¹. O autor afirma ainda que, a partir da década de 1990 esse estilo de dublagem começou a se modificar. Termos que antes eram proibidos, passaram a ser utilizados, assim como uma linguagem coloquial tornou-se mais presente assumindo gírias, erros gramaticais, entre outros. Machado conclui que, mesmo com essas mudanças, a dublagem ainda carrega traços e resquícios desse idioma próprio criado.

¹³⁸ Ibid.

¹³⁹ Depoimento de Herbert Hichers Júnior em entrevista realizada no dia 13/08/2018 para o programa The Noite. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7KF2oYEM4ro> . Acesso em 05/01/2019.

¹⁴⁰ Ibid.

¹⁴¹ Ibid.

Em razão da forma como a dublagem se desenvolveu no Brasil, associada a aspectos caricatos presentes em diversas animações, é possível perceber em muitas produções originais brasileiras em animação, uma tendência pelo uso de vozes mais exageradas, cujo padrão foi forjado a partir da consolidação de um formato estabelecido ao longo de décadas de dublagens de desenhos animados, principalmente norte-americanos. Nos Estados Unidos utiliza-se os termos *cartoon voices* e *noncartoon voices*, na definição de um estilo específico para a gravação de vozes originais em animação. Uma *cartoon voice*, traduzida como ‘voz de desenho animado’, é associada a vozes exageradas ou, como comentam Hayes e Webster, “intencionalmente estranhas” (2013, n.p.), ao passo que a *noncartoon voice* refere-se a vozes com aspectos naturalistas¹⁴².

Uma ‘voz dublada’, seja para animação ou para obras de *live action*, pode apresentar uma diversidade de formas de emissão, entonação, ritmo, timbres, não significando necessariamente que ela seja exagerada ou caricata. Os ‘quadrinhos’ da DC Comics, *Titãs*, que resultaram em duas séries animadas, intituladas *Jovens Titãs* e *Jovens Titãs em ação*, além de uma versão em *live action*¹⁴³, exemplificam bem a variação de uma voz conforme a estética da obra, dialogando com esta. O ator Charles Emmanuel e a atriz Luisa Palomanes, que dublaram as vozes dos personagens Mutano e Estelar respectivamente, em todas as três versões de *Titãs*, apresentam em suas performances vocais, diferenças e particularidades em cada uma delas. Na animação *Jovens Titãs em Ação*, ambas as performances são mais exageradas, ou ‘cartunescas’. Já na versão em *live action*, a performance de voz dos atores na série, de uma maneira geral, apresenta um tom ‘naturalista’, mesmo que ainda pertencente a uma ‘estética de dublagem’.

Desse modo, a fim de evitar julgamentos acerca do ofício de dublagem, bem como evitar estigmas relacionados à animação e conseqüentemente ao uso da voz nestas, optamos pelos seguintes empregos relacionados à gravação de ‘voz original’ ou ‘dublagem’: A ‘voz naturalista’, quando esta apresenta verossimilhança, com o cotidiano, usual, corriqueiro; e a ‘voz com estética de dublagem’, atribuímos àquela

¹⁴² Ibid.

¹⁴³ *Titãs* (2018).

cuja tradição, evidencia traços históricos de sua construção. A este tipo de voz, podemos considerar também as variantes ‘cartunesca’ ou ‘não cartunesca’.

Portanto, a melhor opção de escolha para uma voz, seja ‘original’ ou ‘dublada’, é aquela que mais se adequa às características da obra audiovisual em questão. Cabe, portanto, não produzir uma discussão sobre qual estilo é melhor ou pior, fora de um contexto específico, mas sim refletir sobre quais aspectos que norteiam a escolha de uma voz para uma determinada obra audiovisual animada.

No longa-metragem de Hayao Miyazaki, *Vidas ao Vento*¹⁴⁴, por exemplo, foi necessária uma adaptação em relação à estratégia de escolha de vozes originais para o filme. Inicialmente foi realizado teste de elenco com atores especializados em dublagem para compor as vozes. No entanto, nenhuma delas atendeu às expectativas de Miyazaki, no que diz respeito à escolha daquela que representaria o personagem principal, Jiro Horikoshi. Em reunião com a equipe, decidiu-se finalmente utilizar a voz de um não-ator, neste caso específico, do diretor cinematográfico Hideaki Anno¹⁴⁵, conforme observamos em transcrição desta:¹⁴⁶

- Minha impressão de Jiro é que a voz dele... como posso dizer, está mais para o lado frágil.
- Mas não é isso?
- Não exatamente.
- É mais como... os intelectuais da época tinham boa dicção e vozes mais altas.
- Francamente, ele é apenas conciso.
- Ele é tão inteligente que poupa o fôlego.
- Não é porque ele é tímido.
- Precisamos de um ator capaz de transmitir tudo isso.
- Esse cara não existe.
- As pessoas desta lista não serão capazes.
- Talvez um não-ator possa ser melhor.

¹⁴⁴ *Vidas ao Vento*. Direção de Hayao Miyazaki. 2013. Ghibli Studio.

¹⁴⁵ Hideaki Anno fez a supervisão de direção de filmes animados japoneses como *Evangelion* (2007-2009-2011), além de ter dirigido os filmes *Shin Gokira* (2016), *Neogenesis Evangelio* (2019 – em pós produção) e *Evangelion Shin Gekijoban* (2020).

¹⁴⁶ Transcrição da conversa apresentada no documentário *‘The Kingdom of Dreams and Madness’* (2013).

- Mas será complicado.
- Não saberia atuar.
- Seria prudente?
- Um ex-não ator?
- Como?
- Então que tal, por exemplo ...
- Anno?
- Hideaki Anno? Interessante.
- Não pode ser Anno.
- Como ele soaria?
- A voz de Anno, hein?
- O que vocês acham de Anno?
- Estou falando sério.
- Ele tem uma voz estranha.
- Tem mesmo.
- Ele tem integridade
- Sim, ele é muito sério.
- Esse homem não mente.
- O que aconteceria.
- Pode soar estranho, mas você vai se acostumar.
- Isso vai trazê-lo à vida. (*o personagem*)
- Eu meio que gostei da ideia
- Vou ligar para ele e perguntar.
- Anno, que ideia incrível.
- Alô, eu tenho uma proposta para te fazer. E não é brincadeira. Falo sério.
- Sabe que Miyazaki está fazendo *Vidas ao Vento*, não é? Ele acha que você seria adequado para a voz principal.
- Quer fazer um teste conosco?

Da conversa acima, é possível perceber que a decisão de escolha da voz para o personagem principal não girava em torno de um estilo específico. Buscava-se características presentes na voz que refletissem o caráter do personagem Jiro

Horikoshi. Assim como em *Toy Story*, em que se buscou na voz, honestidade, Miyazaki procurava por uma voz de alguém que não mente. E ao final da reunião todos se convenceram de que Hideaki Anno tem as características adequadas para interpretar o personagem. As vozes de Tom Hanks em *Toy Story* de de Hideaki Anno em 'Vidas ao Vento', deixam transparecer essa honestidade, segundo os diretores desses filmes. Mas que elementos sonoros presentes na voz carregam esses traços de personalidade? Certamente são aspectos que estão para além de um tipo de voz com 'estética de dublagem', de uma voz 'naturalista', além do timbre, ritmo, intensidade, mas que reverberam nestes.

Voz espaço tempo.

Outros aspectos relacionados à forma como as vozes são gravadas, seja para uma dublagem ou para a gravação de vozes originais, impactam no resultado destas. Que diferenças podem existir em uma gravação de voz realizada coletivamente com todos os atores de uma determinada cena juntos, em relação a uma em que cada voz é gravada individualmente? Como o tamanho e as limitações do estúdio influenciam na performance do ator? O espaço em que se dá a gravação bem como as condições e exigências na captação de som, podem restringir e limitar as movimentações dos atores e atrizes. Geralmente, a gravação de voz em estúdio prioriza uma captação da maneira mais cristalina possível, concentrada, na fala, nos balbucios e quaisquer outras emissões advindas do aparelho fonador. Sons outros emitidos pelo corpo, assim como, apontado anteriormente por Cesar Lignelli, são criados e gravados separadamente, na etapa conhecida como *Foley*¹⁴⁷. Considerando isso, muitas vezes a voz é enunciada por um corpo cujo contexto impõe certas limitações a este, pois não participa integralmente da ação que representa. Numa gravação de voz em que uma determinada cena demanda uma ação física mais vigorosa, a exemplo de uma luta ou uma corrida, o ator geralmente se encontra parado, em pé, diante de uma estante com o texto a frente; e uma vez que as condições cinéticas do corpo em movimento influenciam a emissão vocal, a limitação da movimentação, também.

¹⁴⁷ *Foley* é a reprodução de efeitos sonoros complementares de um filme, vídeo ou de outros meios audiovisuais na pós-produção para melhorar a qualidade do áudio.

No caso pouco usual de uma gravação de voz em espaço que permita a interação dos atores, bem como uma livre movimentação em cena, esta implica em uma preparação para gravação de som, semelhante aos métodos de captação de som direto utilizado em produções em *live action*. No longa-metragem *Rango* (2015), dirigido por Gore Verbinski, optou-se por gravar as vozes originais de todos os atores juntos em um set. Assim, os atores representavam as cenas, como se estivessem gravando para um filme em *live action*, com liberdade de movimentação e interação entre eles durante os diálogos, enquanto estes eram gravados. Segundo o diretor de animação Hal Hicker, essa interação dos atores, propiciou “muitos improvisos e acidentes felizes”¹⁴⁸, o que dificilmente ocorre em um estúdio com um único ator gravando a voz por vez. Para ele, a experiência de captação das vozes para o filme em *set*, permitiu que os atores reagissem uns com os outros de maneira mais espontânea. Além disso, durante as gravações os atores utilizaram adereços e peças de vestuário que resultaram em outro tipo de aproximação e identificação com os personagens, implicando ainda, numa sonoridade nas vozes, cujos resquícios sonoros decorrentes de seus movimentos e interação com vestimentas e objetos de cena se fazem presentes (figura 04). Os atores ao encenarem juntos, criam uma contextualização da cena, além disso os diálogos se dão em reação às falas de uma maneira mais fluída, impactando na naturalidade da performance vocal destes.

¹⁴⁸ Entrevista gravada para o documentário - *Making of* - sobre a produção do longa-metragem animado *Rango* (2011). Documentário disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=RwWfUKxuyNE> acessado em 10/12/2018.



Figura 04. Atores em set na gravação de vozes para o filme *Rango*.

É certo que este tipo de gravação requer um investimento relativamente maior, se comparado à gravação de voz realizada individualmente em estúdio. Este envolve a conciliação de agenda dos atores e atrizes, locação de espaço e equipe de captação de som direto, que influenciam financeiramente no orçamento da produção.

Portanto, nas decisões técnicas de gravação de vozes para uma obra audiovisual animada há de se considerar o tipo de produto, o tempo para realização e o orçamento destinado a esta. E diante das eventuais adversidades, muitas vezes impostas pelas restrições orçamentárias, que soluções criativas podem ser pensadas a fim de se obter o melhor resultado possível, considerando as condições de sua realização?

A fim de compreender melhor o processo de escolha e gravação de vozes em produções de longa-metragem em animação, autorais e independentes¹⁴⁹, na América do Sul, foram realizadas entrevistas com Marcelo Marão¹⁵⁰, diretor do

¹⁴⁹ Entende-se como uma obra autoral e independente, aquele em que sua realização não sofre influências em sua narrativa, assim como em seu design, condicionando-se a aspectos mercadológicos e de distribuição. São obras em que o diretor tem plena autonomia nas decisões acerca do filme.

¹⁵⁰ Marcelo Marão, é realizador de curtas-metragens aclamados como *Até a China* (2015) e *Eu Queria Ser Um Monstro* (2010). Até o final de 2018 havia dirigido 13 curtas participando de cerca de 576 festivais no Brasil e no mundo, tendo recebido 120 prêmios. Atualmente dedica-se à direção do longa-metragem 'Bizarros Peixes das Fossas Abissais'.

longa-metragem *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* (2021); com Alfredo Soderguit, diretor de *Anina* (2013); e Gustavo Steinberg, diretor do filme *Tito e os Pássaros* (2018).

A seguir, serão narradas histórias de três realizadores diante da produção de seus primeiros longas-metragens em animação. Marão é animador, Sorderguit é ilustrador, e Steinberg é diretor de filmes em *live-action*. Cada um, a sua maneira fala de seus processos. As historietas a seguir, narram suas trajetórias a partir de um olhar específico voltado para as decisões que envolvem as escolhas das vozes, o processo de gravação, bem como as decisões de direção em relação ao tom e estilo a ser empregado em seus filmes¹⁵¹. Acumpliciem-nos destas.

A voz em Bizarros Peixes das Fossas Abissais¹⁵²

Os *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* é o primeiro longa-metragem que estou fazendo. Metade dos filmes que eu fiz, não tinham diálogos; eles continham vozes, mas eram só reações sem palavras. A opção do estilo de vozes empregado no filme, na verdade é muito parecida com o procedimento utilizado em toda minha produção, com a mesma sistemática que apliquei em meus curtas. Sempre preferi e optei por trabalhar com pessoas que eu já conhecia, com profissionais que já eram amigos antes de se tornarem profissionais. Combinava, assim, a qualidade técnica de cada um com essa experiência prévia de convívio próximo. Fui aluno na escola de Belas Artes no final dos anos 1980 e começo dos anos 1990 e coincidentemente um dos alunos que também estudou ali era o Guilherme Briggs¹⁵³. Durante a faculdade, Briggs começou a se dedicar à voz e aos trabalhos de dublagem. Como era uma pessoa próxima, acabei chamando-o para participar do primeiro curta que fiz, ainda

¹⁵¹ As entrevistas de Marcelo Marão, Alfredo Sorderguit e Gustavo Steinberg, foram adaptadas e editadas, para adequarem-se ao estilo de escrita apresentado. A despeito da edição as ideias e o conteúdo exposto mantiveram-se fieis aos originais. As transcrições originais das entrevistas de Alfredo Sorderguit e Gustavo Steinberg encontram-se disponíveis nos apêndices A e B desta tese. A versão adaptada da entrevista de Marcelo Marão foi lida e aprovada pelo entrevistado.

¹⁵² Na entrevista concedida pelo diretor Marcelo Marão, ele narra uma história que envolve as escolhas das vozes, o processo de gravação e as decisões de direção em relação ao tom e estilo destas para o longa-metragem 'Bizarros Peixes das Fossas Abissais'.

¹⁵³ Guilherme Briggs, é ator, dublador, tradutor e diretor de dublagem. Dentre os diversos trabalhos realizados, ficou conhecido pela dublagem de personagens como Buzz Lightyear na trilogia *Toy Story*, Optimus Prime em *Transformers*, Samurai Jack e Superman nas séries homônimas.

na faculdade, assim como de metade dos outros curtas realizados após este. Agora, mais uma vez, ele tem um dos papéis principais nesse longa-metragem de animação. Sempre foi muito tranquilo e divertido trabalhar com o Briggs, porque ele sempre estava muito disposto a trabalhar e ajudar. E se dedicava, independentemente de ser um projeto com um orçamento maior, menor, ou sem nenhum orçamento. A dedicação, o envolvimento, a intensidade e o carinho do trabalho dele nas vozes sempre foi o mesmo, pagando bem, pagando pouco, ou pagando nada. Em um dos curtas de animação em que participou, o 'Arroz nunca acaba'¹⁵⁴ (2005), ele fazia a voz principal e eu fazia a voz do antagonista. Não sou ator, tampouco dublador. Briggs conseguiu me dirigir no curta, compreendendo todas as minhas limitações de voz, de modo a fazer emergir uma que funcionava. Assim, graças à sua competente direção, consegui contracenar com ele.

Diferentemente dos curtas-metragens que realizei, estes com duração de oito, dez, quinze minutos, no máximo; o longa-metragem tem uma hora e meia. Apesar do filme não ser 'verborrágico' como eram alguns curtas, ainda assim, considerando seu tempo de duração, o volume de vozes é muito superior a qualquer um dos outros trabalhos realizados, naturalmente. Além disso, o filme conta com três personagens principais e algo em torno de seis personagens secundários, pontuais ou esporádicos.

Para a seleção das vozes principais escolhi as três vozes que mais queria. Já para as vozes complementares, fiz como na maioria dos outros filmes, convidei algumas pessoas, atrizes ou não, atores ou não, para participações afetivas. Na época em que ainda estava no desenvolvimento do projeto do longa-metragem - etapa em que foi realizado o roteiro completo, o *storyboard* resumido, orçamento, cronograma, plano de negócios - participei de um programa de TV chamado 'Revista do cinema brasileiro'. Na época, quem apresentava o programa era a atriz Natália Lage. O primeiro papel dela de protagonista, em uma novela das oito, que eu me lembro, foi aos oito anos de idade. Sempre gostei muito do trabalho dela e sempre gostei muito de sua voz. Assim, além do Guilherme Briggs, que foi a primeira pessoa que convidei para o longa-metragem, eu tinha muita vontade de contar com a participação da

¹⁵⁴ O curta metragem *O Arroz nunca acaba* pode ser acessado em http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_arroz_nunca_acaba.

Natália Lage, mas eu não conhecia a atriz. E nesse dia em que fui entrevistado, antes da gravação do programa começar, comentei sobre o longa que ainda estava na pré-produção. Expliquei sobre o filme e os três personagens principais: uma mulher, uma tartaruga e uma nuvem. Comentei sobre os superpoderes que a mulher adquire quando, em momentos de perigo diz: “Minha bunda é um gorila” e ao fazer isso, sua região glútea se metamorfoseia imediatamente em um primata de duas toneladas que enfrenta os inimigos (figura 05).



Figura 05. Frame do filme *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* no momento em que a região glútea da mulher se metamorfoseia em um gorila.¹⁵⁵

Ainda nessa conversa informal com a Natália, antes do programa começar, ela começou a repetir por conta própria, a frase “Minha bunda é um gorila”, com múltiplas inflexões. Como se realizasse uma espécie de teste, de audição não planejada. Até então, nunca tinha escutado essa frase falada por uma atriz; com

¹⁵⁵ Imagem cedida pelo diretor do filme exclusivamente para esta obra. Proibida a reprodução.

tamanha qualidade e tantas variações. Duas horas depois, quando a gente tinha terminado de gravar todo o programa em que falei sobre os filmes, os curtas, ABCA¹⁵⁶, Animamundi; ao me despedir, perguntei se ela tinha algum interesse em trabalhar com voz em animações. Ela se interessou pelo projeto, peguei seu número de telefone e três anos depois, quando conseguimos o apoio para o filme, entrei em contato novamente com ela que aceitou o papel.

A terceira voz do trio, especificamente da tartaruga é um caso à parte, bem específico e que era o único caso de uma pessoa com quem eu nunca tinha falado, mas cujo o trabalho eu admirava muitíssimo desde sempre. Esta foi uma história totalmente diferente do resto do processo do filme.

Não sou diretor de *live action* e minha experiência é exclusivamente em cinema com animação. Isso significa que, independentemente de contar com equipe de vinte, ou cem pessoas, lido com cada uma delas individualmente. Acho muito difícil, muito complexo, muito assustador, lidar com tantas pessoas ao mesmo tempo, durante o processo criativo e de produção. Minha experiência com atrizes e atores é muito distinta de todo o restante da produção, em que passo a maior parte do tempo sentado, sozinho, enterrado dentro de minha mesa de luz. Nesse sentido, essa timidez, esse aspecto ermitão, acaba me tornando uma pessoa mais suscetível a quaisquer influências externas. A etapa de gravação de vozes é um momento que considero divertidíssimo, fico entusiasmado, empolgado, incentivado, mas ao mesmo tempo tenho muito medo, devido a uma tendência em concordar e acatar as sugestões e opiniões de todas as pessoas a minha volta na maior parte das vezes.

Devido às diversas peculiaridades do projeto, não tivemos uma etapa de preparação de atores, como geralmente ocorre para um filme em *live action*, uma peça de teatro, ou um programa para televisão. Cada uma das três vozes encontrava-se em um lugar diferente. A voz da nuvem, no Rio de Janeiro. A voz da mulher, em São Paulo e a voz da tartaruga, estava gravando um filme em cuba na época. Portanto, precisei gravar individualmente cada um deles. E isso gera um resultado diferente.

Sempre que assisto a esses documentários sobre os bastidores da gravação das vozes, vejo os atores dentro de um estúdio gravando múltiplas variações da mesma

¹⁵⁶ ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação.

frase, e cada um, individualmente. Essa impressão que sempre tive, se comprovou, e na minha opinião, quando se grava as vozes individualmente o resultado é muito diferente. Imagine então, quando você grava uma pessoa fazendo o diálogo em São Paulo e dois meses depois grava a outra pessoa que está contracenando com esse diálogo no Rio de Janeiro e, por fim, mais três meses depois grava um terceiro ator que está respondendo aos dois anteriores. O resultado está relacionado com as condições em que se deu a gravação dessas vozes. Nesse sentido, se tivesse havido uma leitura prévia, um encontro presencial com todos os envolvidos, certamente o resultado seria muito diferente.

É muito distinto realizar uma gravação de voz em que os atores ou atrizes estão juntos contracenando, do que quando se tem apenas uma referência da voz da outra pessoa gravada anteriormente. Por mais que a voz gravada e utilizada como referência para o outro ator tenha versões com inflexões, intenções verbais distintas, é muito difícil reagir a uma fala em um diálogo, quando esta não se faz no momento presente. Nós apresentávamos as vozes previamente gravadas, líamos os trechos do roteiro, e a partir daí, gravávamos as vozes em suas diversas variações.

Em diversos curtas-metragens que realizei, onde não havia necessidade de sincronismo labial, eu gravava uma voz guia da narração para definir a duração de cada cena e poder mensurar o tempo necessário para a 'decupagem' da animação de fato. Posteriormente chamava atores para gravar a voz final a ser utilizada no filme. No entanto, mais de uma vez o resultado com um ator profissional não saiu conforme o esperado. E o fato de não ter funcionado não diz respeito a uma má atuação, muito pelo contrário. Devido à competência do ator, sua voz destoava da proposta do curta de animação que era em geral a lápis, rabiscado, sujo. E a intenção era, efetivamente ter uma voz também 'a lápis', 'rabiscada', suja, com sotaque, gaguejada, e devido a isso, acabei mantendo, com muito medo e insegurança, minha voz nesses curtas.

Durante as gravações para o longa, o que frequentemente pedia aos atores, e que considero muito importante e valioso é a espontaneidade do texto. Ou seja, era importante que eles falassem como as pessoas falam. Portanto a proposta para a gravação das vozes no longa era, na medida do possível, alcançar uma solução o mais naturalista possível. Mesmo que o texto escrito, apresentasse frases mais

formais, os atores tinham total liberdade para adaptar o texto de forma que este soasse como algo que efetivamente uma pessoa pudesse falar em seu cotidiano. E se durante a gravação o ator ou a atriz errasse ou gaguejasse em uma frase, melhor ainda.

Como suporte à gravação das vozes, os atores tinham, além do roteiro, uma referência visual mínima dos leiautes de personagens e das cenas, uma vez que o filme ainda não existia. Desse modo, após uma leitura prévia, os atores criavam e improvisavam reações variadas, para cada frase a ser gravada.

Como eram três protagonistas, a primeira voz gravada não contava com nenhuma referência das outras vozes. Já na gravação de voz da segunda pessoa, havia referência da voz gravada anteriormente. Por fim a última pessoa a gravar sua voz, contava com a referência dos outros dois. No entanto, como os *takes* válidos das vozes gravadas previamente não estavam escolhidos, a referência das outras vozes era mais geral e menos específica, pois eu não sabia exatamente qual entonação ou inflexão viria a ser utilizada no filme. Desse modo, a seleção e edição final dos *takes* para poder animar a partir deles, foi feita somente após todas as vozes já estarem gravadas.

Um outro ponto importante a comentar é que em algumas poucas vezes entrei na cabine de gravação com o ator para trocar o texto em momentos de diálogos. Estes aconteciam principalmente quando o ator que estava gravando a voz, respondia a uma determinada pergunta do outro personagem. Mas essa situação aconteceu principalmente no caso de quem não tinha experiência tão grande com atuação de voz ou dublagem, e sim com atuação no cinema, no teatro, na televisão, onde o normal é reagir à fala da pessoa com quem ele está contracenando.

Na maioria das vezes o tempo para gravação das vozes é devastadoramente menor do que o tempo que você se envolve com o filme de fato. Nós gravamos essas três vozes principais do filme em quatro dias. Destes, dois dias foram dedicados à voz da mulher, um para a nuvem e um dia para a tartaruga. Estas vozes gravadas em quatro dias serão ouvidas pelos animadores por pelo menos três anos e meio, diariamente. Então, o envolvimento que o animador tem com essas vozes é muito distinto do envolvimento que o ator tem com o filme em seu processo de produção.

Talvez, o ator que tenha feito a voz da tartaruga tenha uma lembrança do dia da gravação, mas em contraponto nós passamos três anos e meio ouvindo as vozes dele.

Bizarros Peixes das Fossas Abissais é um longa-metragem autoral, pessoal. Não é um filme que pode ser considerado como comercial. Da mesma maneira, os meus curtas eram muito pessoais e autorais. Esse longa segue no mesmo caminho. A diferença é, que no caso dos curtas dos quais estive envolvido nos últimos 20 anos, eu escrevia, dirigia e animava o filme inteiro. Mas, no caso do longa-metragem, como eu não sou o Bill Plympton¹⁵⁷, que consegue fazer seis longas-metragens sozinho, eu precisei dividir o trabalho com outras pessoas, pois este, conta com verba do governo para sua produção e prazos estabelecidos contratualmente que devem ser cumpridos. Apesar da equipe ser pequena, conto com outras pessoas que estão trabalhando no filme, como por exemplo, a Rosaria Moreira¹⁵⁸, que se dedica exclusivamente ao longa, que entrará em seu terceiro ano de produção.

Para compor a equipe de animadores do filme, optei por convidar somente autoras e autores para participar dele. Rosaria e Fernando Miller, são primordialmente realizadores autorais que fazem trabalhos pessoais, apesar de trabalharem há muitos anos com animações encomendadas. Essa faceta autoral foi uma das razões para eu chamar essas pessoas que eu admiro tanto. Claro que suas opiniões, extremamente valiosas, por vezes são muito diferentes das minhas. Como eu escolhi as vozes finais para serem utilizadas na animação, estas soam adequadas às minhas intenções em cada momento específico do filme. Mas descobri que quando outras pessoas estão animando, não significa que minha percepção acerca de uma voz em uma determinada cena, seja a mesma que a deles. Assim, quando tenho uma voz definida para ser utilizada na animação, no meu caso esta voz me dá uma amplitude de opções na atuação do personagem que eu vou desenhar, mas para outros animadores essas possibilidades da performance ou da atuação do

¹⁵⁷ Bill Plympton é um desenhista, animador e diretor norte-americano. Trabalhou como ilustrador com publicações no The New York Times, Vogue, Rolling Stone. Seus curtas metragens que comumente abarca o estilo de vida norte-americano. Com 25 curtas-metragens e 6 longas, Plympton foi indicado duas vezes ao Oscar nos anos de 1998 e 2005. Sua biografia e filmografia pode ser consultada em <http://www.plymptoons.com>.

¹⁵⁸ Rosaria Moreira é animadora e diretora. Dirigiu o curta-metragem *Projeto de meu pai*, vencedor do prêmio de melhor curta no Anima Mundi 2016, além do prêmio de melhor curta brasileiro e prêmio aquisição do Canal Brasil.

personagem animado, pode seguir por outros caminhos diferentes do que que havia imaginado. Nesse caso, esses contrastes, essas reflexões enriquecem a animação e o trabalho final.

Com relação às vozes, havíamos previsto contratualmente com cada um dos atores, uma semana de gravação em estúdio. Também está previsto em contrato, a possibilidade de alguma espécie de acerto, mudança ou complemento nas vozes, uma vez que o filme esteja todo animado e editado. Na produção de um longa-metragem de animação, é muito raro, mesmo em produções de grandes estúdios, este ser concluído em um prazo inferior a quatro anos. Isso significa que só depois de quatro anos é que vamos descobrir se eventualmente precisaremos gravar algumas vozes extras, possivelmente de reações do personagem pulando, saltando, sons de balbucios, gritos, reações diversas em função da movimentação dos personagens. E além disso, por ser um projeto autoral, é muito provável, que este se modifique, evolua e sofra mudanças durante o seu processo produção. Uma vez trabalhando com a mesma história durante quatro anos, nesse meio tempo, você assiste a outros filmes, lê outros livros, conhece outras pessoas e acaba modificando o que você está fazendo. Se você segue à risca aquele roteiro que foi escrito há seis, ou nove anos, você não é mais a mesma pessoa que escreveu aquele primeiro roteiro. Fazer isso, é como se você estivesse fazendo um trabalho encomendado; no entanto, encomendado pelo seu próprio 'eu' do passado. Você acaba sendo funcionário do seu 'eu' que não existe mais. Ou seja, é natural, esperado e recomendável que algumas coisas mudem enquanto você está fazendo o filme. Outras ideias surgem no decorrer dos anos em que passa produzindo o seu filme, ou escrevendo seu livro, ou desenhando seu quadrinho. Essas modificações podem implicar na regravação de novos diálogos, por exemplo. Pessoalmente estou planejando o filme todo de modo a não precisar gravar outras vozes. Apesar disso, temos ainda, mais um ano de produção, e mesmo antes disso, há muitas cenas em que seria necessário gravar sons e vozes de reações, em função do que a gente desenhou. Não sei o que vai acontecer. Se a gente vai conseguir isso. Vai depender da agenda deles e da limitação pecuniária da gente.

A produção de animação no Brasil nos últimos dez anos passou por uma enorme mudança. Sempre fico bem indignado cada vez que vejo matérias bacanas falando sobre a animação brasileira e chamando a 'voz original' de dublagem. Não é o que

a gente está fazendo aqui no Brasil. O que a gente está fazendo é gravação de 'vozes originais'. A voz original inclui uma gama ampla de outras aptidões que não são só a qualidade de atuação da profissional ou do profissional, mas de criação daquele/daquela personagem, antes de ser animado. A equipe de animadores e animadoras, vai seguir muitas ideias, intenções, tons e soluções propostas das vozes desses atores, dessas atrizes que estão criando as 'vozes originais'. E existe uma gama tão vigorosa, tão valiosa, tão rica, tão intensa, tão múltipla, de tanta gente que está fazendo isso no Brasil. Em algumas séries, a decisão em relação à gravação de 'vozes originais' está submetida à contratos mais complexos envolvendo outros países, onde o sincronismo labial, o *lip sync*, tem que ser feito em inglês. Isso é uma coisa que me deixa enfurecido, porque a gente está fazendo longas e séries brasileiros, mas dependendo de quem é o co-produtor, as 'vozes originais', no Brasil, acabam sendo feitas em inglês, com o visual, sincronismo labial, e a animação, realizadas de modo a se encaixar com as falas em inglês. O argumento padrão é que aqui no Brasil a gente está muito acostumado a ver conteúdo audiovisual dublado, ou seja, estamos acostumados a ouvir o personagem falando alguma coisa em português enquanto sua boca se mexe de uma maneira diferente, geralmente, em inglês. Já o contrário, teoricamente não acontece, uma vez que quem assiste em inglês está acostumado a ver a boca se mexer exatamente da mesma maneira que o fonema é pronunciado. Isso é uma das coisas que nós precisamos mudar. Não temos que desenhar a lata de lixo igual a americana. Quando formos desenhar um colégio, não precisamos fazer como se fosse aquele corredor de colégio americano. A gente tem que fazer a nossa lata de lixo, de cor laranja, o corredor de um colégio do Brasil, as vozes têm que ser faladas em português e a atuação, ou seja, a maneira de mexer os braços, as mãos, o corpo, tem que ser dar de acordo com que a gente faz aqui. Nunca houve na história da animação brasileira, um momento tão importante, com uma produção tão intensa, autoral, original, e relevante, quanto nessa última década. Então é um momento para a gente evidenciar nossos traços. "Se você quer ser universal, canta a tua aldeia". Existem tantas animações japonesas com soluções gráficas e corporais que aprendemos a entender, a conhecer, a respeitar e a admirar toda sua riqueza. É igualmente enriquecedor fazermos o mesmo e apresentar um pouco de nossa cultura para o resto do mundo, seja a forma como a gente fala, se move, enfim, como a gente é.

A voz em Anina¹⁵⁹

O longa-metragem *Anina*, é baseado no livro intitulado ‘Anina Yatay Salas’ de Sérgio López Suarez. A histórias presentes nele, são simples, comuns, corriqueiras, de uma criança com seus problemas: na escola, com seus amigos, com sua família. E o tipo de reflexão que a história levanta tem muito mais densidade se compreendida de maneira realista. Desse modo, por questões estéticas e artísticas, nossa decisão foi seguir por um estilo de voz naturalista para o filme.

Portanto, não fazia sentido, trabalhar o filme com um código mais ‘cartunesco’, porque poderia levar a obra para um lugar de humor, que, definitivamente não funcionaria, neste filme. A gente soube desde o começo que as vozes tinham que ser naturalistas. Apenas com uma ressalva: três personagens em específico, tinham uma voz mais exagerada. Eram as vozes das personagens Adega, professora da escola, além das duas vizinhas de Anina, Pocha e Tota. Essas personagens eram mais excêntricas, e me pareceu interessante usar vozes mais exageradas para elas. São personagens caricatas como muitas que conhecemos no nosso dia a dia, em nosso cotidiano. Além disso essas personagens, de algum modo, poderiam ser entendidas como aquelas mais malvadas, ou com uma visão equivocada, considerando a abordagem do filme. Então, parecia interessante para a gente, que essas personagens fossem um pouco mais caricatas, deixando mais claro e acentuando, esse ‘eixo moral desviado’.

Com essa linha estabelecida, começamos a pensar no processo de seleção dessas vozes. Como disse, esse é meu primeiro longa e não tínhamos muita experiência nesse sentido. Então, seguimos recomendações de pessoas que já haviam feito trabalhos similares. Também, na internet, buscamos por referências de sites, e em nossa pesquisa vimos que para a gravação de vozes de crianças, normalmente se trabalha com atrizes que podem fazer as vozes infantis. Começamos por aí. Mas

¹⁵⁹ Alfredo Soderguit é ilustrador, roteirista, diretor e produtor. Nascido em Rocha, no Uruguai em 1973, desde muito cedo se interessa por narrativas visuais, cinema e desenho animado. Trabalhou por mais de dez anos como ilustrador de literatura infantil. Ilustrou mais de quarenta livros no Uruguai, Argentina e Noruega. Dentre esses ‘Anina Yatay Salas’ de Sérgio López Suarez. Fundou o estúdio Palermo Animación em 2005, juntamente com Alejo Schettini, responsável pela direção de animação do longa-metragem ‘Anina’. A transcrição não editada da entrevista encontra-se no apêndice A.

essa opção não deu resultado, porque não conseguimos o nível de naturalismo que estávamos buscando. Nos demos conta de que as vozes tinham que ser tão naturais, que precisavam ser interpretadas por crianças, de fato. E essas crianças precisariam falar como falam em seu dia a dia, e não imitar um personagem. Assim, mudamos de estratégia e passamos a buscar pelas vozes das crianças em escolas de teatro, de atuação para crianças, de tal modo que essas fossem parecidas com nossos personagens. Tínhamos algumas ideias a respeito de queríamos que fossem essas vozes por questões estéticas e por questões relacionadas à definição dos personagens. As crianças também tinham que expressar um 'estado de espírito' muito parecido ao de nossos personagens durante a história. Esse foi um aspecto determinante na escolha do elenco infantil. Especialmente nas três personagens principais, Anina, Florencia e Gisel. As três crianças que interpretaram essas vozes, na verdade, eram muito parecidas com suas personagens na sua forma de ser. E isso foi algo muito importante e ao mesmo tempo, difícil de se conseguir, porque sabemos que trabalhar com crianças é difícil. Para que as vozes pareçam naturais e espontâneas, não se pode exigir muito das crianças durante as gravações. Elas precisam desfrutar o que estão fazendo, têm que sentir que seu trabalho flui naturalmente. Além disso precisam se identificar com os personagens. Então o que fizemos foi buscar por crianças que tinham essas características. Inclusive no caso das personagens Anina, Gisel e Florencia, estas passaram por algumas alterações, mudando um pouco em relação a ideia original. Essas três personagens, em especial, cresceram e, além disso, algumas características trazidas pelas próprias atrizes, foram incorporadas às personagens. Por vezes, a própria forma de ser dessas atrizes que nos eram apresentadas ali mesmo durante as gravações. Aliás, falando nisso, antes da etapa de gravação das vozes em estúdio, passamos por um processo de preparação de elenco. Inicialmente realizamos ensaios com os atores individualmente. Apenas o diretor e um ator ou atriz, por vez. Em alguns casos fizemos ensaios coletivos, para poder criar esse vínculo com os atores. Mas não foi na maioria dos casos. A maioria dos ensaios foi realizado individualmente, um ator ou uma atriz, comigo. Depois, durante as gravações, sim, tivemos encontros em grupo. Reuníamos os atores, para que se encontrassem e se conhecessem melhor. Ou seja, com os ensaios individuais conseguíamos dar ao ator ou atriz, a ideia exata do personagem do ponto de vista da direção, ao mesmo tempo em que me permitia ver o que cada ator oferecia. Assim, com essa preparação anterior, quando os atores

se encontravam no estúdio, se gerava algo espontâneo no que diz respeito à forma de seus personagens se relacionarem. Isso acontecia com certo frescor. Esse processo não foi totalmente planejado, mas funcionou bem. Com isso, na maioria dos dias as vozes foram gravadas com dois atores em cena. Até porque em *Anina*, não há muitos diálogos com mais de dois personagens juntos. Temos diálogos de Anina com Florencia, Anina com sua mãe, com seu pai, Anina e Gisel, e todos esses foram feitos com dois atores no estúdio. Isso foi muito bom, porque apareceram novas coisas a partir desses encontros, durante a gravação dos diálogos. Desse modo, uma vez que os atores já estavam familiarizados com os personagens do filme, demos muito espaço a eles para que pudessem ser espontâneos, e assim, produzir uma relação entre os personagens, mais natural. Com isso, a gravação de vozes, em *Anina*, se deu de um modo muito orgânico, muito natural, e o esquema proposto funcionou bem. Havia muito compromisso, e uma 'energia' muito boa dos atores. Fluiu tão bem que praticamente não tivemos que fazer ajustes posteriores. Na verdade poucos ajustes foram feitos, mas não tiveram a ver com erros cometidos pelos atores na gravação, mas sim em decorrência de algumas mudanças na história. Uma vez que a edição foi feita, novas ideias surgiram e com elas, a necessidade de fazer algumas novas cenas. Daí em função disso, tivemos que retornar ao estúdio para realizar a gravação de vozes que não estavam previstas.

Com relação à decisão de escolha de um estilo de voz naturalista ou uma voz com 'estilo de dublagem', a primeira opção não é muito comum aqui. Eu acho que a tradição de dublagem no Uruguai tem a ver com o fato de que recebemos muito mais material de fora do que a nossa produção local. No Brasil, muita coisa está sendo produzida atualmente, no Uruguai nem tanto, e essa diferença entre conteúdo nacional e importado, determina um pouco o trabalho de muitas pessoas. Eu não acredito que a tradição de dublagem influencie ou deva influenciar muito na maneira como os diálogos são propostos em uma produção autoral e independente. Acredito que muitas pessoas preferem fazer uma dublagem neutra em espanhol ou em castelhano. Há algo que é conhecido como espanhol neutro, ou como castelhano neutro, que é muito semelhante ao mexicano, mas um pouco mais suave. É como uma versão do idioma que aparentemente é boa para toda a América Latina. Uma versão igualadora compreendia por todos. Eu não gosto muito disso, eu sei que existe, minha filha vê, e ela escuta, e está tudo bem. Mas acho que com relação ao

seu uso, depende muito da história. Acho que uma pessoa pode, se quiser, inventar a linguagem para a história que quer contar, assim como pode também respeitar a linguagem do lugar onde sua história acontece. A meu ver essa é uma decisão mais artística do que ética, porque depende do projeto. No caso de *Anina*, este é um filme naturalista que acontece no Uruguai, em que certa característica local, sua linguagem, os modos locais, são importantes, para que se sinta que esta é uma história que acontece em um determinado lugar. É como imaginar o cinema italiano falado em outro idioma, certo? No caso de *Anina*, isso era extremamente importante. Talvez, em uma história que acontece em um mundo absolutamente fantástico, possa se utilizar a linguagem que se acredita ser a mais adequada para esse mundo. Em geral, se pensa na linguagem e no idioma, em termos de qual sotaque é o mais adequado para o mercado, para que o filme possa funcionar na maior quantidade de países possível. Isso é o que geralmente é levado em conta. Esse é um critério que pode ser bom para determinados projetos. Eu acho que depende de cada caso. Para alguns, esse raciocínio parece adequado, para outros não. *Anina* não precisava de um sotaque neutro. Precisava ter um sotaque uruguaio.

Anina é um filme independente. Nós aqui, estamos sempre inventando um pouco o jeito de fazer as coisas. Quando falamos de uma cinematografia independente, de um cinema de autor, este é tão diverso que requer métodos diferentes para alcançar o que é procurado. Há um outro cinema que é um pouco mais padronizado, onde de repente é mais fácil saber como isso será feito. Mas a mim me interessa mais esse cinema mais criativo onde há surpresas em todos os aspectos, que nos fazem ser um pouco inventores de recursos. Como não temos tantos recursos econômicos, inventamos recursos para que a maneira de trabalhar gere o melhor resultado possível.

A voz em Tito e os pássaros¹⁶⁰

¹⁶⁰ *Tito e os pássaros* é uma animação produzida em São Paulo, lançada em salas comerciais de cinema no Brasil no dia 14 de fevereiro de 2019. O longa dirigido por André Catoto, Gabriel Bittar e Gustavo Steinberg, foi indicado ao prêmio de melhor filme no festival de Annecy em 2018, além de receber

Tito é um filme que fala sobre o medo e sobre como este pode paralisar as pessoas, que acabam deixando de fazer suas atividades corriqueiras, triviais, do dia a dia, em função disso. No filme retrata-se de certo modo, a cidade de São Paulo, assim como, diversas outras cidades do Brasil e do mundo, em que os muros, as grades, os portões duplos, as câmeras de segurança, evidenciam a violência, que estimulada pela espetacularização da notícia, cria mais medo ainda em uma sociedade que parece estar doente por isso. Neste contexto temos o Dr. Rufus, pai de Tito, um pesquisador que cria uma máquina capaz de interpretar a 'língua dos pássaros', especificamente pombos. Os pombos historicamente tiveram papel importante na comunicação e foram amplamente utilizados nas grandes guerras mundiais. Além disso, associa-se ao pombo a imagem daquilo que é indesejado e um transmissor de doenças. Ainda no tocante aos veículos de comunicação, Alaor Souza, o vilão da história, é um empresário do ramo imobiliário e também apresentador de um programa sensacionalista, em que dissemina e promove o medo, objetivando a venda e valorização de sua rede de condomínios de alta segurança: o Jardim Redoma. Bem, a partir dessa premissa, os três amigos, Tito, Sara e Buiú, seguem numa aventura para tentar salvar as pessoas dessa doença que se espalha.

O contexto em que se passa a história, por mais que ela tenha tons de fantasia e aventura, é comum em grandes cidades no Brasil, assim como no mundo. O uso de vozes naturalistas pode potencializar essa proximidade do público com o tema. Portanto, as vozes dos personagens em *Tito e os pássaros* seguem uma linha naturalista, a exceção do personagem Alaor Souza, que tem uma voz mais caricata. Afinal, Alaor é apresentador de TV 'bonachão' e sua voz tinha que ser mais exagerada. Esse tipo de voz se adequava muito bem a esse personagem em específico.

Com relação às etapas de seleção de elenco (*casting*), e direção atores de voz (*voice acting*), tive ajuda de profissionais com experiência nessas áreas. Para alcançar o naturalismo que queríamos, contamos com o apoio de Mel Garcia, que ficou responsável pela direção de voz do filme. Já a seleção de elenco de vozes, num primeiro momento Cassia Guindo, ficou responsável pelo *casting* inicial,

indicação de melhor filme na categoria de longa-metragem independente no *Annie Awards* de 2019. A transcrição desta entrevista encontra-se no Apêndice B.

identificando e separando em uma lista os atores e atrizes que considerava mais adequados aos personagens do filme. Já no caso da escolha das vozes dos personagens infantis, realizamos de uma maneira diferente. Fizemos uma ampla divulgação do processo de seleção de elenco, e posteriormente audições abertas para todo o público que havia se interessado. Um ponto importante a destacar é que, desde o início pensamos em crianças para a interpretação de voz dos personagens infantis. Já os papéis principais dos personagens adultos foram interpretados por Mateus Solano, como Alaor Souza, Denise Fraga como Rosa, a mãe de Tito e Matheus Nachtergaele, no papel de seu pai, o Dr. Rufus. O mais complicado, na preparação dos atores adultos, foi a conciliação de suas agendas. Nesse sentido, tivemos mais tempo para trabalhar com a atriz Denise Fraga. O processo de preparação também se deu muito em função do estilo de cada ator e atriz, assim como em função das características de seus personagens. O trabalho com Matheus Nachtergaele, se deu mediante muita conversa e diálogo durante o processo. Com Denise Fraga, tivemos mais tempo para experimentar variações e possibilidades vocais. Já no caso de Mateus Solano, que interpreta um personagem mais exagerado e caricato, o processo foi bem mais simples. De uma maneira geral, ele chegou no estúdio e gravou. No caso das crianças, o processo foi um pouco mais lento, mas ao mesmo tempo foi bem mais rico, porque os erros que surgiam durante as gravações por vezes se convertiam bons acertos naturais e vivos que eram incorporados ao filme.

Para a gravação das vozes, estas foram realizadas de maneira individual na maioria dos casos, a exceção de algumas sessões conjuntas com as crianças. Durante o processo, pude perceber que a gravação em grupo pode ser mais rica do que a gravação individual. A gravação das vozes coletivamente acabava propiciando momentos de naturalidade, fluidez e troca que são mais dificilmente alcançadas na gravação individual. Apesar disso, não vejo como algo imprescindível, e é claro que, quando o orçamento não permite, ou as agendas dos atores tampouco, a gravação individual é o caminho mais prático, afinal, na edição é possível construir uma dinâmica nos diálogos, um *timing*, mesmo que estes tenham sido gravados individualmente.

Da voz à performance cinética

A voz em suas inúmeras possibilidades de enunciação, se relaciona com a performance cinética dos personagens animados, igualmente de inúmeras maneiras. Marcelo Marão, no depoimento anterior comenta acerca de como as vozes provocam os animadores a criar movimentações em decorrência destas. A limitação física imposta no ato da gravação de uma voz, pode ser complementada por uma performance que apresente uma corporeidade eventualmente não manifesta na fala. Do mesmo modo, um corpo animado, cujas limitações de movimento se fazem evidentes, pode ter sua performance equilibrada pela presença da voz. O que pode a voz ao se conectar com o corpo animado? E o corpo? Como estes se relacionam a favor de uma estética e de uma narrativa específicas?

Uma vez abarcadas possibilidades de uso da voz, busquemos entrelaçamentos com a performance cinética de personagens animados, a fim de encontrar conexões e diálogos decorrentes destes.

A performance do personagem animado é construída, na grande maioria das vezes, pelas mãos do animador. É ele quem manipula os bonecos, os lápis, os *pixels*, a fim de fazer com que estes objetos moventes ganhem vida. Compreendendo que estes personagens atuam diante da câmera, aquele que está por trás do boneco e cria seus movimentos, em alguma instância, está também a atuar?

Os pontos de convergência entre a atuação e animação são evidentes. O conhecimento, a prática e sensibilidade em atuação, podem contribuir com o animador ao permitir que estes reverberem na performance de seus personagens; na sua criação.

Neste momento, animação e atuação se entrelaçam. Há um flerte temático, há um compartilhamento de pensamentos em comum. Também há especificidades e peculiaridades em cada um destes fazeres, mas um está intimamente ligado ao outro de tal maneira que nos perguntamos: em que instâncias se aproxima um animador de um ator?

A expressão “o animador é um ator com um lápis na mão”¹⁶¹, distingue estes dois fazeres. A prática de animação baseada em personagem, difere-se da realizada por um ator em cena, em diversos aspectos. O tempo, é apenas um deles. O animador lida com o tempo de uma maneira diferente que um ator em cena. Por mais que as movimentações, os gestos, a voz de um ator possa ser minuciosamente construída, ensaiada, praticada repetidamente até se alcançar a precisão em seu ato, ainda assim, quando no palco, em cena, diante do público, lida-se com o momento presente, com a possibilidade da mudança em função, tanto do erro, quanto da circunstância, e em decorrência disso, o imprevisto e as estratégias para adaptar-se a essa nova situação apresentada. O animador, assim como o ator, pode criar cada mínimo movimento, pouco a pouco. Mas na animação, lida-se com fragmentos de tempo, instantes, que somados um a um, podem criar a ilusão do momento presente. E o imprevisto, as percepções, as adequações, podem se dar no percurso, durante o processo de animação, conforme o animador é afetado por tudo que o cerca: o personagem, a história, seu dia-a-dia, e tudo o mais que o afeta durante esse tempo. Cabe ao animador, forjar esse momento, pouco a pouco.

No que diz respeito à performance de personagens associada, em uma primeira instância, à voz e à performance cinética dos mesmos, é importante estabelecer um entendimento acerca de alguns termos utilizados na bibliografia que trata do assunto. Frank Thomas e Ollie Johnston (1981), almejam na performance de personagens a ‘ilusão da vida’ e a partir daí discorrem acerca de como fazer com que os personagens pareçam ‘críveis’, ou que tenham ‘credibilidade’, traduzindo do inglês, *believable*. Também pode ser encontrado o termo ‘convincente’ como uma forma de explicar a percepção do espectador em relação ao personagem. No entanto o que significa uma atuação convincente, ou um personagem convincente? O termo ‘ilusão da vida’, pode não abarcar todas as situações encontradas em obras animadas, uma vez que, eventualmente o espectador não necessariamente se convença de que um personagem esteja vivo, mas ainda assim pode criar empatia com este. Hayes e Webster, utilizam o termo ‘autonomia’, no sentido de uma busca por criar personagens que aparentem ser independentes e capazes de pensar por si sós. ‘Autonomia’, como sinônimo de ‘ilusão da vida’, é igualmente

¹⁶¹ Autor desconhecido.

restritivo, não abarcando todas as possibilidades de produção de afeto entre um personagem e público.

Ed Hooks em *Acting for Animators*, ao comentar acerca da atuação de um personagem em animação, propõe que a “ilusão da vida, repousa sobre a empatia” (2011: 65, tradução nossa). O autor propõe que “se a intenção é fazer com que o público se identifique, crie empatia com seus personagens” (: 65). Assim como o ator, o personagem animado pode afetar o público, pode produzir uma identificação deste pelo personagem, pode tornar o espectador cúmplice dos sentimentos presentes e expressos pelo boneco animado. Portanto, empatia como prerrogativa para a criação de personagens ‘vivos’, apresenta-se como caminho possível. De raiz grega *empathēia*, que significa paixão, empatia pressupõe uma comunicação afetiva com outra pessoa. Implica em estabelecer uma conexão com o outro de tal modo a compreender e experimentar o que o outro sente. Ser empático é se identificar com a outra pessoa, por afinidades.

Ressalva-se aqui que empatia não se alcança apenas pela atuação fluida e realista, ou por uma verossimilhança com o ‘real’ na performance do personagem animado. Outros elementos constituintes da cena podem contribuir na produção de sentidos e na produção de afetos, interferindo na relação a ser estabelecida entre personagem e público. Aspectos que envolvem a cena, serão abarcados mais adiante. Antes, porém, concentremo-nos na performance vocal e cinética de um personagem animado.

Como produzir uma performance, ou uma atuação de personagem em animação, de tal modo que este pareça vivo, que produza empatia e consiga afetar a audiência? Hayao Miyazaki afirma ser necessário mais do que excepcionais habilidades de desenho e de excepcional perseverança para se tornar um grande animador (apud NAPIER, 2018: 16). Mas o que é esse algo a mais?

Uma questão recorrente, também apontada por Ollie Jhonston e Frank Thomas, diz respeito ao que diferencia uma animação em que se estabelece uma conexão entre espectador e personagem, de uma em que estes são percebidos apenas como simples objetos em movimento? Os autores afirmam que uma obra de cunho

artístico, quando apenas revela habilidades técnicas, sem qualquer conteúdo emocional impregnado nela, se esvazia de sentido. Para eles:

O poeta, escultor, dançarino, pintor, cantor, ator – todos podem eventualmente tornar-se proficientes em suas áreas, alcançando a perfeição mecânica, mas seu trabalho vai ser vazio de produção de sentido, a menos que a percepção pessoal do artista comunique também¹⁶² (1981: 473, tradução nossa).

Não são os movimentos fluidos em uma animação que faz o espectador rir, ou as lágrimas escorrerem¹⁶³. Às vezes, até são, tamanha perfeição e sutileza de movimentos. Por vezes a emoção, surge pela potência visual da imagem, muitas vezes desassociada à representação, ou a uma performance de personagem. As cenas abstratas em *O menino e o mundo*, podem provocar o espectador nesse sentido. Mas aqui, especificamente neste momento, a reflexão se dá em relação a performance de personagens. Sob esse ponto de vista, uma empatia alcançada, não necessariamente está associada a um movimento fluido e realista do personagem animado. Notadamente, uma animação com alto nível de detalhamento e sutilezas pode contribuir na produção de empatia. A cena de *Operação Big Hero* (2014), em que o protagonista Hiro Hamada tenta acessar a programação do robô Baymax após frustração por não ter conseguido vingar a morte de seu irmão, ilustra esse contexto. Hiro bate com o punho cerrado no tórax do robô e grita: “Tadashi está morto”. Em seguida encosta sua cabeça no peito de Baymax repetindo “Tadashi está morto”. O nível de detalhamento do movimento desta cena, permite ao espectador perceber o movimento da laringe de Hiro, ao ‘engolir saliva’, evidenciando uma voz engasgada, um grito preso na garganta. Baymax então diz: “Tadashi está aqui”, apresentando logo em seguida uma projeção em seu abdômen com imagens de seu irmão quando trabalhava no desenvolvimento e aprimoramento do robô. O enquadramento da câmera em um close no rosto de Hiro em perfil, evidencia seus olhos marejando-se durante o decorrer da cena (figura 06).

¹⁶² The poet, sculptor, dancer, painter, singer, actor-all eventually can become proficient in their crafts, achieving dazzling mechanical perfection, but their work will be empty and meaningless unless the personal perceptions of the artist are communicates as well (JHONSTON; THOMAS, 1981: 473).

¹⁶³ Ibid.



Figura 06. *Operação Big Hero* (2014).

A Técnica de animação em computação gráfica 3D, propicia um nível de detalhamento dificilmente alcançado em outras técnicas. A lágrima, o nó na garganta, contribuem para uma conexão do espectador. No entanto, mesmo em outras animações, em que a técnica ou o orçamento impõem restrições, não sendo possível alcançar tal nível de detalhamento, ainda assim, o espectador pode se conectar plenamente com o personagem. Mas Jhonston e Thomas ponderam que, se uma cena como esta pode afetar a audiência, isto se dá porque há algo além do simples movimento fluido e bem executado. Eles sugerem que a conexão do público com um personagem, relaciona-se mais a um sentimento que surge da sensibilidade do animador ao criar determinada cena. Afirmam ainda que esse sentimento alcançado, essa sensibilidade explicitada, é um dos mais importantes fatores que aproxima o espectador dos personagens (1981: 473). O sentimento expresso por um personagem animado, relaciona-se intimamente com sentimento pessoal do animador ao conseguir deixar este se impregnar em sua performance.

Rodolfo Saenz Valiente autor argentino do livro *Arte y Técnica de la Animación* (2006) ratifica o pensamento de Ollie Jhonston e Frank Thomas. Diz:

O impacto de uma boa animação não se encontra na suavidade com que realizamos um determinado movimento, senão em como o interpretamos, como o reproduzimos e, o mais importante: como, através dele, chegamos a emocionar o espectador. Sem esta

consideração a animação não é mais que uma guloseima para o olho, desprovida de sentido¹⁶⁴ (2008: 337, tradução nossa).

Percebe-se como a proposição de Brad Bird acerca da técnica é pertinente¹⁶⁵. Retomamos a discussão acerca da técnica e seu preciosismo, assim como o cuidado ao direcionar o foco de uma produção em animação, a aspectos puramente técnicos. A partir desses autores, podemos entender que o apego à técnica, muitas vezes dificulta o acesso do animador, a outros campos sensíveis. Acessar esses lugares, essas instâncias do afeto, pode permitir a criação de uma performance em que o personagem pareça vivo, autônomo, convincente; que produza empatia e se conecte com o espectador.

Ollie Jhonston e Frank Thomas¹⁶⁶, afirmam que é imprescindível o entendimento acerca da arte da atuação para se realizar animações que tocam e emocionam o público (1981: 473). Walt Disney de maneira similar diz: “Em nossa animação nós temos que mostrar não só as ações e reações de um personagem, mas temos que imaginar também, com a ação, o sentimento desses personagens¹⁶⁷” (: 473, tradução nossa).

Marcelo Marão, em entrevista realizada para esta pesquisa comenta que:

Após anos dedicados ao desenho, pesquisa e estudando os mestres de anatomia humana e animal, só então após ter um primeiro contato com a obra de Stanislawisk, que me dei conta de que o desenho tem sua importância, mas o que realmente faz a diferença é entender os processos que motivam os corpos a saírem ou permanecerem em movimento (MARÃO, 2017)¹⁶⁸.

Jhonston e Thomas comentam também que memoráveis animações se dão em função dos sentimentos que os artistas conseguiram imprimir aos personagens em

¹⁶⁴ El impacto de una buena animación, no se encuentra en la suavidad con que logramos un determinado movimiento, sino en como lo interpretamos, como lo reproducimos y, lo más importante: como, a través de él, llegamos a emocionar al espectador (VALIENTE, Rodolfo S., 2008: 337).

¹⁶⁵ Ver página 24.

¹⁶⁶ Ollie Jhonson e Frank Thomas são dois dos *nine old men* da Disney. Os *nine old men*, foram as maiores referências de animação dentro e fora dos estúdios Disney. Eles foram, em parte, responsáveis pela construção e consolidação do padrão estético deste estúdio.

¹⁶⁷ *In our animation we must show not only the actions or reactions of a character, but we must picture also with the action ... the feeling of those characters.* (DISNEY, apud JHONSTON; THOMAS, 1981, p. 473).

¹⁶⁸ Entrevista realizada por Fernando Gutiérrez no dia 28 de abril de 2017, durante a semana do evento Brasil *Stop-Motion* realizado na Caixa Cultural de Brasília.

determinada situação. Para eles, não se trata de uma simples expressão bem traçada, bem montada, mas toda uma complexidade que se dá entre essas expressões, que não se engendra no desenho, ou na pose do personagem, mas que se faz presente nela. As questões tratadas anteriormente acerca do corpo e da voz, reverberam aqui. Como acessar campos do afeto, da não representação, do pensamento livre de uma consciência? Como alcançar esse lugar? Como acessar essa zona fronteira?

Leon Battista Alberti em sua obra, *Da Pintura* (1999) comenta que “uma pintura irá mover a alma para o espectador, quando cada homem pintado mostrar claramente os movimentos de sua própria alma”. Choramos com o choro, rimos com a risada e nos afligimos com a aflição. (1999: 124). Afirma assim que há movimentos da alma, como a dor, a ira, a alegria, o medo, bem como movimentos da extensão (corpo) como crescer, decrescer, adoecer, curar (: 124). Cabe ao pintor (e aqui ampliamos também para o animador) mostrar os movimentos da alma, por meio dos movimentos dos corpos. Estes corpos em movimento podem levar o espectador a um entendimento destes em um campo semântico, em que que um gesto ou uma risada, representam algo que pode ser decodificado. Mas estes mesmos movimentos podem conectar o espectador em outras instâncias do sensível, afetando-o.

De que forma a Mona Lisa de Leonardo Da Vinci afeta quem a observa? Certamente a experiência pode ou não afetar o espectador. Mas o que há no sorriso de Mona Lisa, que a torna especial? Gary Faigin comenta acerca do penoso trabalho de Leonardo Da Vinci na busca do sorriso da Mona Lisa. Segundo ele, Da Vinci trabalhou por anos nessa procura. Com esse objetivo, contratou o serviço de malabaristas, músicos e palhaços para assim evocar de si o sorriso almejado (1990). Aqui vale a ênfase: Da Vinci buscou evocar de si o sorriso; e não reproduzir um sorriso encontrado nesses artistas. A expressão sincera de seu sentimento se impregna na obra que eventualmente conecta-se com aquele que a vê. No filme *Anomalisa*, não é possível encontrar razões para Michael Stone ouvir a voz de Lisa de uma maneira única e diferente de todas as outras. Ele simplesmente sente. E tomado pelo puro afeto, segue em busca daquela voz.

No teatro, o termo 'presença', é comumente utilizado para tratar desse lugar almejado pelo ator, no qual afeta a plateia de uma maneira singular. A esse respeito Rodrigo Fischer faz o compêndio:

A 'presença' no teatro pode ser considerada por diversas instâncias e diferentes denominações, seja como presença cênica, para Stanislavski; organicidade, segundo Grotowski; corpo-em-vida, na visão de Eugenio Barba; centelha de vida, conforme Peter Brook, ou momento presente, para Ariane Mnouchkine (2015: 167).

Trata-se do 'momento único', o 'momento de ouro', que nos palcos, surge em devir. Também almejado na animação, este é construído lentamente, cuidadosamente, visto e revisto até se alcançar este lugar. Este momento que não pode ser obtido exclusivamente pelo apuro técnico, pois não há regra, norma, diretriz, manual para se produzir desejo. Voltando ao pensamento de Miyazaki, toda a experiência de vida, a relação com o mundo, com outro, com os espaços, as relações, as trocas, a convivência, a observação, a sensibilidade, permitirão acessar esse campo.

Fischer reflete acerca da 'presença' do ator, pela intensificação do estado de devir, que pode ser dar pela intensificação da escuta, da reação, da experiência, do risco. Para ele, estar presente é "manter-se aberto para todas as interferências do instante" (2015:166).

Jhonston e Thomas comentam que muitos animadores da área ainda não perceberam que não há uma fórmula mágica para criar cenas de grande emoção, ou um método para possibilitar que o sentimento do animador seja transmitido aos desenhos, aos personagens animados, de forma a afetar também a audiência (1981: 474).

Eles afirmam que Walt Disney tampouco compreendia ao certo as razões pelas quais determinadas cenas funcionavam melhor que outras. Ele, como um experiente contador de histórias, sabia da potência de outros elementos da composição fílmica, como por exemplo, o que deveria ser mostrado, o que poderia prender a atenção da audiência, como produzir determinada reação do público. Mas no que diz respeito à performance de personagem, algumas cenas simplesmente apresentavam esse 'algo a mais'. Cenas em que os personagens

em suas performances, por si sós, conseguiam envolver a plateia, não sendo necessário nenhum outro recurso para tal.

Richard Williams na obra *The Animators survival Kit*, faz referência a uma frase de Louis Armstrong ao responder a alguém o que é *Swing*: “Se você tem que perguntar, você nunca saberá¹⁶⁹” (2001: 315, tradução nossa).

Jhonston e Thomas, comentam que nos estúdios Disney os supervisores de animação comumente buscavam estratégias para extrair o máximo de cenas realizadas por artistas que apresentavam algumas limitações. Buscavam certos ‘macetes’ na animação de personagem, assim como estratégias de enquadramento e montagem, a fim de se alcançar a intenção desejada para uma cena específica, amenizando falhas e otimizando a produção. No entanto, por mais que diversas soluções fossem empregadas, muitas destas relacionadas à linguagem cinematográfica, os supervisores chegavam à conclusão de que o cerne dos seus problemas se dava, sobretudo no campo da atuação (1981: 480).

A fim de encontrar esse elemento ‘mágico’, não pronunciável, e intangível, que por vezes fazia-se presente em algumas obras em animação, muitos animadores dos estúdios Disney, se envolveram em aulas de atuação. Leo Salkin¹⁷⁰ disserta acerca de sua experiência em classes de atuação (apud JHONSTON; THOMAS, 1981: 481). Comenta que em determinada situação, ao acompanhar por horas o ensaio de um grupo de estudantes de teatro, e em seguida ouvir suas explicações sobre a forma como tentavam interpretar determinados sentimentos, ou situações, ele simplesmente não conseguia se aproximar afetivamente do que era apresentado. Aquela experiência não lhe tocava. Naquela ocasião, ficou claro que tanto o espectador quanto o ator sabiam que aquilo não funcionava (1981: 481). Após essa experiência, questionava-se como bons atores conseguiam fazer essa engrenagem funcionar. Como alcançar isso? Como fazer o contato? Como estabelecer essa conexão entre personagem e público? (:482). Salkin comenta ainda que, eventualmente durante a execução de uma cena, por um instante, por

¹⁶⁹ If you have to ask, you’ll never know (WILLIAMS, 2001, p. 315)

¹⁷⁰ Nascido em Montreal começou sua carreira aos 19 anos nos estúdios Walter Lantz em 1932, após se graduar no Hollywood High school. Aprendeu *cleanup* e pintura, enquanto estudava para ser intervalador. Enquanto aprendia a animar, também aprendeu sobre gags. Trabalhou em *krazy kat and scrappy cartoons* na Disney. Ficou lá até a greve 1941. Passou pela Columbia, MGM e UPA. Nos anos 1970 criou seu próprio estúdio.

alguns segundos, a vida emergia na pessoa que ali se encontrava diante dele. “De repente, uma mulher passa a ser uma mulher com problemas e tão de repente quanto, você se vê reagindo, se encontra focado, conectado, até que esse momento, subitamente se dissipa.¹⁷¹” Basta uma palavra inadequada, uma ênfase no lugar errado e tudo pode se perder (ibidem: 474, tradução nossa).

Apesar da experiência com o teatro se fazer no momento presente, podendo a ‘centelha de vida’ surgir e desaparecer durante a performance, este ‘momento de ouro’ também é objetivo de um animador. Permitir que estes possam surgir e permanecer durante toda a performance animada é igualmente importante e desejável a quem anima. Como nos afetamos quando animamos? Como deixar florescer esse ‘estado de presença’ em um personagem de animação?

Erving Goffman, na obra *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*, abarca a ideia de como nos adaptamos às diversas situações de nosso dia-a-dia (2002). Agimos de maneiras distintas. Nesse sentido, de certo modo estamos também a atuar. Não significa que fingimos o tempo todo, mas que essas diversas facetas que nos compõem, formam o todo que somos. Richard Williams se aproxima deste pensamento ao enfatizar que todos nós sabemos de certa forma, sobre atuação. Ele afirma:

Fazemos isso todo o dia. Atuamos de diferentes formas o tempo todo. Agimos de diferentes maneiras, com a esposa, marido, amante, no trânsito, com o gerente do banco, ou com seus filhos (2001: 315).

Desse modo, ele propõe uma aproximação de qualquer pessoa em sua vida cotidiana, com a atuação, a partir da ideia de que nosso comportamento varia e se adequa, conforme a situação apresentada. E nesse sentido, ao refletir sobre essa variação de comportamento, podemos refletir também acerca do outro, do meio, e de nós mesmos. Williams chama a atenção para estarmos atentos a essas formas de agir, e usá-las como formas de expressão em nossas animações (: 315).

¹⁷¹ Suddenly that woman is a woman in trouble, and this guy is being mean and you're reacting, and your whole being it dissipates (JHONSTON, THOMAS, 1981: 474).

A partir desse olhar atento é possível compreender melhor o que move o personagem. O animador, ao movê-lo a partir daquilo que também o move, está a atuar.

A aproximação proposta por Richard Williams entre atuação e vida cotidiana, implica em uma provocação para um olhar atento a tudo aquilo que nos cerca. Sua assertiva, converge com o posicionamento de Hayao Miyazaki ao comentar sobre as vivências e experiências, ao valorizar a contemplação de tudo aquilo que está a nossa volta, como matéria-prima para nosso ofício. Assim como, conecta-se com o pensamento de Rodrigo Fischer ao propor a intensificação da escuta, da experiência e do risco. Perceber a nós mesmos, por vezes é nos colocar em risco. O animador que se arrisca, possivelmente é também aquele que se permite. Permitir o risco é situar-se em uma zona de fronteira. Na fronteira, o espaço de feitiçaria, das conexões improváveis. Lugar em que se pode buscar ir além daquilo que foi estabelecido. Em que, da voz, permite-se um entrelaçamento entre o acústico e o imagético, de maneiras inesperadas, de tal forma que a tudo isso que não é possível explicar por palavras, se impregne, em marcas carregadas pelo personagem em seu movimento.

Títere e Titereiro

Se por um lado aparentemente as artes dramáticas, o teatro, a atuação, parecem distantes da animação de personagens para cinema, em função, não do resultado, mas da forma como estes são feitos, o teatro de bonecos pode ser um lugar em que essas relações se aproximam por ambos os sentidos: tanto do ator que busca se relacionar com a animação, quanto do animador que busca se aproximar da atuação.

E nessa aproximação desses dois territórios - da animação e da atuação - que na realidade já se entrecruzam, tracemos também uma abordagem por onde essa fronteira se abre na própria cena teatral: o teatro de bonecos como um lugar mestiço, terreno fecundo para nossa investigação.

Jacques Chesnais, define marionete do ponto de vista teatral como um personagem “de madeira, de pedra, de papelão ou de pano, que animado, participa de uma ação dramática” (apud BORBA, 1987: 09). O pensamento produzido por Chesnais em 1947, não previa a multiplicação dos materiais e dos meios. Na contemporaneidade a marionete ganha inúmeros outros materiais na sua confecção, inclusive o não-material, no espaço virtual. A série de animação ‘Sid, o cientista’¹⁷², localiza-se nessa intersecção entre o teatro de bonecos e a produção audiovisual em animação. Isso porque os personagens e cenários são gerados em computação gráfica 3D, ao passo que os movimentos e expressões dos personagens são inseridos no filme em tempo real, por meio de captura de movimento e manipulação de controladores mecânicos para realização das expressões faciais do personagem. A maneira como a performance dos personagens é feita, aproxima-se mais da manipulação de bonecos em um espetáculo de teatro, do que de um personagem de animação fílmica, uma vez que esta é produzida no tempo presente, durante o ato. Uma vez capturada as informações de movimentação do corpo, gestos e fala, por meio da captura de movimento e dos controladores, a animação está concluída. Todavia a ideia central de Chesnais, que considera o personagem, animado, participando de uma ação dramática, nos serve como conceito que abarca tanto o teatro de bonecos, quanto o cinema de animação.

Antes de avançarmos, no entanto, devemos atentar-nos para algumas terminologias, afinal um vasto número de substantivos utilizados para definir teatro de bonecos pode dar margem a entendimentos não pertinentes aqui. Nesse sentido Ana Maria Amaral, propõe o termo ‘teatro de formas animadas’, que abarca não só o teatro de bonecos em suas mais variadas formas (fantoche, marionete, mamulengo entre outros), mas também possibilidades de animação de outros objetos de categorização distinta, portanto, que pode incluir elementos diversos que não remetam a figuras humanas e animais, assim como máscaras, e eventualmente em determinado contexto, o próprio corpo humano em cena. Para ela o teatro de formas animadas “é um gênero no qual se fundem o teatro de bonecos, de máscaras e de objetos” (1996: 19). Assim como no cinema de

¹⁷² A manipulação do personagem Sid, da série Sid o cientista, pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=QnKFj4hKjFY> acessado em 18/05/2017.

animação, o teatro de formas animadas não remete apenas a criação e manipulação de bonecos de formas humana e animal. Neste, extrapola-se também o figurativo, ampliando as possibilidades de criação.

Pensemos na relação que se dá entre o titereiro e sua marionete, a fim de nos aproximarmos do animador e seus respectivos 'bonecos'¹⁷³. Frank R. Wilson comenta acerca da relação entre o mestre titereiro Anton Bachleitner, e sua marionete Golem:

Suspenso abaixo das mãos treinadas, dos olhos e mente de um verdadeiro mestre, os movimentos da marionete são mimicamente tão próximos de uma pessoa viva que é chocante ver a marionete sozinha, fora do palco, colapsada; nada além de um boneco inanimado. Assim como em humanos reais, a vida flui ao corpo do boneco por meio das pouco visíveis cordas que têm sido chamadas de neurônios desde que estes foram descobertos nos humanos. A marionete se movimenta pelo pequeno palco, viva, mas ignorante da verdadeira fonte de sua animação, desatenta aos seus poderosos efeitos nos pensamentos e emoções daqueles que estão assistindo. Um neurologista hipnotizado conclui que Bachleitner e Golem estão na verdade se comunicando e sua conexão é íntima. Nesse momento questões técnicas simplesmente evaporam: eles são o um e o outro, são o entre, logo não pergunte quem realmente está puxando as cordas¹⁷⁴ (1999: 214, tradução nossa).

Ao promovermos essa aproximação entre o animador que atua na criação de uma performance cinética de seu personagem, quadro a quadro; e o animador que atua na criação de uma performance cinética e vocal de seu personagem, no devir da cena teatral, percebe-se que o termo 'animador', serve a ambos. Afinal o que diferencia um animador que manipula um boneco numa cena para o teatro, em relação ao animador que manipula um boneco para um filme em *stop motion*, se não a forma com que cada um, lida com o tempo presente? Mesmo considerando

¹⁷³ Neste caso a noção de bonecos relacionados ao animador no cinema, pode abarcar personagens bi e tridimensionais reais ou virtuais.

¹⁷⁴ Suspended beneath trained hands, the eyes and mind of a true master, the puppet's movements are mimically so close to a living person that it is shocking to see the puppet alone, offstage, collapsed; Nothing but an inanimate doll. Just like in real humans, life flows to the puppet's body through the barely visible strings that have been called neurons since they were discovered in humans. The marionette moves across the small stage, alive but ignorant of the true source of its animation, unaware of its powerful effects on the thoughts and emotions of those who are watching. A hypnotized neurologist concludes that Bachleitner and Golem are actually communicating and their connection is intimate. At that point technical questions simply evaporate: they are the one and the other, they are the one between, so do not ask who is really pulling the strings (WILSON, 1999: 214).

uma distinção usando os termos ‘animação para cinema’ e ‘animação para teatro’, estas ainda são passíveis de dúvidas, uma vez que, em diversas obras audiovisuais, há exemplos de bonecos cuja animação não necessariamente foi realizada quadro a quadro, como *Os Muppets* (2011); a série dos anos 1960, *Thunderboards* (1965), cujos personagens eram marionetes controladas por fios; e até mesmo a série de animação para TV *O incrível mundo de Gumball* (2011-2018), em que os vizinhos Robinson, são fantoches e sua animação é feita como no teatro.

Portanto, no intuito de distinguir estes fazeres, denominaremos de ‘ator-animador’, aquele que atua em uma produção audiovisual que se dá quadro a quadro; assim como chamaremos de ‘ator-manipulador’, aquele que atua no teatro de formas animadas.

Do mesmo modo que refletimos anteriormente acerca do ‘ator-animador’, no teatro de formas animadas o ator-manipulador, também permanece, em certa medida, por detrás do personagem, velado. No entanto, no teatro de bonecos outras possibilidades se configuram. O ventríloquista, ator que manipula o boneco de ventríloquo, está sempre presente em cena. Este trabalha em outra lógica, transita entre um e outro sequencialmente. Evidencia um e o outro a cada instante. No teatro mamulengo, a mão do ator-manipulador comumente é mostrada, seja por um lançamento do boneco aos ares em uma acrobacia improvável, seja por uma brincadeira de seu colega de cena, que retira das mãos o boneco com o qual passa, então, a contracenar, criando comicidade a partir do próprio artifício. Outras vezes o próprio boneco, pode evocar também a presença de seu ator-manipulador. No teatro de formas animadas, a presença do artifício e da técnica podem ser reduzidas no intuito de não produzir interferência do ator-manipulador na cena, o que configura uma estratégia narrativa e estética específica. Mas, assim como na animação, a técnica pode ser evidenciada e utilizada como potência, como um elemento que se insere na condução narrativa de uma história.

O ator-manipulador, na maioria das vezes, está por detrás do pano, ou camuflado pelas vestes neutralizadas pelo fundo igualmente neutro. Mas ele não se neutraliza. O corpo físico do ator-manipulador, ausente na cena, transfere-se em

parte ao corpo de seu personagem, tornando este, um pouco o outro, ao permitir que outro se faça presente nele.

E como o titereiro, o marionetista, o manipulador se relaciona com seus bonecos e seus personagens? André Gervais propõe alguns tipos de marionetistas em função de sua relação ator-boneco-personagem (apud BORBA, 1981: 231). Tipificar os marionetistas não é o cerne da questão aqui abordada. Nossa intenção é buscar entender como o ator-animador, ou o ator-manipulador, dialogam com seus personagens na produção de presença, na criação do ‘momento de ouro’, em que este aparenta tornar-se vivo. Nesse sentido, Gervais comenta acerca daquele marionetista que se preocupa excessivamente com o boneco. Considera também aquele que se atenta apenas consigo, fazendo com que o boneco não passe de um objeto movente, um adereço (:231). Há também aquele que tem controle absoluto de seu boneco. É preciso e objetivo. Consegue fazer com que o boneco represente o personagem o tempo todo, sem que, em momento algum o marionetista o perca de vista. Por fim, comenta sobre aquele que entende como ‘completo’, no qual “personagem, boneco e manipulador coincidem” (:232).

Fernando Augusto Gonçalves Santos na obra *Mamulengo – um povo em forma de bonecos*, questiona:

O que vem a ser esses objetos que de repente adquirem vida e são capazes de emocionar os Homens? Que mistério cerca suas existências como seres mágicos, tão enternecedores e arbitrários em forma e função? E que espírito anima homens rudes e analfabetos a estabelecerem relações profundas com os bonecos, num certo sentido místicas, a ponto de lhes emprestarem uma alma, animando e tornando vivos simples pedaços de madeira? O certo é que os bonecos se impõem na nossa vida, criando em torno deles um mundo à parte, do qual também somos participantes, rindo com eles de nossas fraquezas e defeitos (SANTOS, 1979: 152).

Hermilio Borba Filho, na obra *Fisionomia e Espírito do Mamulengo* (1981), afirma que o boneco, muitas vezes feito com traços e similitudes a nossa pessoa, é um ser misterioso, pois ao mesmo tempo em que nos aproximamos dele por suas semelhanças, o percebemos como “um ente à parte em torno do qual podemos

construir um mundo” (: 07). Quando visto no espetáculo, deixa a passividade, a dependência e a obediência às mãos de seu manipulador, transformando-se em uma criatura viva e atuante. O titereiro, então atravessado, vê-se diante do inesperado¹⁷⁵.

As características da confecção de um boneco, como sua forma e o nível de detalhamento deste, relacionam-se com o tipo de manipulação e performance dos personagens. Um boneco de mamulengo, muito pouco provavelmente irá produzir uma variação em sua expressão facial, a ponto de produzir ‘presença’ unicamente por isso. As ações exageradas dos personagens, a voz de enunciação simples, bem como a comicidade breve, com recorrência no teatro de mamulengo, tornam-se características deste tipo de personagem, também em função da sua confecção, dando-lhe expressividade. A limitação da técnica empregada permite com que outros aspectos na performance e na própria dramaturgia sejam explorados para que se consiga produzir empatia pelos personagens.

Borba Filho comenta que o teatro de mamulengo é um teatro do riso. Associa aqui não só à característica e confecção dos bonecos, mas a uma forma dramática popular, a exemplo do Bumba-meu-boi e o pastoril. Diz: “Há uma necessidade do riso entre o povo e seus divertimentos dramáticos que lhe proporcionam isto” (1981: 227). Considera o mamulengo exemplo ideal da teoria do riso:

É cômico tudo o que nos dá, por um lado, a ilusão da vida e, por outro, a ilusão de um arranjo mecânico. O mamulengo preenche estes requisitos, pois afasta a célebre ‘talhada de vida’ dos naturalistas, partindo para a recriação arbitrária da vida, por processos que, aparentemente mecânicos, possuem uma encarnação que o situa nas fronteiras da alma e do inanimado (BORBA, 1981: 227).

No mamulengo, bonecos voam, desafiam as leis da gravidade, flutuam, explodem, morrem, e logo tornam-se a viver novamente. Tudo isso provoca comicidade e se faz presente em quase toda a estética de filmes de desenhos animados também. Por mais que suas posturas e ações sejam as mais extravagantes possíveis, eles não “perdem seu caráter de familiaridade, de pessoas por nós conhecidas” (: 227).

¹⁷⁵ Ibid.

Os personagens do mamulengo são próximos de nós, de nosso cotidiano, de nossa vida comum. No absurdo e no fantástico, nos identificamos. “No mundo do mamulengo, todas as inverossimilhanças são permitidas porque nada é real, e todo o prazer decorre das convenções, atingindo um realismo superior, mais verdadeiro do que o verdadeiro, porque é poético” (: 227). André-Charles Gervais comenta:

Como o teatro seria pobre para esses mesmos espíritos se se reduzisse a peripécias mesmo psicológicas e se, através das almas dos personagens que ele anima, não os ajudasse pela emoção que cria a iluminar certas profundezas de suas próprias almas! No mundo das marionetes as fronteiras são abolidas. Estamos no território encantado onde o sonho é o pão cotidiano, a *féerie* alimento comum e o fantástico alimento permitido. Levados por suas mãozinhas de madeira entramos na ronda maravilhosa que tínhamos esquecido quando nos tornamos homens. E eis que reencontramos a ingenuidade de nossa primeira manhã (apud BORBA, 1981: 227).

É possível uma aproximação do universo do teatro de mamulengo, pela forma com que retrata em suas temáticas, nossa própria vida, fazendo piada da própria condição humana, de suas virtudes e fraquezas. Propiciando conduzir o público àqueles estados emocionais por vezes esquecidos, permitindo uma volta à infância. Ao público permite-se ver nos personagens de mamulengo aqueles em que eram, e assim podem ser, em alguma instância, novamente. Hermilio Borba comenta:

Inanimados, no fundo de uma mala ou estendidos em cima de uma mesa, os bonecos, agitados, adquirem uma alma. Sentimos as pancadas que recebem, sofremos com suas desventuras, rimos com as suas trampolinagens. Porque se pensa na condição humana e se tem a nostalgia de que eles escapam às nossas contingências (1981: 231).

O longa-metragem *Uma cidade chamada pânico* (2009), possui peculiaridade técnica, que impacta na performance dos personagens, bem como na construção da cena. Estes, em diversos aspectos assemelham-se a características presentes no teatro de mamulengo, na forma em que a animação é realizada, assim como, pela maneira na qual assume um mundo irreal, ao mesmo tempo em que se

aproxima intimamente da vida cotidiana. O filme aborda situações corriqueiras e seus desdobramentos em função da casualidade. É no acaso que o impossível ocorre. E como o cotidiano retratado ambienta-se no imponderável, no surreal, ou no puramente presente na imaginação, este universo apresentado torna-se consistente com os desdobramentos que ocorrem ao longo da história. O filme retrata uma família comum, a exceção do fato de os três membros dessa família de amigos serem um cavalo, um índio e um *cowboy*. O Índio e o *Cowboy*, ao perceberem que esqueceram do aniversário de seu amigo, Cavalo, resolvem comprar tijolos à surdina, por meio de um site de venda de materiais de construção, no intuito de construir uma churrasqueira para presenteá-lo. Atrapalhados, equivocadamente compram 50 milhões de tijolos ao invés de 50. A partir daí, a história se desenrola, passando por caminhos totalmente desconexos, amarrados apenas pela casualidade da vida cotidiana, numa espécie de reação em cadeia provocada por sucessivos tropeços e desencontros. Os personagens fazem referência aos típicos brinquedos infantis das décadas de 1970 e 1980, no Brasil, difundidos pela empresa de brinquedos Gulliver principalmente com os intitulados *Forte Apache* e *Fazendinha*, presentes no imaginário daqueles que puderam brincar com esses bonecos em sua infância. O filme é todo realizado utilizando a técnica de *stop-motion*, mas diferentemente de personagens de outros filmes que utilizam esta técnica, como *Minhocas* (2005), *Dossiê Rebordosa* (2008), *Coraline* (2009), os personagens não possuem articulações, ou seja, constituem-se por peças fixas que se movem somente em sua integralidade. Não há partes moventes nos personagens do filme. Para que se sugira o movimento, estes são trocados por outras cópias em poses distintas. Desse modo foram confeccionadas centenas de versões dos bonecos em suas diversas poses. Demais, os personagens possuem dimensões reduzidas, se comparados a bonecos articulados em produções de *stop-motion* como as citadas anteriormente. Como consequência seus rostos não possuem níveis de detalhamento, tornando a opção de enquadramentos de câmera próximos ao rosto, desinteressantes. Privilegia-se portanto a performance cinética, bem como a voz. O filme é todo atravessado por situações cômicas repentinas, que nos levam ao riso por sua ingenuidade, leveza e descompromisso com quaisquer regras. Ao mesmo tempo, é um filme que trata de temas comuns e recorrentes como a amizade e o amor. O exagero dos movimentos dos personagens supre a falta de detalhamento dos próprios bonecos;

a voz também extremamente exagerada produz a construção de um espaço imaginário que, aliada a outros elementos que compõem a cena, nos remetem às brincadeiras de criança. Uma animação infantil em que as crianças podem apreciar um visual, uma narrativa e uma performance pouco comuns no cinema de animação, assim como os adultos podem também ser afetados por afinidade e lembrança de uma outra época. O fluxo da narrativa assemelha-se a estruturas fluídicas e desconexas presentes tanto no teatro de mamulengo, quanto na própria brincadeira infantil. Como um fluxo de pensamento que transita e dá saltos em qualquer direção, a exemplo de uma conversa frívola entre amigos; que parte de um lugar específico e a partir daí segue aleatoriamente num devir constante, aberto às múltiplas entradas e interferências. É um filme cujos caminhos foram sedimentados pela impressão na película, mas que evidencia a ludicidade possivelmente presente durante todo o seu processo de criação. Ao espectador permite-se conectar com os personagens e a obra, não só pela performance, pela narrativa, pela cena, mas também pela forma com que os sentimentos daqueles e daquelas que animaram os personagens, fazem-se presentes nestes.

Em *Uma Cidade Chamada Pânico* ficam evidentes as soluções empregadas em razão da escolha dos personagens e da técnica de animação, que parte das limitações para transformar em potência. Essa obra, em diversos aspectos sintetiza reflexões propostas neste capítulo em que foram abordadas a voz, a performance cinética, bem como a 'produção de presença', ou seja, como que um personagem pode ser percebido como vivo pelo público. Uma reflexão acerca desse trânsito em que, por vezes, a voz complementa uma performance cinética limitada. Por vezes, o oposto. A partir das especificidades presentes no teatro de mamulengo, avançamos do corpo para a cena, refletindo sobre estratégias de uso da própria linguagem audiovisual que podem implicar na produção de sentidos e na condução de emoções, pela música, pela montagem, pelas escolhas dos planos, pelos movimentos de câmera, e assim sucessivamente. Desse modo, pensar na construção da cena a favor da 'produção de presença', na busca de um personagem que emocione, que toque, que afete, que pareça, por isso, vivo, ou que de alguma maneira, crie empatia e permita com que o público se conecte com ele, foi o cerne.

Buscou-se na voz, extrapolar a palavra e o verbo, sem desconsiderá-lo, mas entendendo que ela também pode acessar e produzir afeto em outras instâncias, na potência do não dito, nas intenções presentes em um balbucio, nos entendimentos possíveis que se dão por outras sonoridades presentes na voz, mas que estão além da palavra. Dessa voz que carrega traços do corpo que a emitiu, conexões foram feitas a fim de se pensar uma performance cinética, que associada à performance vocal, relacionam-se também com a cena.

Portanto, partindo da voz, esta ressoou em outras instâncias da composição da cena animada. Ao relacionar a performance vocal, performance cinética e a cena, buscou-se também promover uma reflexão acerca de uma produção independente, que considera as peculiaridades da produção em animação no Brasil, com suas características e limitações. Da mesma maneira foi proposta uma reflexão sobre como esses aspectos reverberam na obra, por vezes, implicando em soluções estéticas criativas e inesperadas. Soluções eventualmente simples, como a escolha de um tipo de enquadramento de câmera, ou uma construção sonora que permita uma animação de personagem mais limitada sem prejuízo à cena. Ou seja, que ao mesmo tempo permita ao espectador ser afetado pela obra, assim como por seus personagens.

Ao pensar na cena independente, tanto por meio de exemplos elencados, assim como por meio dos relatos das experiências vividas por Marão, Sorderguit e Steinberg, encontramos pontos de ressonância com o longa-metragem *O Sonho de Clarice*, a ser abordado em seguida.

CAPÍTULO IV

O Sonho de Clarice

Clarice está na escola. Assiste à aula de ciências. Observa a professora que finaliza uma explicação sobre bactérias e seres unicelulares. No quadro há uma ilustração disso. Ela desenha um ser unicelular em seu caderno. Este, bem diferente daquele desenhado pela professora no quadro. O sinal toca, a professora se despede da turma, Clarice se levanta, coloca seu caderno na mochila, acena para um coleguinha e sai. No pátio do colégio chama seu amigo Bernardo para lhe mostrar um desenho que está fazendo em seu caderno. O desenho está relacionado a algo para a festa junina que ocorrerá na escola em breve. Ao abrir o caderno e mostrar a ilustração para seu amigo, começa a narrar uma história a partir dessa imagem. A mãe de Bernardo chega interrompendo a história. Clarice, que já se encontra em frente ao portão da escola, olha para os lados e vê ali perto um menino brincando com uma 'ratinha'. Encantada com os movimentos aleatórios do brinquedo, segue o menino, mas pouco tempo depois se dá conta de que está atrasada para encontrar seu pai. Despede-se do menino e corre freneticamente ao mesmo tempo em que tenta ajustar da melhor maneira possível sua mochila. Procura por uma solução para entrar em casa sem que seu pai perceba, pois está atrasada. Durante o trajeto até sua casa, segue por uma rua bem arborizada, e com casas geminadas, algumas destas com mureta baixa, permitindo observar o que há por trás destas. Neste percurso elementos ali presentes são transformados por seu imaginário em uma 'traquitana' que a possibilita alcançar seu objetivo: chegar em casa mais rapidamente. Clarice possui um bicho de pelúcia, chamado de Tatu, que guarda em sua casa, mas que acompanha seu imaginário em situações adversas. Durante este percurso, o Tatu aparece ajudando-a a concluir sua traquitana mental. Subitamente, Clarice para diante de uma árvore grande e contorcida, localizada na frente de uma casa com aspecto de abandonada. Por alguma razão aquela casa a paralisa. Com receio, opta por seguir outro caminho, evitando cruzar aquele local. Finalmente chega até sua casa. Clarice e seu pai, Tomás, moram em uma casa-carroça equipada com dormitório, sala e banheiro. Seu pai, que trabalha como catador de lixo, possui em sua casa-carroça, espaços para depósitos de materiais recicláveis diversos. Clarice chega em casa, e entra sorrateiramente por uma portinhola que se encontra em uma lateral da casa-

carroça. Seu pai, que está trabalhando logo ao lado, não percebe a entrada da filha. Já em casa, Clarice corre até um pote de vidro contendo bolachas sortidas, o abre e enche sua mão com as guloseimas. Em seguida pega seu boneco de pelúcia 'Tatu' e dá um beijo nele. No espaço em que se encontra na casa-carroça, há quatro cestos grandes com destinações específicas: um deles, para papéis; outro para plásticos; um terceiro para alumínio e um cesto para objetos incomuns que seu pai considera especiais. Enquanto devora as bolachas, Clarice vasculha as novidades deixadas por seu pai neste cesto. Após vasculhar ali, encontra um pedaço de tecido aparentemente muito antigo ornado com detalhes desgastados pelo tempo. O tecido é simples, mas há nele algo que a atrai. Clarice, então empolgada com sua beleza e particularidade o pega para si, prende em seu caderno de desenho e então começa a desenhar, dando continuidade à padronagem existente no tecido. Seu pai chega e a chama para almoçar. Clarice, animada, levanta-se rapidamente da cama e vai ao encontro de seu pai. Ao se levantar, seu caderno cai atrás da cama. Seu pai coloca uma marmitta na mesa, Clarice abre, e serve a ambos. Enquanto prepara os pratos, percebe um ingrediente diferente. Pergunta ao pai do que se trata. Ele, um exímio contador de histórias transforma a simples descrição de uma comida em fantástica história. Assim ele narra: 'Era uma noite escura com muito vento. Este parecia cantarolar uma canção de faroeste em suas orelhas. Após um dia de árduo trabalho no Monte Impinge, voltava para casa, junto a seu cavalo, o destemido Alegretto. Espantosamente Alegretto não parecia tão alegre naquela noite. O Cavaleiro estava tão cansado que começou a sonhar que roncava. Mas não era apenas um sonho: de tão alto e esquisito, seu ronco parecia mais um assovio e acabou atraindo a atenção do temível ser Sassofão. Este apareceu na frente de Alegretto, que por sua vez parou e ali ficou, petrificado. Sassofão vasculhou as bolsas encontradas na garupa do cavalo até achar um saco com café. Foi embora, voltando logo em seguida munido de uma massa pitoresca em suas mãos. Gilonipapo'. A contação da história é interrompida pela filha, satisfeita, porém, incrédula. Terminam de almoçar e em seguida seu pai retorna ao trabalho. Clarice animada com a criatividade do pai vai para o quarto com a intenção de voltar a desenhar. Mas não encontra o caderno. Percebe por fim, e por uma suposta sugestão do boneco Tatu, que este se encontra debaixo da cama. Clarice então, deita-se no chão, mas não consegue alcançar o caderno que está bem no fundo

da cama. Vai entrando debaixo da cama, e quando finalmente encosta no caderno, é transportada para outro mundo. Lá somente ela, uma escuridão total e uma multiplicidade sonora. Clarice está só. No começo, se encanta com o fato de estar em um ambiente distinto de sua casa. Como um espaço secreto que ela não conhecia. No entanto esse outro lugar se apresenta como um infinito negro onde habitam apenas sons desconhecidos. Ela tenta se locomover e à medida que faz isso os sons ali presentes se multiplicam. Com um medo crescente, ela para, e ao se desesperar, retorna ao real. No dia seguinte, Clarice encontra-se dispersa e pensativa. Ao final da aula, já na saída da escola, dois amigos, Caio e Beatriz, convencem-na a ir para um lugar. Como a surpresa era supostamente boa os meninos colocam uma venda em Clarice que não desconfia de nada. Eles acabam levando-a para a 'casa da Bruxa'. A mesma casa que ela evita a todo custo. As crianças abrem a porteira, empurram-na para o jardim da casa e gritam repetidamente: "Olha a Bruxa ela vai te pegar". No desespero Clarice traça uma traquitana mental e faz uma fuga radical, subindo na árvore, no telhado e por fim some da vista deles. Ao chegar em casa, chateada, tira os sapatos e senta no sofá. Olha pela janela, mas não vê seu pai trabalhando. Dirige-se ao quarto. Chegando lá vê o seu caderno de desenho aberto. Nele um desenho de uma clareira não finalizado. Ela olha para debaixo da cama. Subitamente o boneco Tatu cai. Clarice pega o boneco Tatu e retorna para debaixo da cama entrando novamente no mundo paralelo. Agora acompanhada do Tatu sente-se segura o suficiente para seguir o percurso. O breu da primeira visita vai ganhando formas. Estas inicialmente apresentam-se mais simples e abstratas, bem como suas cores que aos poucos se revelam, numa ampliação de matizes e tons até a configuração de um complexo cenário de uma floresta. Clarice fica surpresa diante das possibilidades abertas. Ela e seu amigo, olham para todas as direções quando de repente se revelam inúmeras bifurcações num âmbito de 360 graus. O ambiente apresenta-se como uma espécie de clareira no meio da selva. Clarice decide um caminho a seguir. Seguem por uma mata fechada até que, aos poucos se transforma em uma vegetação rasteira com árvores pequenas e esparsas. Caminham por um bom tempo e longo tempo. Já é fim de tarde e Tatu está bastante cansado. Finalmente avistam a frente uma casa abandonada e resolvem dormir lá. Já na casa, Tatu faz uma fogueira e dorme. Clarice fica de vigília. Ouve sons de bichos do lado de fora. Como uma matilha de lobos esses seres aproximam-se aos

poucos cercando a casa. Clarice pega um pedaço de madeira da fogueira e aponta em direção ao exterior da casa. Os seres se aproximam até que avançam em Clarice. Subitamente Clarice é acordada por Tatu. Já é de manhã. Ela estava sonhando. Seguem viagem até que avistam à frente uma árvore muito grande e contorcida. À medida em que se aproximam da árvore, esta, ganha aos poucos aspectos antropomórficos. A árvore também é o guardião da cidade de 'Frombélías'. Chegam ao pé do guardião. Ele se move lentamente separando seus braços da massa uniforme que compõe seu tronco. Lança um desafio para que deve ser respondido corretamente para obterem acesso à cidade. O guardião diz que a única maneira de entrar é encontrando a chave de acesso, a *Stropinarium Victum*. Esta se encontra dentro do estômago do Capitulú Alado. Nitidamente uma charada a ser resolvida por Clarice. Neste momento, ouvem-se sons de prédios em ruínas. A cidade encontra-se instável. O Guardião começa a se sentir mal. De repente ele lança uma golfada viscosa e colossal sobre Clarice e Tatu. Já tomados pelo líquido viscoso este se transforma em um redemoinho de muco. Envolvidos nessa atemporalidade Clarice busca conexões que a leve a encontrar o objeto-chave. A 'voz' do seu pensamento se mistura com os sons oriundos do redemoinho de muco gerando uma espécie de mantra mesclando sons de bolhas, sons guturais, com a palavra-chave manifestada com diversas intenções. Lembra-se de certa história contada por seu pai. A história fala sobre o Capitulú Alado, ser que aterrorizava a todos e certa vez levou a pessoa mais querida da cidade. Muitos foram atrás dela, sem sucesso. Até que um dia um jovem cavalheiro de coração guerreiro, travou uma luta com um 'Ser'. Após longa disputa, o jovem dispara um golpe nas costelas do bicho, rompendo sua pele e tecidos e retirando em seguida uma relíquia de lá. O nobre homem entregou a relíquia ao pai de Clarice e pediu que a guardasse em um local seguro, mas que ao mesmo tempo permitisse com que se deparasse com ele sempre, lembrando-se assim de sua existência e dos mistérios que a envolve. Após se lembrar dessa história Clarice segue tentando estabelecer conexões que a leve até o objeto. Nesse momento a golfada se esvai colocando Clarice novamente de volta a sua casa. Encontra-se em uma poça d'água sob o chuveiro que fica do lado externo. Esta por sua vez agora se encontra em uma nova localização do lixão. Clarice de certo modo sabe o que tem que fazer. A golfada e seu retorno ao mundo real, justamente no banheiro, é uma clara menção (claro apenas para ela), a um momento triste que teve com sua mãe. Há

um segredo que se encontra em uma gaveta que está trancada no quarto de seu pai. Foi a própria Clarice quem trancou. E ela que escondeu a chave. A chave dá acesso aquele objeto que por algum motivo ela não quer ver. Ao entrar em casa, olha para todos os objetos que ali se encontram. Faz associações com as imagens que surgem de sua lembrança. Segue até o quarto de seu pai e para diante de uma mesa de cabeceira. Está diante da gaveta. Estende a mão para abrir, mas hesita. Corre em direção a pia e entra no armário voltando imediatamente para o pé do guardião da cidade, que a recebe novamente. Clarice diz onde está objeto (a chave). O guardião titubeia, mas como havia perguntado no desafio lançado à Clarice, sobre o paradeiro do objeto, não deixando claro se queria este ou não em mãos, permite sua passagem, assim como, do Tatu. O guardião avisa que a cidade está lançada à sorte e que as estruturas funcionam agora conforme os desejos individuais. Ao entrar, Clarice fica deslumbrada com sua grandiosidade. A cidade visualmente possui uma organicidade, como se toda ela funcionasse como um grande organismo vivo, incluindo prédios, carros e seres que ali habitam. Observa seres diversos organizados coletivamente (estilizações de abelhas, cupins, gafanhotos e demais insetos). Aparentemente apresentam uma relação harmônica com o meio. Em sua percepção do meio sente ao mesmo tempo uma atração pelas características da cidade, e uma estranheza que paira no ar. Os sons evidenciam essa percepção de Clarice sobre a cidade. À medida que caminha, a população vai se adensando. Anda em meio a estes seres até tornar-se um elemento perdido no meio da massa. Já não é mais possível distingui-la do resto dos habitantes. De repente essa multidão se transforma em um mar de gente e Clarice parece estar à deriva. Sem controle e sem saber para onde está sendo levada, se desespera e busca por seu amigo Tatu. Entre cristas e vales Clarice o vê ao longe. Tenta alcançá-lo, em vão. Quanto mais se movimenta visando a aproximação, mais longe parece ficar do Tatu que também tenta ir ao seu encontro. De repente um vulto começa a rondá-la. Clarice já não consegue mais avistar o Tatu. Tenta nadar para fugir quando é surpreendida pelo vulto que revela sua face. Clarice o reconhece (O espectador ainda não). Ele (Curipialce) a pega na mão. Os dois seguem lutando contra a maré até que acham uma porta em um dos prédios da cidade. Curupialce abre a porta e os dois entram, conseguindo fugir do ambiente inóspito anterior. Um sino toca com um som ensurdecido. Olham para cima e percebem que há uma torre enorme. Decidem seguir adiante. Ao subirem as escadas, os degraus

representam estágios e desafios de sua trajetória de vida envolvendo o momento atual. Clarice se lembra de uma canção que sua mãe entoava quando criança. Aquele canto para ela representava momentos de plenitude: o Elo entre os membros da família e o meio em que viviam. Ao mesmo tempo era na música que conseguia acalmar sua mãe no auge de sua doença. Memórias destes momentos de regozijo são estampadas na parede enquanto ela sobe. Em um determinado momento de sua subida, Clarice se dá conta que o Tatu ficou para trás no meio da multidão. Hesita por um instante, mas decide seguir em frente. Clarice e Curupialce chegam ao topo da torre. Apesar da preponderância do sino, Clarice ouve ao fundo uma multiplicidade sonora que se apresenta caótica. (Metáfora aos momentos em que ela era a responsável por harmonizar a casa e tranquilizar sua mãe). Sua primeira ação consiste em buscar uma forma de abafar o som do sino, mantendo-o presente, no entanto menos preponderante que os demais sons. Procura por algo. Encontra um cobertor velho e em uma ação muito arriscada consegue prendê-lo ao badalo. Em seguida, com sua habilidade mental começa a identificar os sons presentes no ambiente e passa a reorganizá-los. A organização sonora se dá de acordo com sua percepção acerca desses sons. De sua perspectiva faz com que a cidade se harmonize ao compor ambientes acústicos que se integram com esse organismo cidade. Escuta com prazer sua composição. Clarice e Curupialce descem e percebem que a cidade parece menos caótica. Transitam tranquilamente até uma parada de ônibus. Subitamente uma ave mensageira pousa ao lado deles. Convida-os para visitar o Governador que deseja vê-los. No mesmo momento um ser unicelular ciliado gigante, uma espécie de transporte urbano coletivo, estaciona e abre suas pálpebras para acesso dos dois aventureiros. Clarice entra no ônibus. Não consegue esconder seu êxtase ao deparar-se com seres tão peculiares. Admira a multiplicidade dos seres que se encontram no veículo. Chegando ao Palácio são recebidos pelo Governador. Este revela que os convidou, após surpreender-se com a forma que organizaram a cidade. Ele agradece, mas diz que o que fizeram é temporário. Isso porque a cidade tem sofrido constantes ataques de Youyoutoba Noá, um ser muito poderoso, com um buraco negro em seu umbigo. Quando ele ganha força cada indivíduo quer cuidar exclusivamente de si mesmo, tornando-se cada vez mais egoísta. O governador termina seu discurso afirmando que precisa da ajuda de Clarice e que ela é a única capaz de mudar essa situação em definitivo. Clarice sem saber ao certo que decisão tomar, e com medo da

responsabilidade que lhe fora dada, volta para casa. No outro dia vai para a escola. Nesse dia o pai resolve tirar uma folga e passar para ver a filha na escola. Fica observando pela janela, ao longe, a sala de aula de Clarice. Tomás está encostado em uma árvore que produz uma bela sombra. A professora entrega as provas de ciências aos alunos. Caio entrega um pedaço de papel para Clarice. Nele o desenho de uma menina (supostamente Clarice) pulando a fogueira da festa de São João que em breve irá acontecer na escola. Clarice, Vito, Caio e Beatriz, conversam sobre quem terá coragem de saltar a fogueira. Beatriz aposta com Vito que Clarice não terá coragem de saltar. Quando Clarice volta para casa encontra seu pai sentado no sofá com um livro desgastado em mãos. O pai comenta sobre o livro que encontrou e que gostou tanto dele que tirou o dia para lê-lo. Resolve ler um trecho para a filha. Levanta-se e em tom performático inicia a leitura: “As torres que se elevam para as nuvens, os palácios altivos, as igrejas Majestosas, o próprio globo imenso. Com tudo que contém, hão de sumir-se sem deixarem vestígios. Somos feitos da matéria dos sonhos; nossa vida pequenina é cercada pelo sono”¹⁷⁶. Silêncio. O pai se lembra de outra história. Conta uma versão adaptada em cordel do mito de Ícaro: a história do menino que queria voar. Quando termina de contar a história, o pai olha para o lado, mas Clarice já não se encontra mais ali. Ela retorna à cidade de Frombélias e se dirige até o palácio do Governo. Ao chegar é recebida por Curupialce que se apresenta esfuziante. Clarice não esconde sua felicidade e o abraça. Dirigem-se ao grande salão onde se encontra o Governador que os espera. Entreolham-se por um instante. Clarice subitamente o abraça e ele fica meio sem graça. Em seguida conduz Clarice a um salão secreto. Ao adentrarem, o Governador indica o caminho a ser seguido, apontando para um espelho que ali se encontra. Clarice e o Governador atravessam o espelho e chegam à clareira do início de seus desafios. Diferentemente de antes, Clarice repara que o ambiente está mais sombrio. Sentindo sua intenção, Youyoutoba provoca alterações no mesmo. O governador, com medo, desaparece. Agora sozinha, ela se encontra novamente na clareira do início de sua jornada, agora escura, sem o Tatu e ciente da presença do Youyoutoba. O vento que circula se intensifica e forma uma espécie de redemoinho suspendendo Clarice do chão. Suas memórias são afloradas. De cima do redemoinho avista a grande árvore

¹⁷⁶ trecho de *A tempestade*, de William Shakesperare (2005).

contorcida. Logo atrás a fachada de uma casa. É a mesma que aparece no início da história. Sua mãe sai da porta. Clarice agora é mais nova. Recorda-se do momento em que encontrou, junto com sua mãe, o boneco do Tatu. Sua mãe pergunta se é um ursinho. Clarice sugere que é um Tatu. Apesar do boneco não ser de um tatu, sua mãe gosta da criatividade e aprova a ideia. Clarice retorna de suas memórias. Fortalecida percebe que aos poucos o redemoinho se esvai. Apesar da descida desajeitada, mantém sua base firme, demonstrando que está apta a tomar uma decisão que acredita ser a correta. Decide seguir um caminho diferente do indicado pelo Governador. Segue com segurança evidente o percurso ao lado. Em seu trajeto o terreno aos poucos vai se tornando pantanoso e Clarice logo se vê com água até seus tornozelos e tem dificuldade em avançar. A segurança de sua opção é posta em cheque, e logo o medo começa a dominá-la. Deste modo Youyoutoba ganha força e sua presença parece ocupar todo o espaço. Clarice desesperada tenta fugir, no entanto quanto mais se mexe, mais afunda no terreno lamacento. Quando já está com lama até a cintura a presença de Youyoutoba é personificada na aparição de um monstro que se aproxima sorrateiramente. O ser circunda a jovem menina até que emerge subitamente em sua frente coberto de lama. Clarice decididamente parte em direção ao monstro enfrentando-o com contato corporal. Ambos submergem. Lá embaixo a percepção temporal é dilatada. A luta deles é representada como um dueto com movimentos fluídos e circulares fazendo menção a determinadas artes marciais e linhagens da dança contemporânea. Em determinado momento da luta, Clarice se encontra olho a olho com seu algoz. Em um ímpeto de fúria o grunhido do monstro faz Clarice se lembrar de um momento com sua mãe. Na lembrança Clarice está prestes a puxar uma panela quente do fogão. Sua mãe grita com ela, mas com o intuito de protegê-la (O monstro é uma metáfora ao câncer e à luta de sua mãe para curá-la). Voltando à luta, Clarice dá um grito, não de medo, mas de coragem. O monstro acerta um golpe em Clarice que rola caindo no plano real. Agora o percurso dela perpassa estes dois universos: Clarice está envolta em um turbilhão de informações que começam a se conectar. Essa alteração sensorial é refletida nas passagens diversas, constantes e fragmentadas entre o seu imaginário, suas memórias e o ambiente real. Clarice passa por um cômodo da casa que se assemelha a um quarto. Corre pela casa, passa pela cozinha. Esbarra em uma cadeira e deixa um prato cair. Ouve-se o grunhido extremamente agudo de Youyoutoba. Clarice olha

para o prato quebrado no chão e para no intuito de recolhê-lo. Youyoutoba grita. Clarice corre. Passa pelo quarto do pai. Olha para a gaveta. Vai em direção ao seu quarto, pega um banco, coloca ao lado do armário. Sobe e procura algo. Pega a chave da gaveta. A chave tem uma corda. Clarice a coloca em seu pescoço. Ao fazer isso cai no vazio. Até que chega diante de um labirinto. Youyoutoba encontra-se no centro dele. A forma do labirinto assemelha-se mais uma vez à clareira, conseqüentemente ao desenho traçado por Clarice em seu caderno. Na entrada se percebe um jardim com flores e arranjos exuberantes. O monstro que lutava com ela a pouco ressurgue ao longe. Seus gritos são ouvidos. A única opção de Clarice é entrar no labirinto. Corre, meio perdida. O som do monstro aos poucos se aproxima. Finalmente chega ao centro do labirinto. Ali, Clarice vê sua mãe. Diante dela uma mesa posta. Na cabeceira da mesa encontra-se a mãe que está posicionada de costas. Clarice, um pouco hesitante se aproxima. Subitamente sua mãe se vira, esbarra em um prato que cai no chão. Clarice olha e vê agora Youyoutoba bem na sua frente. Youyoutoba é um ser corpulento com aspecto deformado e pegajoso. Seu umbigo se abre e começa a sugar todo o ambiente. Clarice também é arrastada para dentro do umbigo. Tenta se segurar. No entanto, a fim de desconstruir as conexões simbólicas elaboradas por ela, Youyoutoba absorve com sua força de sucção objetos específicos que fragilizam a compreensão do universo da protagonista. O monstro intensifica seu poder e a arrasta até seu umbigo. Clarice, buscando uma resistência sobrenatural, contrai todos os seus músculos e grita com força heroica. Não resiste e é engolida. Clarice encontra-se desesperada em um espaço negro, flutua no ar em um breu absoluto. Encontra-se em um tempo/espaço indefinido. Observa que nas extremidades que a circunda emanam luzes difusas e de baixa intensidade, permitindo a Clarice perceber a superfície membranosa que a envolve. Até então Clarice recorreu a caminhos adjacentes, desde a busca por um caminho mais rápido para chegar a sua casa, no começo da história, até quando opta por caminhos alternativos em sua jornada pelo universo fantástico. Com muita lucidez, percebe que vive agora outro momento. Todos os caminhos percorridos anteriormente contribuíram para seu amadurecimento. Assim ela atravessa o buraco tendo condições, pela experiência já vivida, de encarar o problema de frente. Está apta a superar suas questões existenciais. Como que nadando no ar, Clarice tenta se aproximar dessa superfície. Observa o local e o medo que antes a paralisava se esvai ao mesmo

tempo em que sua confiança e autoestima ganham força. Clarice encontra finalmente um ponto de apoio: o ar. Plenamente ciente do contexto que a envolve, com serenidade começa a conversar com Youyoutoba – por meio de uma fenda que se abre em um local específico da membrana gigante - em uma língua particular que apresenta reminiscências de anedotas desenvolvidas por seu pai. À medida que o diálogo segue e Clarice tece suas argumentações, a ‘voz de Yoyoutoba’, a princípio muito mais grave e gutural, vai se aproximando do timbre e região de frequências da voz delicada de Clarice. Clarice percebe que o embate argumentativo é consigo. A partir deste momento as vozes se igualam e o cenário é tomado por uma luz branca. Clarice acorda. A luz do sol atinge seu rosto. Está no quarto de sua antiga casa. Vai em direção à cozinha. Seu pai prepara o café da manhã. Conversam brevemente. De repente sua mãe entra na cozinha, beija a filha e pergunta como foram as aulas. Seu pai em seguida faz cócegas nas axilas da pequena. Sentam-se para comer. Enquanto comem, subitamente sua mãe apresenta sinais de ausência, deixando de reconhecer a própria filha. Clarice sempre entendeu que a mãe de uma hora para outra passava a negá-la, ou rejeitá-la e nunca havia entendido aquilo como uma doença. Desta vez, Clarice mantém-se serena diante das circunstâncias. Ao final do almoço sai e segue em direção a casa-carroça. Lá seu pai a espera. Apenas quando pai e filha encontram-se na casa-carroça, percebemos que o momento anterior era uma lembrança vivida por Clarice quando mais jovem. Clarice entra no quarto de seu pai, retira a chave do seu pescoço e abre a gaveta. Retira de lá o boneco Curupialce. Em seguida pega uma caixa de costura. Corre para o quarto retira do seu caderno o pedaço de pano, o tecido ornamentado que seu pai havia deixado no cesto especial. Vira o boneco. Na parte de trás dele há um pedaço furado. Clarice corre para a sala. Seu pai encontra-se sentado no sofá. Senta-se ao lado dele e costura. Em um vislumbre, vê a imagem do boneco sendo passado de geração em geração, até que sua mãe entrega a ela. Seu pai sorri. Corta para a cidade de Frombélias. Visualmente se percebe que a cidade se ajusta e se organiza. Clarice não está lá. O governador tem um semblante leve. Agradece. A voz é de seu pai.

De volta ao presente

Vá para a página 20 ou acesse o link pelo QR code:



Figura 07 – QR code

No caminho percorrido, pistas foram dadas, problemas foram apresentados. Nesse turbilhão de ideias; devaneios, elucubrações, sonhos. É chegada a hora de refletir sobre como esses atravessamentos tocam e afetam essa obra que está a se constituir.

O argumento de *O Sonho de Clarice*, foi previamente apresentado nesse capítulo, no intuito de produzir uma ambientação e um entendimento deste longa-metragem de animação, que conta a história de uma menina de nove anos, extremamente imaginativa que adora inventar e criar situações fantásticas a partir do cotidiano que a cerca: a escola pública em que estuda e a casa/carroça em que reside com o pai localizada em meio a um lixão. A partir do momento em que ela recebe o pedaço de tecido colocado no cesto especial por seu pai, inicia sua jornada em busca de respostas às perguntas que ela sequer sabe quais são ainda. O filme fala do processo de amadurecimento relacionado à superação da rejeição e perda da

mãe, devido ao fato de ter sido acometida precocemente com um tumor cerebral quando ainda muito jovem.

O Sonho de Clarice é um filme que fala de uma pessoa comum, mas que lida com as situações cotidianas de uma forma extraordinária. Em que o banal, o simples, o corriqueiro, pode ser igualmente incrível e encantador.

De certo modo, podemos identificar o filme como uma animação do gênero de aventura, dentro do arquétipo de Viagem e Retorno, sugerido por Christopher Booker em seu livro 'The Seven Basic Plots'. Segundo o autor:

A essência da história da Viagem e Retorno é que seu herói ou heroína (ou o grupo central de personagens) viajam para fora de seu ambiente familiar e cotidiano adentrando outro mundo completamente isolado do primeiro, onde tudo parece desconcertantemente anormal. A princípio a estranheza desse novo mundo, com suas aberrações e maravilhas, pode parecer divertido, até estimulante, até mesmo altamente desconcertante. Mas, gradualmente uma sombra se intromete. O herói ou heroína se sente cada vez mais ameaçado, até mesmo preso: até que eventualmente (geralmente por meio de uma emocionante fuga) eles são liberados do mundo anormal, e podem retornar para a segurança do mundo familiar onde eles começaram. (Booker, 2004, p. 87, tradução nossa)

O autor comenta ainda que existem duas categorias dentro do arquétipo da 'Viagem e Retorno'. Há aquela em que a narrativa descreve uma jornada para alguma terra longínqua, num mundo desconhecido e uma outra que descreve uma jornada em um mundo imaginário e mágico perto de casa (2004: 88). Considerando essa estrutura, de 'Viagem e Retorno', o longa-metragem apresenta diversos elementos narrativos presentes na descrição da Jornada do Herói feita por Joseph Campbell na obra *O herói de mil faces* (1997). Há o chamado para a aventura, a hesitação, em seguida a aceitação, os desafios a serem superados e, por fim, o retorno. Mas ao mesmo tempo se diferencia desta estrutura em diversos outros aspectos. Apesar de possuir uma linearidade narrativa, no momento em que Clarice adentra o mundo fantástico, não precisa percorrê-lo até o fim para poder sair dali. Diferentemente do proposto por Christopher Booker, a protagonista não permanece presa nesse mundo, até o término da aventura. O mundo real e o mundo fantástico, aos poucos tendem a deixar de ser percebidos como dois mundos paralelos, pois funcionam

como um emaranhado, uma trama, em que ela pode entrar e sair, a qualquer momento, conforme suas angústias, desejos e necessidades.

É possível um entendimento de que Clarice, ao adentrar esse mundo, mesmo que possa sair deste a qualquer momento, esteja presa a ele, pois só o atravessando conseguirá resolver o problema e voltar à sua vida normal. No entanto esses dois mundos estão intimamente relacionados, sugerindo que estes pertençam a algo maior, composto por ambos, em que imaginação e realidade não necessariamente se distinguem. Portanto, ainda assim diferencia-se, em alguma medida, da estrutura da Jornada do Herói.

Buscou-se em *O Sonho de Clarice*, abrandar dicotomias e binarismos. Os personagens são circulares, complexos, múltiplos e indiscerníveis. Mesmo o vilão, por exemplo, grande monstro que aparece no final do filme e trava uma luta com Clarice; à medida em que esta avança, sua voz, aos poucos vai se igualando à dela. Ela então, percebe que o monstro na verdade é ela mesma, representando seu egoísmo. Eventualmente o pai de Clarice poderia ser identificado como um personagem linear ou plano, afinal, ele é sempre seguro de si, confiante, disposto a ajudar a filha, carinhoso. Ou seja, parece não mudar de atitude e não evidenciar seus defeitos. Mas considerando o contexto apresentado, essa é uma postura necessária. Ele tem medo, mas tem que se mostrar seguro para poder ajudar sua filha. E por mais que não demonstre sua insegurança e medo, sua filha percebe. Tanto que o governador da cidade de Frombélias - representação do pai no mundo fantástico é um governante que não consegue governar. E é o Governador da cidade que pede ajuda a Clarice. É ele pede para ela salvá-lo.

Outro aspecto a ser destacado aqui é o protagonismo feminino infantil. No entanto, no filme não se defende uma visão de mundo de uma maneira afirmativa ou impositiva. Fazer isso implicaria também em um determinismo. Estas questões ao serem abordadas no fluxo narrativo da história, podem fazer com que o espectador as percebam de tal maneira, que estas saiam do campo didático, adentrando, assim, o campo poético, conferindo, portanto, outras potências e outras formas possíveis de afeto.

Argumento e roteiro

A ideia de *O Sonho de Clarice* começou a ser esboçada por mim e por Cesar Lignelli, em 2014, a partir de um processo de pesquisa acerca de longas-metragens de animação. Esse primeiro processo, que culminou com a escrita da primeira versão do argumento do filme, teve duração de seis meses e constituía-se por encontros semanais cujas atividades eram divididas em análise de filmes e desenvolvimento do argumento.

No tocante à pesquisa, buscávamos assistir a animações diversas sem nenhuma restrição quanto ao estilo ou técnica empregados, assim como em relação ao seu modelo de distribuição. Transitamos por filmes de grandes estúdios, assim como nos empenhamos principalmente em assistir a obras menos conhecidas, que estiveram fora do circuito comercial. Essas referências de filmes de animação, muitas destas independentes e de baixo orçamento, nos motivaram a refletir sobre suas limitações em função das condições de sua realização, assim como acerca das soluções criativas decorrentes dessas.

Envoltos nesta atmosfera, éramos alimentados pelo desejo de criação de um roteiro que pudesse ser realizado, respeitando nossas limitações, e que ao mesmo tempo pudesse transitar por searas menos usuais. O repertório fílmico que nos foi apresentado pela primeira vez, ou por vezes revisto, nos permitia refletir não só acerca das narrativas, das técnicas, da direção de arte, do estilo de animação, mas também acerca do processo de produção, e em como este se relacionava com as outras instâncias constituintes dessas obras.

A escrita do argumento se dava de maneira intercalada com a pesquisa e debate acerca dos filmes escolhidos. A ideia inicial da história parte daquilo que está presente em nosso cotidiano. Portanto, parte também da ideia de fazer um filme em homenagem à minha filha, Clarice. Nesse sentido, há um aspecto comum aos dois roteiristas: ambos são pais de uma menina: Estela, filha de Cesar Lignelli, e Clarice, minha filha. Os encontros para escrita do roteiro aconteciam invariavelmente no trailer que Cesar Lignelli possui e utiliza cotidianamente como seu meio de transporte. Desse modo, o trailer foi incorporado à história, assim como diversos outros elementos presentes em nosso cotidiano, sempre acrescidos de certa

ficcionalidade. O trailer inspira na história, a moradia de Clarice e seu pai numa casa-carroça.

Cesar Lignelli, usa seu trailer também como um palco de teatro mambembe. Nele foram realizados os espetáculos *Mateus e Mateusa* (2013), *Um credor da fazenda nacional* (2015), e mais recentemente *De banda* (2017), este último, cuja itinerância se deu por diversos países da América do Sul. Tanto o trailer, quanto a itinerância do espetáculo, que foi realizada em família, são relevantes para a criação da casa-carroça como moradia de Clarice e seu pai. Para Clarice, a casa-carroça é mágica, lhe permite acesso a lugares inacessíveis de outra maneira. Ela conhece em detalhe cada espaço da casa. É o seu palco, seu refúgio, o lugar onde se sente segura e acolhida. Ao mesmo tempo um espaço que lhe propicia o risco e a mudança. Mudança física da casa que se move, e que ao mesmo tempo provoca uma mudança interna de Clarice. A casa-carroça, portanto, faz alusão à carruagem de teatro mambembe de *O mundo imaginário do Dr. Parnassus* (2009), ao palco de Madame Frou Frou em *Boxtrolls* (2014), à carruagem-palco do personagem Once-ler em *Lorax* (2012). Também faz alusão ao Castelo Animado do filme homônimo (2004), por ser uma 'casa' que se move e por permitir acessos mágicos a outros espaços e tempos.

Das referências que motivaram o desenvolvimento do argumento do filme, Clarice, dentre outras, apresenta três características muito marcantes: o medo, sua afetuosidade e uma imaginação extremamente fértil. A partir desses elementos iniciais introduzimos aspectos ficcionais como dispositivo motivador para o desenrolar da história. Um deles foi a morte prévia da mãe como *leitmotiv* para Clarice adentrar e seguir pelo mundo fantástico. Essa jornada relaciona-se com a superação da perda da mãe, assim como, sua forma de lidar com o medo, com sua confiança e autoestima.

A ideia inicial, portanto, compreende na jornada de uma menina por um mundo fantástico. No entanto, nossa intenção era escapar, mesmo que minimamente, dos modelos narrativos convencionais. Um primeiro ponto em que buscamos evidenciar, era a não existência de um vilão, ou alguém que personificasse a maldade. Nesse sentido o roteiro que desenvolvíamos, aproximava-se muito mais a narrativas orientais como as de Hayao Miyasaki, pelo abrandamento de dicotomias, assim

como pelo protagonismo feminino, e pela diluição das fronteiras entre o real e o fantástico, místico, ou espiritual.

Uma vez estabelecido esse ponto de partida, buscamos referências cuja temática trata de uma jornada por um mundo imaginário como *A História sem fim* (1984) e *O Mágico de Oz* (1939). Além disso, referências de obras cujas jornadas eram realizadas por protagonistas femininas, como *Alice no País das Maravilhas* (1951, 2010), *A viagem de Chihiro* (2001), *Coraline* (2009).

De uma cinematografia animada em que o protagonismo feminino se faz presente e escapa aos estereótipos da menina que requer cuidados especiais ou da princesa indefesa, *Moana* (2016), *Valente* (2012), *Paprika* (2006), *Ghost in the Shell* (1995), *Ponyo* (2008), *Viagem para Agartha* (2011), *Serviços de entrega da Kiki* (1989), *Divertida Mente* (2015), *Zootopia* (2016), *Persepolis* (2007), *Mary & Max* (2009), são apenas alguns deles.

Wifi Ralph (2018), por exemplo, conta a história de uma menina que não se adequa àquele mundo fofinho da corrida doce, jogo de videogame no qual a protagonista vive. Num mundo em que as princesinhas vestem rosa, Vanellope quer algo diferente. Quando ela e seu amigo Ralph se aventuram pela Internet, Vanellope conhece em um jogo de corridas clandestinas, Shank, uma mulher confiante e com atitude, cuja representação vai contra uma construção objetificada da mulher, comumente presente em filmes com essa temática.

É possível perceber e parte da produção japonesa de animação um protagonismo feminino que se distancia do arquétipo da heroína, valorizando situações comuns e cotidianas, como em *Meu amigo Totoro* (1988), cujo enredo apresenta a menina Mei, sua irmã Satsuki, seu pai, e sua mãe que está doente e acamada em um hospital. No filme, Mei, ao explorar a floresta nos arredores de sua casa, conhece Totoro, que surge em meio às situações comuns e corriqueiras da vida cotidiana, como uma chuva enquanto espera por um ônibus.

No desenvolvimento do argumento de *O Sonho de Clarice*, buscamos abordar o protagonismo feminino de modo a escapar de determinismos acerca deste. Clarice, distancia-se do estereótipo da princesa, delicada e indefesa. Com a introdução da casa-carroça, e do trabalho de seu pai como catador de lixo, o ponto de vista da

protagonista da história é de uma criança simples, que vive em uma região periférica da cidade. Um lugar de fala, portanto, que foge a um discurso hegemônico que em parte se faz presente no cinema de animação, e que surge também a partir das experiências dos autores. Este é um ponto nevrálgico na construção do universo da obra, e ao mesmo tempo requer sensibilidade e atenção. Afinal, como abordar um contexto social no qual não estamos inseridos, de maneira tal que seja possível sair da superficialidade? Além disso, como contar uma história protagonizada por uma menina, a partir de um ponto de vista feminino, uma vez que o roteiro foi escrito por dois homens? Estas são questões que devem ecoar durante toda a produção do filme.

Pretendemos, portanto, apresentar uma história que se dá a partir de um lugar específico, em que as pessoas, a cultura, a condição social, invariavelmente se farão presentes, assim como o protagonismo feminino de uma menina da periferia, evidentes também em sua postura, forma de falar e de agir. Objetivamos, assim, apresentar a experiência simples e mágica dessa menina em seu cotidiano no contexto apresentado. Compreendendo que o lugar de fala em obras similares a esta se dá predominantemente a partir daquele que é privilegiado, buscamos contar uma história em que esse protagonismo se dá a partir de outro olhar. E ao escolher um lugar de fala que não é o mesmo dos autores da atual versão do roteiro, entendemos que outros olhares precisam incorporados a esta obra.

O som e a cena

O Sonho de Clarice é um filme em que sua sonoridade; que inclui a voz, palavra, música, balbucios, glossolalia, sons referenciais, sons incompreensíveis, ruído; será explorada de diversas formas na busca por potencialidades na produção de sentidos para a cena.

No primeiro acesso de Clarice ao mundo fantástico, este se dá quase que exclusivamente por meio da percepção sonora. Clarice encontra-se em uma escuridão e ouve sons múltiplos, de difícil discernimento. Sons referenciais, além de sons característicos do vocabulário particular que Clarice tem com seu pai, bem como sons de suas memórias. Todos estes somados, produzem uma massa

sonora, um ruído que, durante o decorrer da história, passarão a fazer sentido, mas que inicialmente apresentam apenas pistas desses entendimentos possíveis. A medida em que Clarice tenta caminhar nessa escuridão, os sons vão se multiplicando, aumentando a percepção destes como ruído e conseqüentemente sua sensação de medo. Sons que sobrepostos, pouco a pouco tendem a tornarem-se insuportáveis. Assim, quando não os tolera mais, ela retorna ao mundo real.

Em um segundo momento quando Clarice e Tatu são engolidos pelo Guardiã da cidade de Frombélías, somam-se a estes sons diversos, imagens de suas memórias. Estes sons quando associados a essas imagens, apresentam uma sonoridade que se assemelha a uma espécie de mantra que se desenha em meio a uma infinidade de sons, permitindo uma associação destes com as imagens apresentadas. Configura-se aqui um primeiro momento em que as imagens e sons, uma vez organizados na mente de Clarice, começam a fazer sentido.

Mais adiante quando adentram a cidade de Frombélías, Clarice se vê encantada pela harmonia visualmente apresentada. No entanto contrapõe-se a esta, a sonoridade da cidade, caótica e dissonante. Mais uma vez, quando Clarice é levada pelo mar de seres, este 'som de cidade' intensifica-se, incluindo elementos sonoros presentes naquele primeiro momento em que Clarice acessa o mundo fantástico. O contexto da cena, juntamente com sua sonoridade, leva novamente Clarice a um estado de desespero, até que é amparada por Curupialce. Quando entram no edifício do campanário, o som excessivo é abafado, tranquilizando um pouco mais a protagonista. No entanto, logo em seguida o sino localizado no alto da torre do campanário, toca de maneira ensurdecadora. Finalmente quando Clarice chega no alto da torre, passa a organizar todos estes sons, criando uma estrutura rítmica e harmônica própria, entendida por ela, como uma música. Ao fazer isso, a cidade entra em harmonia com seus seres e com suas diferenças. Esta harmonização é representada pela organização sonora em equiparação com a organização dos seres que ali transitam.

Antes de organizar a cidade, Clarice sobe as escadas do campanário. Ao fazer isso evoca uma canção que sua mãe entoava quando era ainda mais nova. Esse canto, que representa momentos de plenitude, constitui-se apenas como uma melodia cantada por sua mãe. Clarice conecta-se com a música, e esta muda seu estado

de espírito. Num primeiro momento, apenas o canto destituído da palavra, e a forma como este a afeta, importam. Passado esse instante, memórias dos momentos em que mãe e filha passaram juntas são evidenciados. O canto de sua mãe acalma e a encoraja a seguir em frente.

Imageticamente no filme transita-se com relativa frequência por imagens abstratas, assim como pela ausência de imagens, numa predominância sonora, em alguns momentos. Em um determinado momento da história quando Clarice trava uma luta corporal com o monstro embaixo da água no pântano, esta transforma-se em uma espécie de dança. Assim, num fluxo, os corpos se misturam, se diluem, fundem, por vezes se dissipam, num jogo visual que transita entre o figurativo e abstrato.

O Sonho de Clarice é um filme com diversas nuances em sua narrativa. A criação de imagens em um plano real, fruto da imaginação de Clarice, introduz elementos não identificáveis no nosso léxico, fantásticos e não reconhecíveis, em uma primeira instância. Essas imagens, inicialmente apresentadas no mundo real da protagonista e pertencentes exclusivamente à sua imaginação, traz pistas do mundo fantástico que ela irá conhecer, ao mesmo tempo em que abre para a possibilidade de flerte e entrelaçamentos entre imagens figurativas e abstratas presentes durante todo o avançar da história. O ritmo e estruturação dessas também podem remeter a certa musicalidade na qual será explorada juntamente com as sonoridades da cena. Por vezes exploraremos a ausência de imagens e uma pura experiência sonora, a exemplo da primeira vez em que Clarice entra no mundo fantástico e se vê em meio a uma imensidão escura e é tomada por sons múltiplos e irreconhecíveis, assim como, no final do filme, quando ela trava um embate discursivo dentro da barriga de Youyoutoba Noá que, em meio a uma escuridão, se dá em glossolalia.

Os contos e causos narrados pelo pai de Clarice em diversos momentos do filme, são ilustrados por imagens que acompanham a narração, a exceção do momento em que seu pai narra um trecho de *A Tempestade* e do mito de Ícaro, neste caso específico, observamos sua performance ao narrar a história. Aqui a figura do narrador aparece ao público como um contador de histórias em que utiliza o seu corpo e sua performance para uma melhor compreensão desta.

Transitando pelos diversos usos dos sons e da voz, no confronto final que Clarice tem com Youyoutoba Noá, este se dá por meio de um embate discursivo, em que os dois começam a se entenderem por meio de um diálogo realizado em glossolalia. A medida em que ambos compreendem a situação, por meio do uso de uma língua inventada, o espectador pode igualmente compreender, por meio das mudanças de timbre das vozes, o entendimento necessário à cena.

A partir das reflexões propostas no terceiro capítulo acerca da voz na animação e, considerando as peculiaridades das três produções que se aproximam nos mais diversos aspectos de *O Sonho de Clarice*, especificamente *Bizarros Peixes das Fossas Abissais*, *Tito e os Pássaros*, e *Anina*, optamos pela busca de um tom naturalista para as vozes dos personagens principais. Em *Tito e os Pássaros*, a voz do personagem Alaor, nitidamente possui um tom que se aproxima da voz com 'estética de dublagem', que segundo o diretor Gustavo Steinberg, dialoga com o personagem, pois este é também uma figura caricata. Nesse sentido, por mais que sua voz destoe das demais, esta apresenta-se adequada a seu personagem. Assim como em *Anina*, em *O Sonho de Clarice*, temos uma história cotidiana, ambientada nesse lugar comum, bem como no universo fantástico criado pela protagonista. Frederico Sorderguit, opta por uma voz naturalista em *Anina*, por acreditar que a história, em sua delicadeza e complexidade, precisava ser contada a partir de um ponto de vista real, cuja aproximação se dá em grande parte pela voz. A opção de uso de voz naturalista em *O Sonho de Clarice*, se dá pelo mesmo motivo, pois o envolvimento com a história, o drama que a envolve, a relação com o pai, as sutilezas do dia a dia, podem ser potencializados pela escolha desse tipo de tom. Mas entendemos que haverá variações no estilo de voz empregado. Nos momentos em que Clarice ou seu pai contam suas histórias, eles farão uso de vozes caricatas e exageradas repletas de elementos glossolálicos. Além disso, pretendemos experimentar os dois tipos de vozes para os personagens do mundo fantástico, sem uma definição precisa de qual será a mais adequada. Por se tratar de outro mundo, o uso de vozes com estilo de dublagem pode funcionar trazendo ludicidade a esse universo mágico. Ao mesmo tempo o uso de vozes naturalistas nesse mesmo universo mágico, pode produzir um deslocamento do espectador em razão de uma inicial desconexão entre voz e personagem, quando apresentados ao público.

Em relação à preparação dos atores, de maneira similar a *Anina*, pretendemos realizar ensaios e preparação de elenco com duração estimada de um mês, para então iniciarmos a gravação das vozes. Compreendendo que o orçamento não permite que realizemos as gravações das vozes do mesmo modo como foi feita em *Rango*, em que todos os atores encenavam juntos em um set de filmagem; é nossa intenção realizar a captação das vozes dos atores juntos em estúdio de gravação de som, de modo que possam interagir uns com os outros quando há diálogos entre eles.

Também, tomando como base a experiência de Sorderguit, optamos por trabalhar com crianças para a atuação de voz dos personagens infantis. Para isso, iremos realizar teste de elenco e audições com pessoas, atores ou não, atrizes ou não, residentes na região em que se passa a história, de modo a preservar também a sonoridade desse local por meio das vozes e de seus sotaques, deixando-as reverberarem em seus personagens e na cena.

No que tange decisões comerciais e de distribuição, vimos que aspectos relacionados a criação dos cenários, figurinos, objetos, muitas vezes tentem a uma neutralidade. Em *O Sonho de Clarice*, buscamos uma verdade no discurso e esta não se dá de uma maneira desvencilhada de tudo o que envolve aquelas personagens cuja voz se faz presente. O pai de Clarice trabalha em um lixão. Sua família residia em uma casa simples, mas com o falecimento de sua mãe, passam a morar na casa-carroça, que seu pai utiliza para coletar material reciclável. Notadamente a casa-carroça é percebida por Clarice de uma maneira distinta e particular. Sua dimensão é outra, vista pelos olhos da menina, que vê uma beleza ímpar naquele veículo. A escola retratada é uma escola pública típica das regiões periféricas de Brasília, com sua arquitetura, sua luz, vegetação características. O objetivo principal não é neutralizar a geografia em que se passa a história, mas sim encontrar um olhar atento àquilo que passa desapercibido por aqueles que transitam diariamente por determinados lugares.

Caminhos da produção

Comparado à produção de curtas-metragens, dirigir uma obra de longa duração traz outros desafios e outras responsabilidades, não só em relação à verba para a

realização deste, mas também no que diz respeito às decisões, e às eventuais concessões a serem feitas em prol da conclusão e distribuição de um filme. Essa é uma questão que, invariavelmente, é ponderada. Até que ponto, determinadas concessões podem ser feitas para que um filme seja mais palatável comercialmente, ou até que ponto deve-se manter as convicções da direção, a respeito de uma narrativa, ou de uma estética que eventualmente não são aquelas mais comuns, dentro desse cenário de distribuição de filmes em larga escala?

O longa-metragem *Lino*, por exemplo, nos permite refletir acerca disso, uma vez que se trata de uma produção nacional em animação 3D com estratégias de distribuição globais. O filme foi lançado no dia 07 de setembro de 2017, com 445 cópias distribuídas nos cinemas de todo o país e apesar do dia em que o filme foi lançado, sua divulgação não explorava o fato dele ter sido produzido no Brasil. Em 1º de fevereiro de 2018, ele é lançado na Rússia com 1200 cópias, número similar ao de lançamentos de filmes de grandes produtoras como Disney e Pixar. Com um público 314 mil espectadores no Brasil, em janeiro de 2019¹⁷⁷, *Lino*, passou a ser considerado o longa de animação nacional com maior arrecadação de bilheteria, ultrapassando 4 milhões de reais¹⁷⁸. Faz-se aqui a ressalva que o filme de animação nacional que obteve maior público até hoje foi 'As aventuras da Turma da Mônica', dirigido por Maurício de Souza e lançado em 1982, visto por 1.172.020 espectadores¹⁷⁹. Neste caso, como não houve mensuração de bilheteria no filme da Turma da Mônica, a maior arrecadação registrada em uma animação é, portanto, referente a *Lino*.

Vale enfatizar também que o intuito dessa análise não é julgar a qualidade do filme ou suas estratégias de comercialização, mas sim, relacionar decisões técnicas e estéticas que se fazem presentes na obra e que estão diretamente relacionadas às estratégias comerciais de distribuição. Em *Lino*, tecnicamente, a qualidade da animação, no que diz respeito ao nível de detalhamento e sutilezas no movimento dos personagens, assim como a fotografia, iluminação e seu resultado final na tela

¹⁷⁷ Segundo dados publicados pela Ancine, disponível em https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/informe_distribuicao_2017.pdf acesso em 29 de janeiro de 2019.

¹⁷⁸ O maior público de um filme nacional de animação ainda pertence ao filme 'A turma da Mônica', lançado em 1982 e dirigido por Maurício de Souza, com um total de 1.172.020 espectadores. Dados disponíveis no site ANCINE. www.ancine.gov.br/ acesso em 29 de janeiro de 2019.

¹⁷⁹ MACHADO, 2013: 19.

(*render*) são equiparáveis a filmes que utilizam a mesma técnica, eventualmente produzidos por grandes estúdios. Um filme, portanto, com um padrão estético internacional. No que diz respeito ao roteiro, personagens, ambientação, cenários e figurinos, estes situam-se, apropriando do termo utilizado por Alfredo Sorderguít¹⁸⁰, numa região neutra. O cenário apresentado, pode ser entendido como de uma região do centro de uma grande cidade, com uma arquitetura reconhecível em diversos outros filmes de animação norte-americanos. As lixeiras de rua, os hidrantes, os parquímetros, não são brasileiros, assim como o carro de sorvetes e as viaturas de polícia. Quanto ao figurino dos policiais, estes fazem alusão aos uniformes de *Loucademia de Polícia*¹⁸¹. Ainda no que diz respeito aos cenários, em determinado momento da história, o protagonista segue até um castelo, fazendo referência aos filmes do *Harry Potter*. Sua premissa, de um animador de festas infantis, mal pago, não reconhecido e frustrado, apresenta uma realidade comum a nós. É possível uma identificação com a obra, num primeiro momento em razão dessa ambientação. No entanto, no desenrolar da trama esta segue por outros caminhos. Vale ressaltar que uma obra nacional, não necessariamente precisa retratar um cenário local, afinal, os gêneros e temáticas a serem explorados são inúmeros. A esse respeito podemos citar a produtora brasileira Tree House Studios, que se dedica à produção do longa-metragem em animação 3D intitulado *A terra dos Ekitumans*, um filme de ficção científica que, segundo o diretor¹⁸², possui uma estética *Biopunk* e um tom indígena futurista, cuja história se passa em um mundo existente no subsolo do planeta Terra. Mas em *Lino*, é apresentada inicialmente uma situação cotidiana que se passa em uma grande cidade. Ao se escolher essa neutralidade estética, narrativa e performativa, traços e marcas de nossa cultura, tornam-se menos presentes, quando não, deixam de existir. *Lino* é uma obra que logrou êxito comercial, portanto cabe questionar: que aspectos presentes na obra, potencializam sua comercialização? Estas se relacionam a uma ambientação mais neutra, que se pretende universal? E o que se entende como universal? Seria um modelo difundido pelo cinema *Hollywoodiano*?

¹⁸⁰ Ver página 127.

¹⁸¹ WILSON, Hugh. *Police Academy (Loucademia de Polícia)*. EUA. 1984.

¹⁸² O filme 'A terra dos Ekitumans' é dirigido por Márcio Moraes.

Por outro lado, contrapondo essa argumentação, neste cenário de produções audiovisuais comerciais de distribuição global, como poderíamos situar o filme *Rio* (2011)? Esta obra, assim como sua sequência *Rio 2* (2014), foi dirigida pelo brasileiro Carlos Saldanha e produzida pela Blue Sky Studios, conhecida também por filmes como *A Era do Gelo* (2002), *Robôs* (2005) e *Touro Ferdinando* (2018). Uma produção estrangeira, dirigida por um brasileiro, com um orçamento estimado de 90 milhões de dólares¹⁸³. Apesar de ter sido produzido nos Estados Unidos, o filme consegue abarcar uma história num contexto brasileiro, que se passa no Rio de Janeiro, cuja representação geográfica, sua fauna, flora, arquitetura da cidade é feita de maneira fidedigna ao real. Mesmo seus personagens estereotipados, carregam traços característicos daquela região. Mas é um filme com fins comerciais, e nesse sentido estratégias conhecidas e já abarcadas aqui, também foram tomadas. Como dito anteriormente, diversos estúdios utilizam vozes de atores e personalidades em evidência na mídia como estratégia de divulgação do filme. *Rio*, cujo idioma original é o inglês, contou com vozes conhecidas como Anne Hathaway, Jamie Foxx, Will.i.am, Jesse Eisenberg, Bruno Mars.

Nesse cenário aparentemente paradoxal e regido pelo negócio, por um lado temos obras como *Lino* que busca se internacionalizar, abrindo mão, em parte, de nossos traços, ao evidenciar uma estética neutra, cujo objetivo é uma maior aceitação em outros países, e, por outro lado, em *Rio*, temos uma produção estrangeira que abarca um contexto nacional como elemento a ser enaltecido, potencializando sua veiculação, não só no Brasil, mas no mundo todo.

O modelo narrativo dos dois filmes é equivalente. As estratégias de comercialização são similares. Estes se diferenciam, um pela neutralização geográfica e cultural do espaço em que se realizou o filme, e outro por evidenciar o lugar retratado.

O filme *Rio*, dirigido por um brasileiro, mas produzido nos Estados Unidos, pode levar a entendimentos distintos acerca de sua abordagem temática. Ao mesmo tempo em que um diretor brasileiro atuante em um grande estúdio de animação defende a ideia da realização de um filme que fala de seu país; ao lidar com uma obra de entretenimento, ao usar estereótipos e caricatura, criando uma ficção a partir

¹⁸³ Orçamento estimado segundo site IMDB. <https://www.imdb.com/title/tt1436562/> acessado em 30/01/2019.

de nosso contexto cultural, social e econômico, passa-se a representar problemas sociais de maneira exótica e pitoresca, que, retomando o pensamento de Glauber Rocha apresentado na introdução da tese, pode reduzir, simplificar e vulgarizar o tema.

Em *O Menino e o Mundo* já citado outras vezes, o personagem do menino brinca em um cenário em que se evidencia a exploração e a pobreza. Mas ao fantasiar e criar seu mundo lúdico, não o exclui da realidade que o cerca. Um retrato social do país é apresentado em diversas situações, contextos e espaços. A esse universo caleidoscópico e fantástico entremeia-se um cenário nada fictício e nada exótico. Ao final do filme, as imagens documentais em vídeo, possibilitam um assentamento ainda maior dessa realidade pertencente a ele e a tantos outros meninos neste mundo, que parte de nosso lugar e reverbera em outros, ultrapassando fronteiras, comunicando sem palavras, podendo ser amplamente compreendido, sem deixar de mostrar o seu lugar de fala. Sem abandonar as marcas de nossa cultura, sua trajetória em festivais de cinema do mundo todo, chancela seu êxito de crítica. No entanto, mesmo premiado como melhor filme no festival de Annecy (2014), vencedor do Annie Awards como melhor animação independente (2016), indicado ao Oscar de melhor longa-metragem de animação, este não obteve um resultado expressivo no circuito comercial de cinema, totalizando no Brasil, não mais de 65 mil espectadores. *O Menino e o Mundo*, não foi um filme desenhado com o propósito prioritariamente comercial, mesmo que este comumente seja o desejo de quem realiza uma obra audiovisual. O filme *Uma História de Amor e Fúria*, dirigido por Luis Bolognesi, também vencedor do festival de Annecy no ano de 2013, obteve um público nas salas de cinema inferior a 30 mil espectadores. Marta Machado em artigo publicado na revista Filme Cultura, comenta que mesmo que a exibição em cinemas não seja a única ‘janela’¹⁸⁴ de comercialização, o desempenho de um filme nas salas “continua sendo importante norteador de valores de negociação para todos os desdobramentos ao longo do tempo de vida de uma obra” (2013, p. 17).

Por vezes, a delimitação e categorização de filmes como pertencentes a um nicho de ‘cinema de arte’ ou ‘cinema comercial’ impacta em sua exibição em festivais e

¹⁸⁴ Janela é o termo usado no mercado audiovisual para definir a ordem de exibição de um conteúdo. A 1ª janela é a primeira forma de exibição de uma obra audiovisual.

circuitos de cinema. A esse respeito Gustavo Steinberg, um dos diretores de *Tito e os Pássaros* (2018), comenta que durante sua participação no Festival de Annecy, em que o filme concorreu ao prêmio de melhor filme no ano de 2018, alguns espectadores, críticos e realizadores, apresentavam uma postura reativa à sua obra, em função desta ter evidentes características de filmes comerciais¹⁸⁵. Já, sua experiência na primeira exibição do filme na América do Norte, especificamente no Festival de Toronto, foi diferente. O diretor comenta que as crianças que assistiam ao filme se mantiveram interessadas durante toda sua exibição. Como a versão apresentada era legendada, muitos pais faziam a leitura das legendas para seus filhos, que ainda assim permaneciam conectados com seus personagens e com a história. Steinberg especula que a boa receptividade se deu justamente pelo fato do filme possuir um estilo de narrativa mais próximo ao norte-americano, mas com um visual completamente diferente daquele que é exibido na maioria das salas comerciais¹⁸⁶ (2019).

Afinal, é possível realizar um filme que consiga simultaneamente atingir esses dois lugares: um sucesso de crítica e um sucesso de público? *Tito e os pássaros* é um filme que transita por essa zona de fronteira. Algumas peculiaridades nos levam a esse entendimento. Primeiramente no que diz respeito à sua escolha estética, relacionada ao orçamento disponível para sua produção, levando este a ser realizado em animação 2D na técnica de *cut-out*. Segundo o diretor, praticamente todos os filmes do *mainstream*¹⁸⁷ atualmente são realizados utilizando a técnica de animação 3D¹⁸⁸. Ele afirma que longas-metragens em animação 2D não conseguem mais atingir um mercado tão grande. Steinberg comenta ainda que sempre teve a intenção de realizar um filme que fosse, ao mesmo tempo, bonito e divertido¹⁸⁹. A estética do filme, remetendo ao movimento artístico expressionista, relaciona-se também com o baixo orçamento para sua produção. As pinceladas rápidas, características desse movimento, implica em um visual que escapa àquele

¹⁸⁵ Depoimento do diretor Gustavo Steinberg em palestra realizada no 6º BIFF – *Brasília International Film Festival* (2018).

¹⁸⁶ Depoimento do diretor em entrevista realizada para o canal Nerd Rabugento disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=tDLEWE2xEE4> acessado em 22/01/2019.

¹⁸⁷ Filmes que circulam nos grandes circuitos comerciais, com distribuição global em larga escala.

¹⁸⁸ Depoimento do diretor Gustavo Steinberg em palestra realizada no 6º BIFF – *Brasília International Film Festival* (2018).

¹⁸⁹ Ibid.

comumente visto nos filmes de grandes estúdios, ao mesmo tempo em que permite uma simplificação na construção dos cenários, bem como na animação (figura 08).



Figura 08. Frame do filme *Tito e os Pássaros*.

Devido ao fato de o filme não ter sido realizado em computação gráfica 3D e deste trazer como referência estética o movimento expressionista, por vezes esta obra passa a ser entendida como um 'filme de arte'. Steinberg entende que visualmente ele pode ser colocado nesse lugar, mas narrativamente não¹⁹⁰. Ou seja, o filme é visualmente diferente daqueles que comumente são exibidos no circuito comercial, mas, ao mesmo tempo, sua narrativa é muito próxima destes. Neste caso, talvez aí resida sua potência.

No caso de *O Sonho de Clarice*, que caminho seguir? Essa breve análise, nos leva de volta ao curta *O Mascate*, pois este é um filme que em sua concepção, pretendia abordar uma temática de tal forma que fosse universal, e que ao mesmo tempo buscasse mostrar um regionalismo e uma atmosfera brasileira. No curta-metragem *José* (2015), buscou-se também uma atmosfera regional, mas sua narrativa, foge a um modelo clássico aristotélico de divisão em três atos, tornando-o mais hermético a determinado público. De um lado temos *O Mascate*, que circulou por vários festivais obtendo grande visibilidade, de outro temos *José*, que apesar de uma circulação muito menor, foi bem recebido pela crítica.

¹⁹⁰ Ibid.

O Sonho de Clarice foi contemplado pelo Edital de fomento do Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal (FAC-DF), associado ao Edital de Arranjos Regionais do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), cuja linha de apoio, é destinada a uma primeira janela de exibição em salas de cinema comercial. Como realizador, há de fato um desejo de que o filme seja visto pelo maior público possível. Como diretor, busco narrativas que se distanciem, em certa medida, dos modelos exaustivamente explorados. O início da produção do filme está previsto para se iniciar em abril de 2019, e ao longo do primeiro ano de produção, pretendemos realizar algumas análises e tratamentos de roteiro. Pretendemos, assim, refletir sobre filmes que buscam transitar por essas searas, entre o comercial, o filme de arte, a produção independente autoral e a produção regida pela lógica do mercado. Mas também há uma busca por uma forma de se contar uma história que afrouxe certos 'lugares comuns'. No intuito de refletir sobre os novos tratamentos do roteiro de *O Sonho de Clarice*, essas perguntas devem ecoar. É possível alcançar um êxito comercial em uma obra autoral independente? Um êxito comercial, necessariamente implica em uma falência artística? Implica em recorrer a padrões e modelos pré-estabelecidos? Quais escolhas a serem feitas nesse sentido, e quais as implicações disso? Há caminhos outros, pouco explorados, com esse potencial? Há um meio termo que possa ser alcançado?

Sobre o fomento

Na última década vivenciamos um florescimento, expansão e consolidação do cenário de animação no Brasil, na produção de séries para televisão, longas-metragens, conteúdo para *Video on demand* (VOD), internet, jogos. Segundo Jonas Brandão, sócio da produtora de animação Split Studio, esse ótimo momento da animação no Brasil se dá graças aos esforços combinados do governo, da iniciativa privada e sobretudo dos animadores e profissionais da área, que sempre batalharam muito nesses 101 anos de animação no Brasil. Percebemos que a partir de 2008 com lançamento do edital AnimaTV, com a promulgação da lei da TV paga (Lei 12.485/11) e com a estruturação do Fundo Setorial do Audiovisual, surge uma indústria de animação no Brasil. Marcelo Marão, aponta para quatro momentos fundamentais na história da animação brasileira nas últimas décadas: o primeiro

deles foi o curso realizado nos anos 1980, no CTA_v coordenado por Marcos Magalhães em parceria com o National Film Board of Canada. O segundo momento foi a criação do festival Anima Mundi, que, segundo ele, “fez crescer em progressão geométrica o interesse dos brasileiros em assistir animações autorais e muito distantes de tudo que se conhecia pela TV ou cinema comercial”¹⁹¹. Um terceiro momento se dá quando profissionais do país se uniram e fundaram a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação. Com a Associação, a entidade passou a dialogar com o governo e instituições, contribuindo na concretização dos primeiros editais específicos para a animação como o ANIMATV. Por fim, Marão aponta para o quarto momento na história da animação que é o estabelecimento e consolidação de uma indústria de animação no Brasil.

O ANIMATV é o primeiro programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animação brasileiras, como aponta Sérgio Nesteriuk (2011: 141). O programa cujo edital de produção de pilotos de série foi publicado em novembro de 2008, integrou-se ao Programa Nacional de Fomento à Animação – ProAnimação, criado em 10 de outubro de 2008, como resultado de um grupo de trabalho composto pela ABCA, Coordenação Executiva do ANIMATV, ABPITV, Cinemateca Brasileira, CTA_v e TV Cultura/TV Rá Tim Bum, supervisionado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (:139). O Edital contou com um total de 257 projetos inscritos, de 17 Estados brasileiros. Destes, 17 projetos foram contemplados para o desenvolvimento de episódio piloto com 11 minutos de duração, além do desenvolvimento do projeto de série (:142). Numa segunda fase deste edital, em novo processo de seleção, dois projetos foram contemplados para a realização de uma primeira temporada com 12 episódios. Foram contempladas as séries Carrapatos e Catapultas de Almir Correia e Tromba Trem de Zé Brandão.

Nesteriuk comenta ainda acerca das diversas ações promovidas pela Coordenação Executiva do programa, representando o AnimaTV em eventos voltados para o mercado de cinema e animação, como o KidScreen Summit, em Nova Iorque, MIPCOM E MIPJunior, em Cannes (:145). No entanto fica claro que o mercado brasileiro ainda precisava de outro incentivo para poder absorver a produção nacional. Primeiramente porque historicamente os canais de TV por assinatura no

¹⁹¹ MARCHETI, 2017: 12.

Brasil compravam produções estrangeiras e já prontas. Sem a existência de cotas de exibição, mesmo com uma série pronta para ser exibida, estas não interessavam aos canais. Aos projetos contemplados pelo AnimaTV que realizaram o episódio piloto, mas não foram contemplados com a produção de uma primeira temporada, a dificuldade era maior. A aquisição de uma licença para veiculação de uma série brasileira de animação, que ainda iria captar recursos para sua produção era inconcebível naquele momento.

Com grande impacto na mudança desse cenário, em 2011 é promulgada a lei 12.485/11 que regulamenta a entrada das empresas de telecomunicação (Vivo, Tim, Oi) no setor de distribuição de TV a cabo. Segundo Vera Zaverucha, a Lei 12.485/11, que estabeleceu as cotas nas TVs por assinatura, criou a demanda por produção brasileira independente, tanto para os canais brasileiros, quanto estrangeiros de espaço qualificado (2017: 120). As obras que constituem espaço qualificado e que podem cumprir cotas nos canais de TV paga são aquelas classificadas como: ficção, animação, *reality show*, vídeo musical e variedades (:121).

A exigência de exibição de conteúdo brasileiro independente no horário nobre dos canais a cabo, abriu o mercado e possibilitou o surgimento de diversas produções nacionais, com geração de empregos e oportunidades de negócio. No que diz respeito ao estabelecimento de cotas para exibição de conteúdo nacional, Jonas Brandão reforça que “praticamente todos os países que têm um mercado audiovisual interno desenvolvido também têm cotas, como França e Canadá, dois grandes expoentes no mundo da animação” (2017: 08).

Com a lei da TV paga, surge uma demanda imediata por conteúdo brasileiro independente. Se pensarmos nos canais de TV a cabo no Brasil que se interessam em comprar animação, temos preenchimento de uma grade de programação, numa quantidade de horas de conteúdo não existente ainda. Discorey Kids, Gloob, Gloobinho, Boomerang, Nick Jr, Disney Jr, TV Ra Tim Bum, Zoomoo, Natgeo Kids, Cartoon Network, Nickelodeon, Disney Channel, Disney XD, são apenas alguns canais com interesse em licenciar e exibir conteúdo em animação. Mas onde encontrar tanta produção animada no Brasil? A simples determinação de cotas pela lei, criaria um problema, que não resolvido, possivelmente implicaria em uma alteração ou revogação desta, por falta de conteúdo o suficiente a ser veiculado.

Para equacionar essa conta, e com importante papel na consolidação dessa indústria, o Fundo Setorial do Audiovisual passa a ser o principal mecanismo de fomento do audiovisual no Brasil, com linhas de apoio voltadas para as mais diversas áreas do setor, incluindo conteúdo seriado para TV, além disso em todas as etapas que envolvem o audiovisual, desde o desenvolvimento, produção, finalização e comercialização. Criado pela Lei nº 11.437/06 e impulsionado pela Lei nº 12.485/11, os recursos do Fundo Setorial do Audiovisual – FSA são destinados ao desenvolvimento articulado de toda a cadeia produtiva da atividade audiovisual no Brasil. O Fundo tem como objetivos a expansão e diversidade da produção independente; o desenvolvimento de arranjos produtivos regionais; o fortalecimento do mercado de licenciamento de conteúdos brasileiros; e a ampliação da capacidade de competitividade das empresas audiovisuais brasileiras no mercado nacional e internacional.

Ressalta-se aqui que essa breve abordagem visa uma melhor compreensão de todo o caminho percorrido até a aprovação em edital para a produção do longa-metragem *O Sonho de Clarice* e por esse motivo não nos aprofundamos no tema.

A dificuldade do realizador estreante

Uma possível primeira pergunta que surge de um realizador estreante é como ingressar no mercado? Como entrar nesse negócio que a uma primeira vista parece inacessível? Pergunta similar à do estagiário com experiência. Ou seja, como romper com o círculo vicioso que exige experiência daquele que deseja começar a trabalhar? Como conseguir a vaga de estágio para poder ganhar experiência, se o estágio exige que o candidato já tenha experiência? Na área de cinema parece assustador tentar conseguir uma verba por meio de edital público para realizar seu primeiro filme. Nessa última década, muitas mudanças foram feitas no sentido de democratizar o acesso, distribuindo os recursos àquelas pessoas que dificilmente acessariam estes, não fossem pelo estabelecimento de cotas. No entanto, mesmo com as cotas de regionalização nos editais do Fundo Setorial do Audiovisual, ainda é preciso um empenho e esforço consideravelmente maior, para que um novo realizador possa competir em igualdade com aqueles que já estão estabelecidos e

consolidados no mercado. Afinal, mesmo com a determinação de cotas estabelecendo que um percentual de projetos contemplados será destinado a produtoras sediadas em regiões específicas do Brasil, é possível compreender que em cada região há também aquelas empresas produtoras já atuantes e estabelecidas no mercado regional. Ou seja, o diretor estreante não precisa competir nacionalmente, mas regionalmente sim. Além disso, com a boa repercussão dos longas e séries animados brasileiros, e diante das outras possibilidades de negócio que a animação contempla, com seus subprodutos, muitas produtoras que antes atuavam exclusivamente com obras em *live action*, adentram também o campo da animação.

Apesar de um aparente cenário, fechado aos novos realizadores, há um caminho possível a se trilhar. Afinal grandes produtoras de animação no Brasil como a Copa Studio e a Split Studio, foram criadas, ambas em 2009, na época em que era lançado o primeiro edital de séries de animação para TV. O mercado está mais competitivo, e se profissionaliza, mas ao mesmo tempo há espaço para novos realizadores o que é importante também para um arejamento de ideias.

Como realizador independente, como diretor de longa-metragem estreante, considero relevante, relatar a experiência e trajetória ao longo dos anos objetivando a realização deste primeiro longa-metragem. O ponto de partida é, portanto, de um realizador focado em uma produção autoral, que reside fora dos grandes centros de produção audiovisual no Brasil onde estão concentradas as maiores produtoras de animação, e que, portanto, tem que lidar com essas dificuldades para conseguir recursos para a realização de um filme. Do ponto de vista de uma produtora independente, em início de carreira, é importante pensarmos nas mudanças e aprimoramentos nos mecanismos de fomento ao longo dos anos. Suas adaptações no sentido de abarcar uma maior variedade de temas, gêneros, vieses, de permitir o acesso aos recursos por aqueles que normalmente não teriam acesso, não fossem as estratégias e mudanças nas formas de seleção desses editais, visando uma ampliação e uma democratização desse uso.

Um exemplo: a pontuação de uma produtora na Ancine é um indicador do valor máximo que uma empresa pode captar de recursos para uma produção audiovisual. A avaliação de uma empresa produtora em editais do Fundo Setorial, ao longo de

sua existência passou por algumas modificações. Os primeiros editais do Fundo pontuavam as produtoras com base no indicador da Ancine. O método de avaliação, mudou, mas nos editais do ano de 2018, novamente foi retomada a avaliação de pontuação na Ancine. Quais as implicações desse tipo de avaliação para uma produtora em início de carreira? Provavelmente ela terá a nota mínima neste quesito específico do edital, o que implicará na necessidade de maiores pontuações nos outros quesitos, a fim de que ainda assim consiga pontuar e concorrer com projetos de produtoras já consolidadas.

Pensando ainda nesse realizador independente, sem recursos, que desenvolve seu projeto por conta própria, fica nítida a dificuldade que este terá para competir com uma produtora já consolidada. O realizador independente, provavelmente irá dedicar-se às diversas etapas que envolvem o desenvolvimento de um projeto, como o desenvolvimento do roteiro, desenho de personagens, elaboração de orçamento analítico, planejamento da produção, desenho de *storyboard* entre outros. Uma produtora já atuante no mercado, possivelmente conseguirá delegar as várias tarefas de elaboração de um projeto para sua equipe. O realizador independente, possivelmente irá recorrer a amigos para contribuir com desenvolvimento do projeto. Sem contar que provavelmente terá que dividir o tempo necessário ao desenvolvimento do projeto com outras atividades remuneradas, afinal, as contas insistem em chegar no começo de todo mês. Por fim, este projeto desenvolvido, para ser aprovado deverá ser melhor do que os outros projetos apresentados por estas produtoras já estabelecidas no mercado. Inclusive, devido ao fato de que a empresa produtora não será bem avaliada por não possuir ainda um repertório fílmico. Apesar de parecer ingênuo esse pensamento, muitas produtoras ingressaram no mercado dessa maneira. Acreditando na ideia, dedicando-se ao desenvolvimento do projeto e contando com a ajuda de amigos. Marta Machado comenta que não raro esses projetos são feitos em verdadeiras ações entre amigos, o que só é possível pactuar uma vez (2013: 18).

É sabido que a maior parte da produção audiovisual brasileira se concentra na região sudeste, principalmente nos estados do Rio de Janeiro e São Paulo. Como vimos, dentre os objetivos do Fundo Setorial do Audiovisual, destacamos a expansão e diversidade da produção independente, bem como o desenvolvimento de arranjos

produtivos regionais¹⁹². Os editais nacionais passaram a dedicar gradativamente um percentual de projetos contemplados para cada região do país. Além disso, com a implementação dos editais de arranjos regionais, num modelo de financiamento compartilhado entre o governo do estado e Fundo Setorial, permitiu aportes de recursos maiores por meio da realização de editais específicos de cada estado. Ou seja, a possibilidade de aumento dos recursos, e eventual aumento no número de projetos a serem contemplados, aumenta também a chance de acesso de novos realizadores.

Outro aspecto que vem a contribuir para que novos realizadores tenham acesso aos recursos, é o lançamento de linhas de apoio destinadas a desenvolvimento de projetos. Os editais de desenvolvimento promovem o acesso, uma vez que um realizador estreante pode acessar recursos para desenvolver um projeto audiovisual com verba para contratação de profissionais nas mais diversas especialidades que envolvem sua elaboração.

No entanto, por mais que as cotas de regionalização sejam de extrema relevância para a distribuição dos recursos e uma produção descentralizada, toda a cadeia produtiva deve ser pensada. Atualmente a maior parte dos recursos é destinada à produção, um percentual menor à distribuição, mas uma etapa estratégica nesse processo que é a formação ainda dá os seus primeiros passos.

Segundo Jonas Brandão, uma dificuldade encontrada mesmo em São Paulo, é a falta de mão de obra qualificada. A situação se agrava quando a produção é descentralizada. Com essa carência, eventualmente corre-se o risco de que do trabalho que deveria ser feito nessas regiões, visando promover o mercado local e uma produção que venha de fato desses lugares, volte para os estados que já concentram essa produção, justamente em função de uma falta de mão de obra.

A fim de que a produção e a indústria da animação possam se estabelecer fora dos estados que concentram a atividade, é necessário um pensamento estratégico, tanto por parte do governo no sentido de promover a formação técnica e especializada, assim como por parte das produtoras, que podem atuar também na busca de conhecimento e expertise. Nesse sentido, é uma opção viável estabelecer parceria

¹⁹² ZAVERUCHA, 2017: 128.

com uma produtora já consolidada e com experiência de produção e de mercado, a fim de promover o intercâmbio, de tal forma que o conhecimento e experiência desses estúdios possam ser compartilhados com as produtoras localizada em outras regiões, evitando erros e adicionando conhecimento e experiência, contribuindo para que um cenário autossuficiente nessas regiões se estabeleça.

Cesar Coelho¹⁹³ aponta que é preciso que haja incentivos em formação de profissionais e associado a isso a produção precisa ser constante. Ele considera que um dos gargalos da produção em animação é a falta de raciocínio de longo prazo, assim como a falta de um capital para um fluxo de caixa. Estes dois aspectos estão diretamente relacionados à forma como as produtoras conseguem recursos para suas produções.

Atualmente, apesar de existirem diversos mecanismos de fomento para a produção de um filme ou uma série em animação, o processo na maior parte das vezes é lento e burocrático. Isso dificulta a organização das produtoras para conseguir constância de trabalho. Como comenta Jonas Brandão:

A questão da lentidão e da burocracia faz com que as produtoras dificilmente consigam ter a certeza de quando terão o aval e os recursos para começarem produções futuras. O impacto financeiro e social é enorme para a produtora, uma vez que ela não consegue se planejar e garantir a permanência de sua equipe entre produções (BRANDÃO, 2017: 16).

O fluxo de caixa também é um grande problema, que está diretamente relacionado ao mecanismos burocráticos e desníveis de preço. A esse respeito Brandão pontua que:

Além das muitas incertezas em relação a projetos futuros, os orçamentos são muito apertados e, a maior parte das produtoras não consegue ter caixa para poder movimentar, investir ou mesmo guardar para emergências, o que faz com que elas fiquem fragilizadas frente a oscilações do mercado (2017: 15)

No que diz respeito aos editais estaduais, é preciso também que as secretarias de cultura dos estados estabeleçam parâmetros em seus chamamentos públicos, de forma a permitir o acesso capilarizado desses recursos. Analisando os editais de

¹⁹³ Palestra realizada por Cesar Coelho no Brasilia Animation Festival, edição de 2017.

fomento da Secretaria de Cultura do Distrito Federal, é possível perceber as mudanças gradativas que ocorreram no sentido de permitir o acesso a outros grupos e realizadores que antes tinham dificuldades em obter financiamento para seus projetos. Os editais de audiovisual de 2017 e 2018 contaram com cotas para diretores estreantes, tanto nas categorias de curta-metragem, quanto longa-metragem. Além disso, contou com linha de apoio destinada ao desenvolvimento de projetos, tanto para longas-metragens quanto para séries em *live-action* e animação.

O longa-metragem *O Sonho de Clarice*, foi aprovado no edital do FAC em 2017, dentro da cota destinada a diretores estreantes. Numa linha específica que se dá em pareceria com o edital de Arranjos Regionais do Fundo Setorial do Audiovisual. A regionalização do Fundo Nacional, associado à cota destinada a diretores estreantes, permitiu que o projeto *O Sonho de Clarice*, concorresse de maneira mais equânime com outros realizadores.

Essas ações são fundamentais para diluir a distribuição do orçamento de longas-metragens, antes concentrados nas mãos de alguns poucos realizadores. Ao possibilitar o acesso de novos realizadores, ao permitir que diretores estreantes possam produzir seus filmes, novos olhares são apresentados. Multiplicam-se as narrativas, as ideias, os pensamentos, as histórias, possibilitando um amadurecimento e uma diversidade da produção.

Apesar de o acesso aos recursos para a produção de um longa-metragem parecer intangível, muitos realizadores seguem caminhos similares até a realização de seu primeiro longa. Marcelo Marão, que atualmente realiza *Bizarros Peixes das Fossas Abissais*, afirma que levou nove anos até conseguir a verba para sua produção. Durante esse processo, teve o projeto apresentado diversas vezes em editais, e mesmo tendo sido recusado algumas vezes, a cada nova tentativa ele avaliava os problemas e melhorava o projeto. Ele comenta que uma dessas mudanças feitas foi em relação ao título que inicialmente se chamava 'Minha bunda é um gorila', mas que apesar de sua trajetória como curta-metragista, não passava muita credibilidade. Finalmente após algumas tentativas, foi contemplado no edital de desenvolvimento. E uma vez com o projeto desenvolvido, finalmente foi contemplado em edital de produção. Marão, antes de seu primeiro longa, produziu e dirigiu 13 curtas metragens, todos com trajetória em festivais nacionais e internacionais.

Sérgio Nesteriuk sugere aos novos realizadores que antes de se lançarem em busca de apoio em grandes editais, é importante trilhar um caminho prévio na realização de curtas-metragens. Ele comenta:

Na maioria dos casos, a primeira experiência de um animador na área se dá pela realização de um curta-metragem autoral com recursos próprios, adquirindo a experiência necessária para um segundo trabalho. Dependendo do desempenho dessa primeira experiência autoral, normalmente medida por seleções e eventuais premiações em festivais, o animador consegue o aporte de algum edital para a realização de uma nova obra (2011: 272).

O *Mascate* foi realizado exatamente da maneira como apontou Nesteriuk. O curta foi realizado de maneira independente e após finalizado em cópia digital, com sua participação em festivais, obtivemos apoio financeiro por meio de edital do estado para sua finalização em 35 mm, formato ainda vigente à época e utilizado na exibição em festivais. A partir daí os curtas *Quimera* (2012) e *José* (2015) contaram com financiamento para sua realização.

Assim como ocorreu com Marcelo Marão, o projeto do longa-metragem *O Sonho de Clarice*, foi apresentado em diversos editais. Numa primeira tentativa o projeto foi enviado para um edital de desenvolvimento. Uma vez recusado, refletimos acerca das ponderações feitas pela comissão de seleção e a partir daí, seguimos trabalhando no projeto, em seu roteiro e no material visual, a fim de pleitear novo edital. Novo projeto para desenvolvimento foi apresentado no ano de 2016 e em 2017, com o projeto desenvolvido dentro do modelo mencionado por Marta Machado, com a ajuda de muitos amigos, este foi finalmente aprovado. Ao longo desse período o projeto contou com a colaboração de Cesar Lignelli, Frederico Tales Alencar, Gabriel Dutra, Gustavo Mochiuchi, Juliet Jones, Márcio Mota, Mariana Pizarro, Renan Modesto, Vivian Palmeira, Washington Rayk e William Ricardo. Finalmente após cinco anos, o projeto foi aprovado.

Em uma sociedade que tende por determinismos, *O Sonho de Clarice*, visa um pensamento mais amplo, sutil e poético das realidades. Em um mundo que valoriza o ter, *O Sonho de Clarice* valoriza o ser. Em uma sociedade que tende às

aparências, em *O Sonho de Clarice*, a experiência vale mais. Este é *O Sonho de Clarice*. Adentremos um pouco mais em seu mundo.



Figura 09 – QR code

Instruções: acesse o site por meio do QR code, e ouça a música enquanto usufrui da leitura do caderno de desenhos de Clarice.

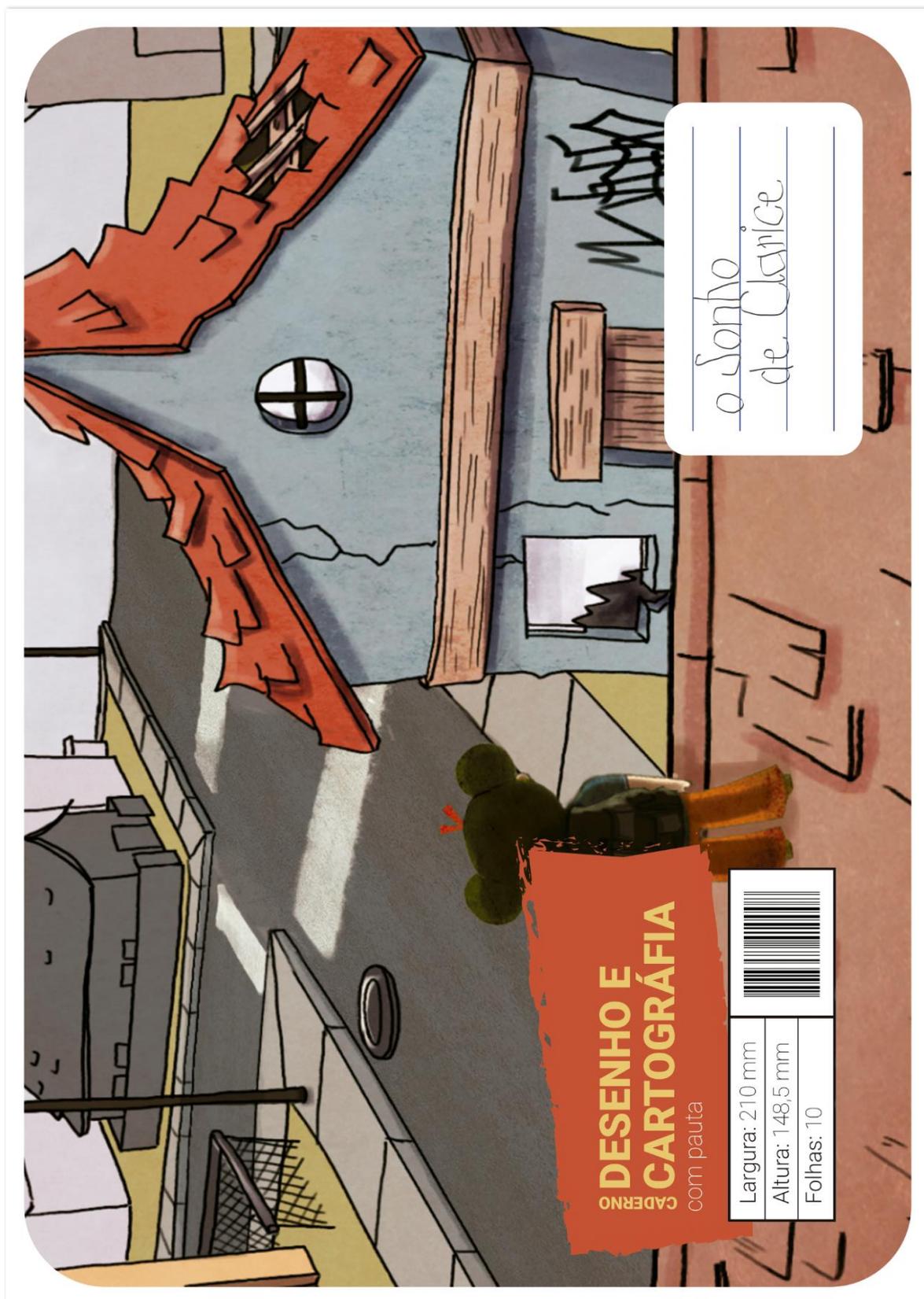


Figura 10 – caderno de desenhos de Clarice (desenho: Adriana Pizarro, Juliet Jones. arte gráfica: William Ricardo).



Figura 11 – caderno de desenhos de Clarice

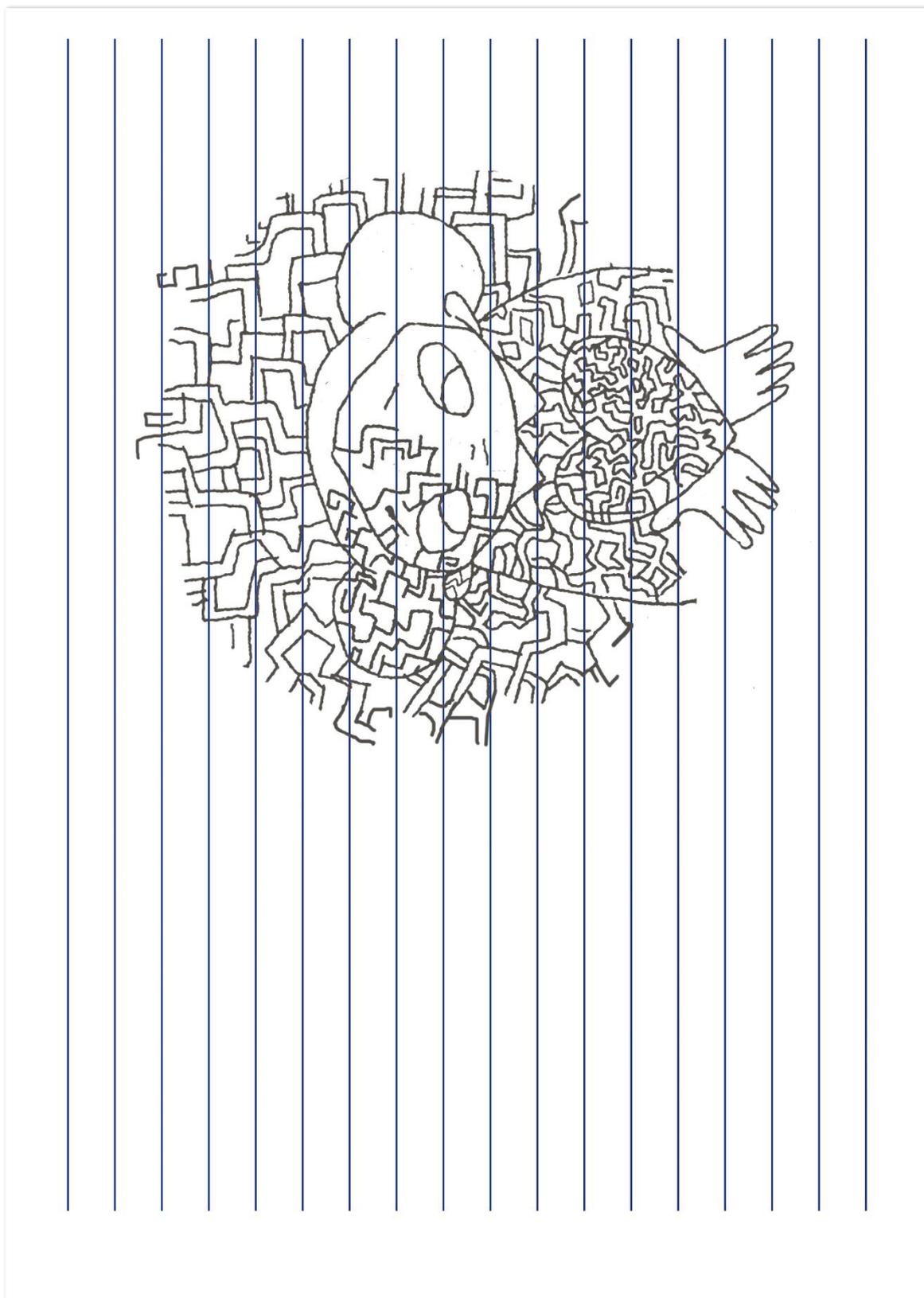


Figura 12 – caderno de desenhos de Clarice

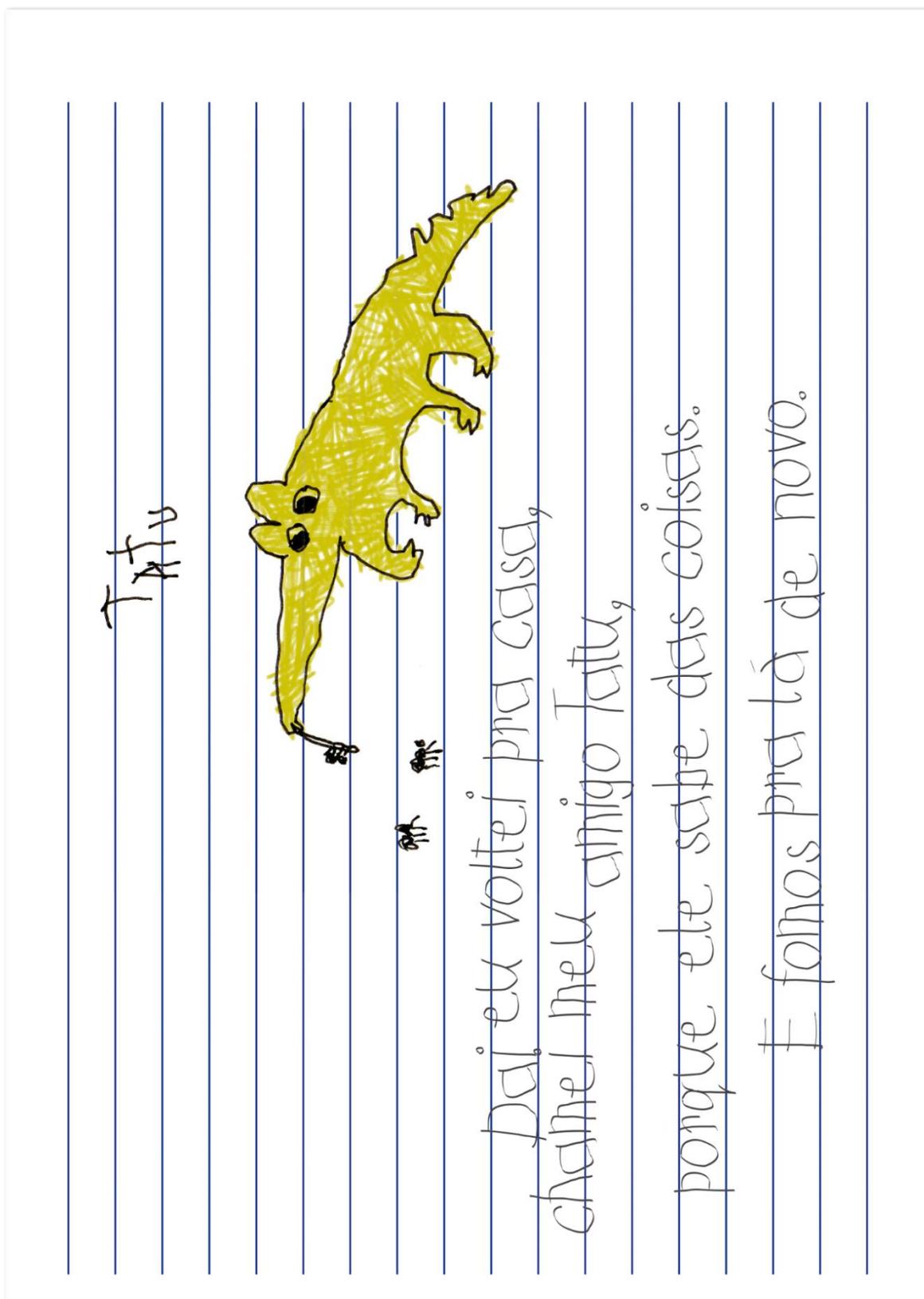


Figura 13 – caderno de desenhos de Clarice

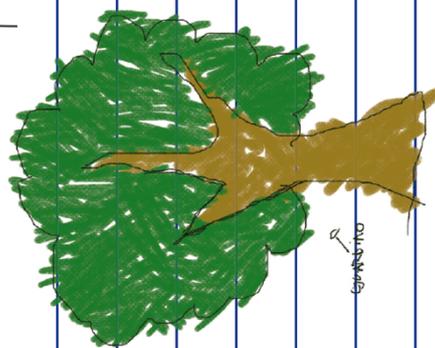


Figura 14 – caderno de desenhos de Clarice

A gente caminhou muito
até que encontramos

uma cidade muito diferente.

Mas ela era vigiada
por uma árvore assustadora.



Sabe que ela nem era tão
assustadora assim?

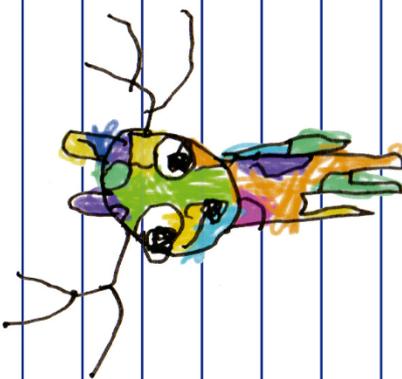
Figura 15 – caderno de desenhos de Clarice



Figura 16 – caderno de desenhos de Clarice

A gente foi pra cidade.
Eu me perdi do meu amigo Talu,
mas acabei encontrando
um outro grande
amigo que não via há muito tempo.

O Curupiraice.



CURUPIRICE

Figura 17 – caderno de desenhos de Clarice

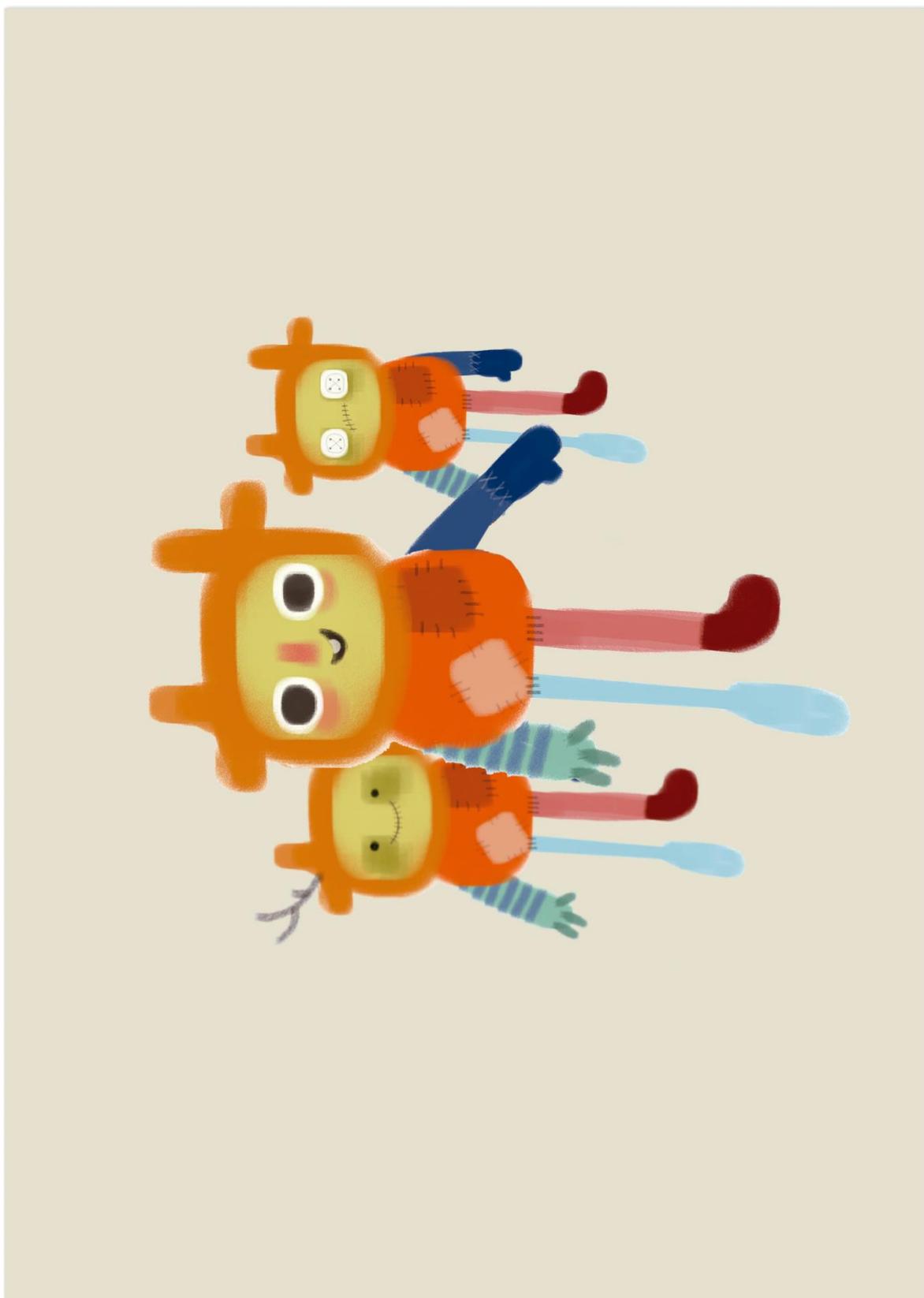


Figura 18 – caderno de desenhos de Clarice

Ele me levou para

conhecer o governador da
Cidade de Trombécias.

O governador era muito
engracado. Ele não

conseguia abaixar os braços.

E estava morrendo de medo.

Tanto que me
pediu para ajudá-lo!

GOVERNADOR

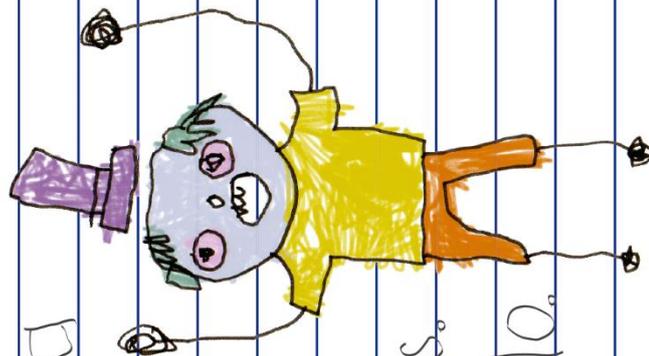


Figura 19 – caderno de desenhos de Clarice

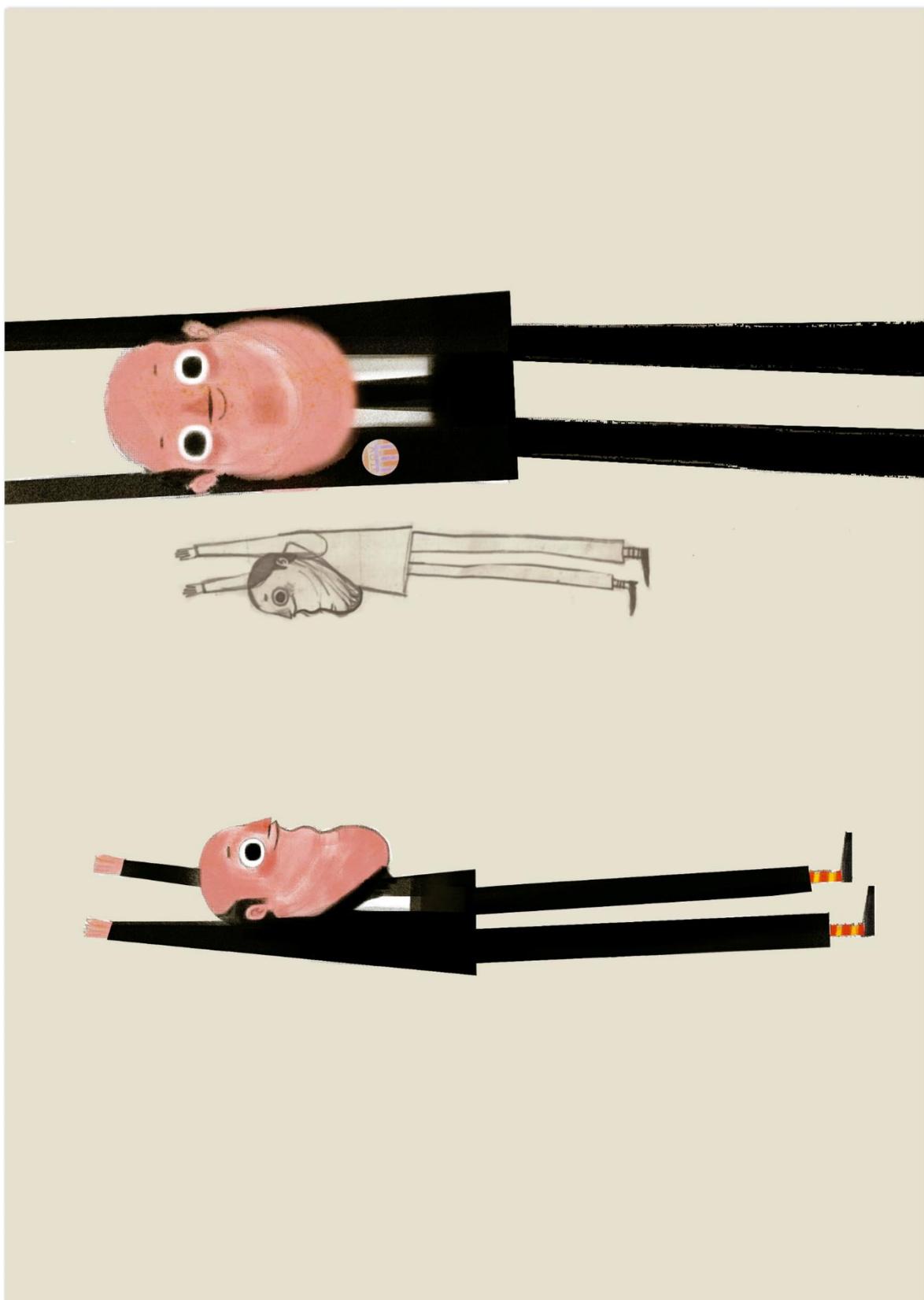


Figura 20 – caderno de desenhos de Clarice

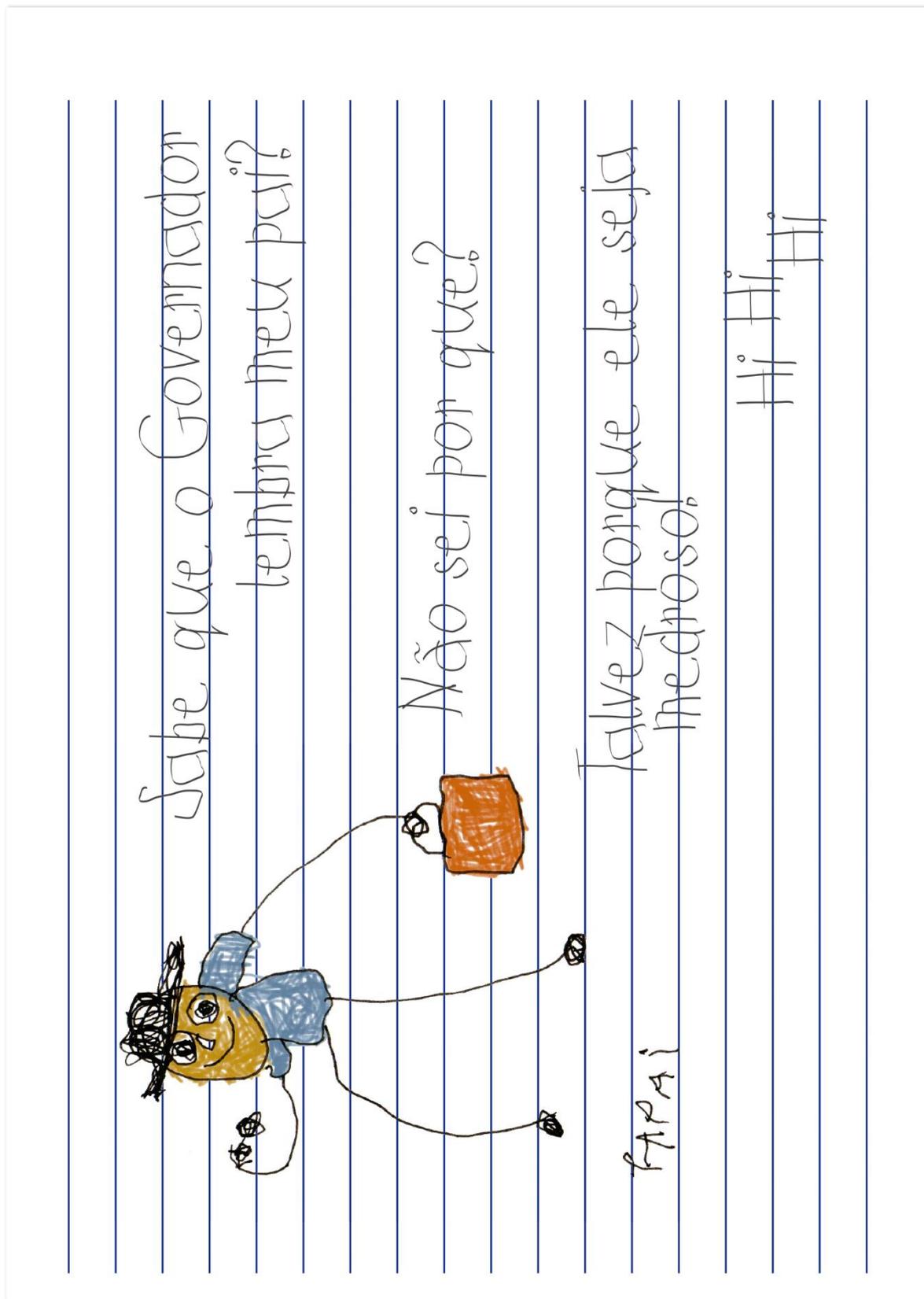
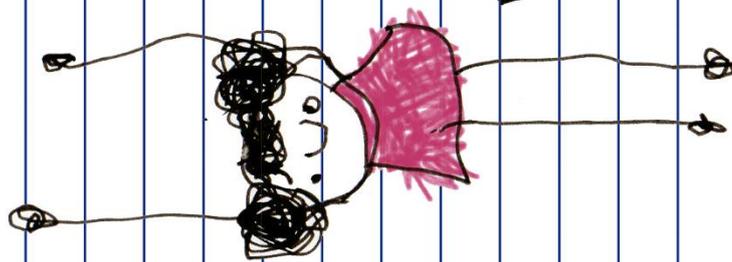


Figura 21 – caderno de desenhos de Clarice



Figura 22 – caderno de desenhos de Clarice

Eu sou a Clarice!



Sou muito danada.
Gosto de correr e brincar
com meus amigos.

Perd aí,
EU to sentindo cheiro de
aventuras!

Figura 23 – caderno de desenhos de Clarice

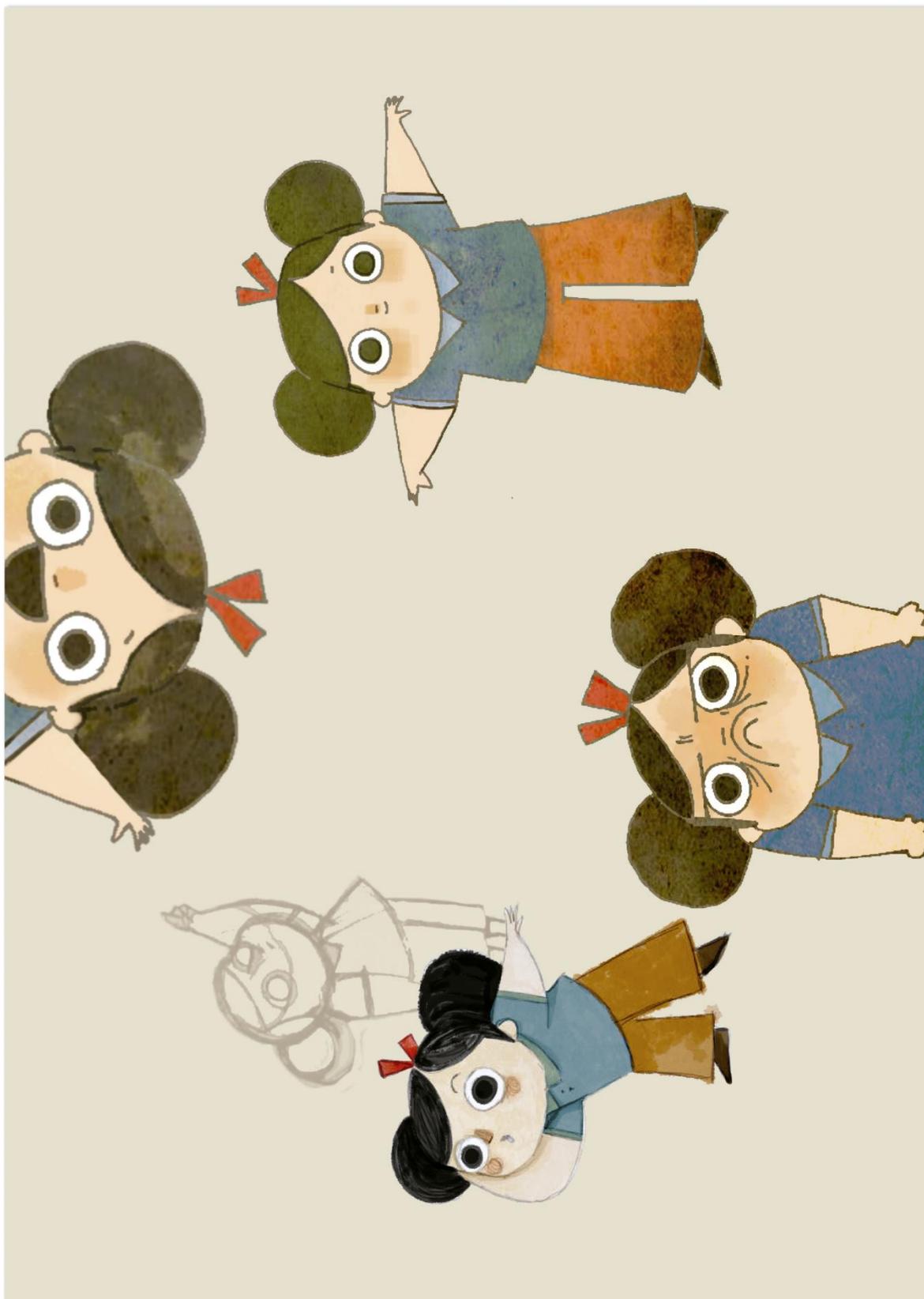


Figura 24 – caderno de desenhos de Clarice

Considerações finais

A técnica está intrinsecamente associada ao ato de animar. Aceitar sua presença e compreender as potencialidades advindas daí, não foi fácil. Após anos dedicados a um domínio técnico e de ferramentas para a animação, percebi que aquilo apenas não bastava. Desse modo a busca pessoal para avançar além da técnica, se faz presente desde o término da pós-graduação em computação gráfica 3D. A necessidade por um aprofundamento em outras áreas, especialmente no que diz respeito às artes, bem como em relação à linguagem audiovisual, que já era latente, fica evidente a partir da conclusão de meu primeiro curta-metragem *O Mascate*.

Numa outra vertente, percebia, em meio a outros colegas que atuavam em uma produtora de animação na qual trabalhei por um breve período, certa facilidade na prática de animação de personagens, fato que atribuía à minha experiência pregressa nas artes cênicas, seja durante o semestre que cursei na Universidade de Brasília em 2001, seja nos mais de dez anos atuando no grupo de pesquisa e experimentação em teatro 'Desvio' coordenado por Rodrigo Fischer.

Essa proximidade com as artes cênicas também me levou a escrita desta tese, pois, num primeiro momento, em um estágio ainda embrionário, acreditava que esse 'algo' que intuitivamente aplicava em minhas animações de personagens poderia ser estruturado em um método, um manual normativo. Pretendia estabelecer um modelo para a criação de personagens animados que produzissem presença, carisma, que parecessem vivos e criassem empatia com o público. Mas à medida em que me propus a aprofundar uma pesquisa acerca do corpo, esta me levou a perceber uma multiplicidade que antes sequer conhecia. Distanciei-me da proposição desse manual único e encerrado, mas sem deixar de lado o uso de princípios metodológicos para avançar nesta pesquisa. Mesmo compreendendo que uma percepção de meu corpo e uma sensibilidade em relação aos meus movimentos, certamente contribuíam para a criação das performances dos personagens, percebia também que conhecia muito pouco meu próprio corpo. Aprofundando ainda mais em questões concernentes ao corpo, num fluxo contínuo, as reflexões acerca deste na filosofia, sempre associados à produção fílmica animada, e considerando os diversos aspectos que compõem a cena, avançamos

para o corpo em performance. Por compreender que nas pesquisas em animação a voz poucas vezes é abarcada de maneira aprofundada, uma vez que esta vem de um ator ou atriz, tomei como ponto de partida, justamente uma pesquisa acerca da voz, de modo a relacioná-la em seguida com a performance cinética e por fim como que este corpo em performance se relaciona com a cena. Foi também intenção nesta tese, desviar de lugares comumente explorados, a fim de evitar uma redundância temática, bem como a fim de promover um frescor na produção desta.

No que diz respeito à escrita desta tese, também busquei me distanciar de uma abordagem histórica da animação, ou dos temas correlatos. Isso porque na bibliografia que trata de animação, a abordagem histórica se faz presente em boa parte do material acessado. No entanto, em alguns momentos, esse tipo de abordagem fez-se necessária, quer para uma contextualização do tema a ser discutido, quer em função das reflexões que a própria história por si só, pode provocar, a partir da condução deste trabalho.

Busquei realizar uma escrita de fácil acesso e com a intenção de uma condução agradável e fluída. Aos temas mais densos, optou-se sempre por relacioná-los a contextos da animação, com exemplos de filmes conhecidos e boa parte pertencente ao *mainstream*. Numa conexão entre os capítulos, a opção por 'contar histórias' pareceu imprescindível, afinal estamos tratando da produção de filmes em animação no Brasil. E, uma vez que fazer um filme é também contar uma história, a escrita da tese perpassada e entrelaçada por histórias diversas, ora factuais, ora fictícias, e por vezes indiscerníveis, objetivou esse estreito relacionamento entre narrador, ouvinte/leitor e obra. A cada anedota, conto, ou historieta, buscou-se uma estreita associação com o capítulo no qual cada pequena narrativa estava inserida, de modo a contextualizar e promover a reflexão com o assunto abordado. Assim como *O Sonho de Clarice* é atravessado constantemente por pequenos causos, contados principalmente por seu pai, as histórias narradas nesta tese, produzem esse diálogo com o roteiro do longa-metragem.

Finalmente, após um envolvimento com os temas abarcados nos capítulos anteriores, deixamos que estes reverberassem e produzissem reflexões de modo a impactar na feitura do longa-metragem *O Sonho de Clarice*.

Esta tese se inicia com o personagem-autor sentado na cadeira diante do computador prestes a iniciar a escrita da primeira versão do roteiro de seu primeiro longa-metragem. E se encerra com o mesmo personagem/autor sentado prestes a iniciar a escrita da primeira versão de seu primeiro longa-metragem, agora atravessado por todos esses pensamentos. Propõe-se um ciclo, uma repetição, um *ritornelo*, mas a cada volta, a cada novo começo, aquele que percorreu um novo caminho, não é mais o mesmo. O que muda? O que permanece? Afinal, o que move o animador?



Figura 25 – *frame* da animação promocional apresentado na defesa oral do edital em que o filme foi contemplado.

Referências

A Casa Monstro. Direção: Gil Kenan. Produção: Jack Rapke, Steve Starkey, Robert Zemeckis, Steven Spielberg. EUA: Relativity Media, ImageMovers, Amblin Entertainment, 2006. (91 min.), son., color.

A Era do Gelo. Direção: Chris Wedge, Carlos Saldanha. Produção: Lori Forte. EUA: Blue Sky Studios, 2002. (81 min.), son., color.

A História Sem Fim. Direção: Wolfgang Petersen. Produção: Bernd Eichinger, Dieter Geissler, Bernd Schaefer. Alemanha, Reino Unido, EUA: Constantin Film, Bavaria Studios, Westdeutscher Rundfunk (WDR), 1984. (102 min.), son., color.

A Noiva Cadáver. Direção: Tim Burton, Mike Johnson. Produção: Allison Abbate. EUA/ Reino Unido: Warner Bros., Tim Burton Productions, Laika Entertainment, 2015 (77 min.), son., color.

A Viagem de Chihirio. Direção: Hayao Miyasaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. (125 min.), son., color.

ALBERTI, Leon Battista. Da Pintura. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Produção: Walt Disney. EUA: The Walt Disney Company, 1951. (75 min.), son., color.

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Joe Roth, Peter M. Tobyansen, Jennifer Todd, Suzanne Todd, Richard D. Zanuck. EUA: Walt Disney Pictures, Roth Films, The Zanuck Company, Team Todd, 2010. (108 min.), son., color.

ALMEIDA, Gil Roberto. *Diferença voz glossolalia artaud performance*. 2015. 148f. Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

AMARAL, Ana Maria. Teatro de Formas Animadas. São Paulo: edUSP, 1996.

AN Optical Poem. Direção: Oskar Fischinger. Produção: Oskar Fischinger. EUA: MGM. 1938. (7 min.), son., color.

ANDERSEN, Hans Christian. A pequena Sereia. São Paulo: Ed. Usborne. 2012.

ANINA. Direção: Alfredo Sorderguit. Produção: Jhonny Hendrix. Uruguai, Colômbia: Palermo Animación, Raindogs Cine, Antorcha Films, 2013. (80 min.), son., color.

ANOMALISA. Direção: Charlie kaufman, Duke jhonson. Produção: Rosa Tran, Duke Johnson, Charlie Kaufman, Dino Stamatopoulos. EUA: Starburns Industries, Snoot Films, 2015. (90 min.), son., color.

ATÉ a China. Direção: Marcelo Marão. Produção: Letícia Friedrich. Brasil: Marão Filmes, 2015. (15 min.), son., color.

BAHR, Michael Pizzato. *El Chavo Del Ocho/Chaves: tradução, adaptação, dublagem*. 2014. 104f. Dissertação de Mestrado - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

BAUDELAIRE, Charles. *O pintor da Vida Moderna*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

BAUDELAIRE, Charles. *O Pintor da Vida Moderna*. Lisboa: Nova Veja, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BIZARROS Peixes das Fossas Abissais. Direção: Marcelo Marão. Produção: Letícia Friedrich. Brasil: Marão Filmes. (2021 – previsão de lançamento), (80 min – duração estimada), son., color.

BOOKER, Christopher. *The Seven Basic Plots - Why we tell stories*. Londres: Continuum Books, 2004.

BORBA F., Hermilo, *Fisionomia e Espírito do Mamulengo*. Rio de Janeiro: INACEN, 1987.

BOXTROLLS. Direção: Graham Annable, Anthony Stacchi. Produção: David Ichioka, Travis Knight. EUA: Focus Features, Laika Entertainment, 2014. (100 min.), son., color.

BRETTON, Davi Le. *ADEUS AO CORPO*. Campinas: Papyrus, 2009.

BUGIGANGUE no Espaço. Direção: Ale McHaddo. Produção: Ale McHaddo. Brasil: 44 Toons, 2017. (80 min.), son., color.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Ed. Cultrix, 1997.

CASTELO Animado. Direção: Hayao Miyasaki. Produção: Toshio Suzuki, Hayao Miyazaki, Rick Dempsey, Ned Lott, John Lasseter. Japão: Studio Ghibli, 2004. (119 min.), son., color.

CAVARERO, Adriana. *Vozes plurais - Filosofia da expressão vocal*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2011

CHION, Michel. *A audiovisão - Som e imagem no cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

CHION, Michel. *The Voice in Cinema. (A voz no cinema)*. Nova Iorque: Columbia University Press, 1999.

CIRCLES. Direção: Oskar Fischinger. Produção: Oskar Fischinger. Alemanha. 1934. (3 min.), son., color.

COMPOSITION in Blue. Direção: Oskar Fischinger. Produção: Oskar Fischinger. Alemanha. 1935. (4 min.), son., color.

CORALINE. Direção: Henry Selick. EUA: Focus Features, Laika Entertainment, Pandemonium, 2009. (100 min.), son., color.

COSTA, Felisberto S. C. O sopro Divino: Animação, Boneco e Dramaturgia. Revista Sala Preta. São Paulo, v 3, p.52-56, 2003.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia da Arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

CUNHA, Geraldo. Dicionário etimológico da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Ed. Lexikon, 2010.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. O Anti-Édipo. São Paulo: 34, 2011.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. Mil Platôs - Capitalismo & Esquizofrenia. Volumes 1, 2, 3. São Paulo: 34, 1988.

DELEUZE, Gilles. Crítica e Clínica. São Paulo: Ed. 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. Diferença e Repetição. São Paulo: Graal, 2009.

DELEUZE, Gilles. Espinoza: filosofia prática. São Paulo: Escuta, 2002.

DELEUZE, Gilles. Nietzsche e a filosofia. Rio de Janeiro: Ed. Rio, 1976.

DELEUZE, Gilles. *Nietzsche*. Lisboa: Edições 70, 2009.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998.

DERRIDA, Jacques e BERGSTEIN, Lena. Enlouquecer o Subjétil. São Paulo: UNESP; Ateliê Editorial; Imprensa Oficial/SP, 1998.

DESCARTES, René. Os Pensadores. São Paulo: Ed. Abril Cultural, 1979.

DEUS e o Diabo na Terra do Sol. Direção: Glauber Rocha. Produção: Luiz Augusto Mendes, Luiz Paulino dos Santos. Brasil: Copacabana Filmes, 1964. (125 min.), son., P&B.

DÍAZ, Fernando Cantu. Negocio de Dobajes de Voz. México: Universidade Autonoma de Nuevo Leon, 2003.

DIVERTIDA Mente. Direção: Peter Docte. Produção: Jonas Rivera. EUA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. 2015. (94 min.), son., color.

DOSSIÊ Rebordosa. Direção: Cesar Cabral. Produção: Analia Tahara. Brasil: Coala Filmes, 2008. (16 min.), son., color.

ESPINOSA, Baruch. ÉTICA. Tradução de Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009.

EU queria ser um monstro. Direção: Marcelo Marão. Brasil: Marão Filmes, Rocambole Produções, 2010. (8 min.), son., color.

EU, Tu, Eles. Direção: Andrucha Waddington. Brasil: Conspiração Filmes, 2000. (104 min.), son., color.

FAMÍLIA da Pesada [Seriado]. Direção: Seth MacFarlane. EUA: Fox Broadcasting Company, (1999-2002, 2005-2018). son., color.

FANTASIA. Direção: Samuel Armstrong, James Algar, Bill Roberts, Paul Satterfield, Hamilton Luske, Jim Handley, Ford Beebe, T. Hee, Norm Ferguson, Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. EUA: Walt Disney Pictures. 1940. (124 min.), son., color.

FESTA no Céu. Direção: Jorge R. Gutiérrez. Produção: Guillermo Del Toro. EUA: 20th Century Fox, 2014. (95 min.), son., color.

FINAL Fantasy. Direção: Hironobu Sakaguchi. Produção: Jun Aida, Akio Sakai, Chris Lee. EUA: Chris Lee Productions, Square Company, Square USA, 2001. (106 min.), son., color.

FISCHER, Rodrigo Desider. *Poéticas entre o cinema e o teatro: reflexões sobre a presença e a atuação cênica a partir da obra de John Cassavetes*. 2015. 212f. Tese de Doutorado - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

FREIRE, Rafael de Luna. "Versão brasileira" - Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940. Revista Ciberlegenda. Rio de Janeiro, p.7-18, 2011.

GARY, Faigin. *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Nova Iorque: Watson-Guption Publications, 1990.

GAYOTTO, Lúcia Helena. *Voz – Partitura da Ação*. São Paulo: Ed. Summus, 1997

GERVAIS, André-Charles, *Marionnettes et marionnettistes de France*. Paris: Bordas, 1947.

GHOST in The Shell. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Mitsuhsa Ishikawa, Ken Iyadomi, Ken Matsumoto, Yoshimasa Mizuo, Shigeru Watanabe. Japão: Bandai Visual Company, Kodansha Production I.G., 1995. (83 min.), son., color.

GOFFMAN, Erving. *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*. Petrópolis: Ed. Vozes, 2002.

GRAÇA, Marina Estela. *Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Senac, 2006.

GUATARRI, Felix; ROLNIK, Suely; *Cartografias do Desejo*. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HANSLICK, Eduard. *Do Belo Musical: Um Contributo para a Revisão da Estética da Arte dos Sons*. Covilhã: Ed. Lusosofia, 2011.

HAYES, Derek; WEBSER, Chris. *Acting and performance for Animation*. Nova Iorque e Londres: Ed Focal Press, 2013.

HÉBERT, Pierre. Highly Personal Reflections on the state of animation. *Asifa News-Canada*, Montreal, 2001. p. 9-10.

HOOKS, Ed. *Acting for Animators*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2011.

IAFELICE, Henrique. *Deleuze, devorador de Espinoza: teoria dos affectos e educação*. São Paulo: FAPESP, 2016.

ISAACSON, WALTER. *Steve Jobs. The Exclusive Biography*. Londres: Little Brown, 2011.

JHONSTON, Ollie, FRANK, Thomas. *The Illusion of life*. Nova Iorque: Disney, 1981.

JOSÉ. Direção: Fernando Gutiérrez, Gabriel Ramos. Produção: Fernando Gutiérrez, Vivian Palmeira. Brasil: Fantom Filmes, 2015. (12 min.), son., color.

JOVENS Titãs em ação. [Seriado]. Direção: Glen Murakami Produção: Aaron Horvath, Michael Jelenic, Peter Rida Michail. EUA: Cartoon Network. (2013-2018). son., color.

LEITE, Sávio (ORG.). *Diversidade na Animação Brasileira*. Goiânia: Ed. MMarte, 2018.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LIEBESSPIEL. Direção: Oskar Fischinger. Produção: Oskar Fischinger. Alemanha. 1934. Mudo. P&B.

LIGNELLI, César. Paisagem sonora e as sonoridades da cena. *Anais ABRACE*. Campinas. v. 14, n. 1, 2013.

LINO. Direção: Rafael Ribas. Brasil: Start Anima, 2017. (93 min.), son., color.

LORAX. Direção: Chris Renaud. Produção: Chris Meledandri, Janet Healy. EUA: Illumination Entertainment, 2012. (86 min.), son., color.

LUCENA, Alberto. *A Arte da Animação*. São Paulo: Senac, 2002.

MACHADO, Arlindo. *Máquina Imaginário*. São Paulo: Ed. Edusp, 1996.

MACHADO, Marta. Os longas brasileiros em busca de espaço. *Revista Filme Cultura*. Rio de Janeiro, Edição nº 60, p. 16-20, 2013.

MACHADO, Nelson. *Versão Brasileira*. São Paulo: Editora Valente, 2010.

MACHADO, Roberto. *Deleuze, a Arte e a Filosofia*. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2009.

MARCHETI, Ana Flávia. *Trajetória do Cinema de Animação no Brasil*. São Paulo: Edição da autora, 2017.

MARQUES, Jordino. *Descartes e a sua concepção de homem*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

MARTINS, André; SANTIAGO, Homero; OLIVA, Luis. *As ilusões do eu – Spinoza e Nietz (Org.)*, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

MARY & Max: *Uma Amizade Diferente*. Direção: Adam Elliot. Produção: Melanie Coombs. Austrália: Melodrama Pictures, 2009. (92 min.), son., P&B.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Produção: Erich Pommer. Alemanha: Universum Film (UFA), 1927. (148 min.), mudo, P&B.

MEU Amigo Totoro. Direção: Hayao Miyasaki. Produção: Toru Hara, Eiko Tanaka, Yasuyoshi Tokuma. Japão: Studio Ghibli, 1988. (86 min.), son., color.

MINHOCAS. Direção: Paolo Conti e Arthur Nunes. Produção: Paolo Conti, Paulo Boccato. Brasil: Animaking, Glaz Entretenimento, Fox Internacional Productions, Globo Filmes. 2013. (82 min.), son., color.

MOANA. Direção: Mark Andrews, Brenda Chapman. Produção: Katherine Sarafian. EUA: Pixar Animation Studios, 2012 (93 min.), son., color.

MOANA. Direção: Ron Clements, John Musker. Produção: Osnat Shurer, John Lasseter. EUA: Walt Disney Animation Studios, 2016 (107 min.), son., color.

MOZÉ, Viviane. *Nietzsche e a Grande Política da Linguagem*. São Paulo: Civilização Brasileira, 2005.

NAPIER, Susan. *Miyazakiworld - A life in art*. New Haven e Londres: Yale University Press, 2018.

NASCIMENTO, Fernanda Gomes. *A voz em estúdio: o uso audiovisual da Dublagem e do Diálogo pós-sincronizado no Brasil*. 2014. 116f. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2014.

NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia de Série de Animação*. São Paulo: Ed. I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras – ANIMATV, 2011.

NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Ed. Escala, 2013.

O Arroz Nunca Acaba. Direção: Direção: Marcelo Marão. Produção: Marcelo Marão. Brasil: Marão Filmes, 2005. (8 min.), son., color.

O Auto da Compadecida. Direção: Guel Arraes. Produção: Guel Arraes. Brasil: Lereby Produções e Globo Filmes, 2000. (104 min.), son., color.

O Fim e o Princípio. Direção: Eduardo Coutinho. Produção: Maurício Andrade Ramos, Eduardo Coutinho e João Moreira Salles. Brasil, 2006. (110 min.), son., color.

O Mágico de Oz. Direção: Victor Fleming, George Cukor, Mervyn LeRoy, Norman Taurog, King Vidor. Produção: Mervyn LeRoy, Arthur Freed. EUA: Lowel, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1939. (102 min.), son., color.

O Mágico. Direção: Sylvain Chomet. Produção: Bob Last, Sally Chomet, Marc Lacan. França, Reino Unido: Pathé, Django Films, Allied Filmmakers, 2010 (90 min.), son., color.

O Mascate. Direção: Fernando Gutiérrez. Produção: Fernando Gutiérrez, Vivian Palmeira. Brasil: Fantom Filmes, 2008. (4 min.), son., color.

O Menino e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler, Fernanda Carvalho. Brasil: Filme de Papel. 2013. (85 min.), son., color.

O Mundo Imaginário do Dr. Parnassus. Direção: Terry Gilliam. Produção: Samuel Hadida, Amy Gilliam, William Vince. França, Canadá, Reino Unido, EUA: Davis Films, Grosvenor Park, 2009. (122 min.), son., color.

O Sonho de Clarice. Direção: Fernando Gutiérrez. Produção: Vivian Palmeira. Brasil: Fantom Filmes, 2022 (previsto). (80 min. – previsto), son., color.

OPERAÇÃO Big Hero. Direção: Don Hall, Chris Williams. Produção: John Lasseter. EUA: Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Pictures, 2014. (102 min.), son., color.

PAPRIKA. Direção: Satoshi Kon. Produção: Masao Takiyama, Jungo Maruta. Japão: Madhouse, Sony Pictures Classics, 2006. (90 min.), son., color.

PARANORMAN. Direção: Chris Butler, Sam Fell. Produção: Travis Knight, Arianne Sutner. EUA: Laika Entertainment, 2012. (93 min.), son., color.

PAS de Deux. Direção: Norman McLaren. Produção: Norman McLaren. Canadá: National Film Board of Canada (NFB). 1968. (13 min.), son., P&B.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA Liliana. Pistas do Método da Cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2014.

PAVIS, Patrice. Dicionário de teatro. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PERSEPOLIS. Direção: Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud. Produção: Rémi Burah, Tara Grace, Kathleen Kennedy, Xavier Rigault, Marc-Antoine Robert. França: 2.4.7. Films, France 3 Cinéma, The Kennedy/Marshall Company, French Connection Animations, Diaphana Films, 2007. (96 min.), son., color.

POE, Edgar Allan. O Corvo. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2012.

PONYO. Direção: Hayao Miyasaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2008. (101 min.), son., color.

PRICE, David. A. A Magia da Pixar. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2010.

PROJETO de Meu pai. Direção: Rosaria Moreira. Produção: Rosaria Moreira. Brasil: FasFavor Desenhos, 2016. (6 min.), son., color.

QUIMERA. Direção: Fernando Gutiérrez. Produção: Fernando Gutiérrez, Vivian Palmeira. Brasil: Fantom Filmes, 2012. (15 min.), son., color.

RANGO. Direção: Gore Verbinski. Produção: Gore Verbinski, Graham King, John B. Carls. EUA: Nickelodeon Movies, Blind Wink, GK Films, 2011. (107 min.), son., color.

RATATOUILLE. Direção: Brad Bird. Produção: Brad Lewis. EUA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures. 2007. (111 min.), son., color.

RIO 2. Direção: Carlos Saldanha. Produção: Bruce Anderson, John C. Donkin. EUA: Blue Sky Studios, 2014. (101 min.), son., color.

RIO. Direção: Carlos Saldanha. Produção: Bruce Anderson, John C. Donkin. EUA: Blue Sky Studios, 2011. (96 min.), son., color.

ROBÔS. Direção: Chris Wedge. Produção: Jerry Davis, William Joyce, John C. Donkin. EUA: Blue Sky Studios, Twentieth Century Fox Animation, 2005. (90 min.), son., color.

ROCHA, Glauber. Eztétyka da Fome. 1965. Disponível em <https://hambrecine.files.wordpress.com/2013/09/eztetyka-da-fome.pdf> acesso 10/11/2017.

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: UFRGS, 2007.

SALLES, Filipe. Música Visual: um estudo sobre as afinidades entre som e imagem, baseadas no filme Fantasia de Walt Disney. Itu: FoxTablet, 2013.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. Mamulengo: um povo em forma de bonecos. Rio de Janeiro: Ed. Funarte, 1979.

SCHAEFFER, Pierre. Tratado de los objetos musicales. Madrid: Ed. Alianza Musica, 1988.

SCRUTON, Roger. Espinosa. Mestres do Pensar. São Paulo: Ed. FEU, 1998.

SERRES, Michel. Atlas. Madrid: Ed. Catedra, 1995.

SERRES, Michel. Polegarzinha. São Paulo: Ed. Bertrand Brasil, 2013.

SERVIÇOS de Entrega da Kiki. Direção: Hayao Miyasaki. Produção: Hayao Miyazaki, Toru Hara. Japão: Studio Ghibli, 1989. (102 min.), son., color.

SHAKESPEARE, William. A Tempestade. Tradução: NUNES, Carlos Alberto. São Paulo: Ed. Martin Claret, 2005.

SPIRITUAL Constructions. Direção: Oskar Fischinger. Produção: Oskar Fischinger. Alemanha. 1927 (10 min.), mudo. P&B.

SQUARES. Direção: Oskar Fischinger. Produção: Oskar Fischinger. Alemanha. 1934.(5 min.), mudo., color.

STEVE Jobs: The Lost Interview. Direção: Paul Sen. Produção: Paul Sen, John Gau, Stephen Segaller. EUA, 2012. (70 min.), son., color.

TITÃS. [Seriado]. Direção: Greg Berlanti, Akiva Goldsman, Geoff Johns. Titãs. EUA: NETFLIX, 2018. son., color.

TITO e os Pássaros. Direção: Gustavo Steinberg, André Catoto, Gabriel Bitar. Produção: Gustavo Steinberg, Daniel Greco, Felipe Sabino. Brasil: Bits Filmes, 2019. (73 min.), son., color.

TOURO Ferdinando. Direção: Carlos Saldanha. Produção: John Davis, Lori Forte, Chris Wedge. EUA: Blue Sky Studios, Twentieth Century Fox Animation, Davis Entertainment, 2017. (108 min.), son., color.

TOY Story. Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim, Bonnie Arnold. EUA Pixar Animation Studios, 1995. (81 min.), son., color.

UMA Cidade Chamada Pânico. Direção: Stéphane Aubier, Vincent Patar. Produção: Stéphane Aubier, Vincent Patar. França, Bélgica, Luxemburgo: La Parti Productions, Made in Productions, Mélusine Productions, 2009. (75 min.), son., color.

UMA História de Amor e Fúria. Direção: Luis Bolognesi. Produção: Caio Gullane, Fabiano Gullane, Débora Ivanov, Gabriel Lacerda, Marcos Barreto, Laís Bodanzky, Luiz Bolognesi. Brasil: Buriti Filmes, Gullane/Lightstar Studios, 2013. (75 min.), son., color.

VALIENTE, Rodolfo. Arte y Técnica de la animación – Rodolfo Sáenz Valiente. Buenos Aires: Ed. De la Flor, 2006.

VALSA com Bashir. Direção: Ari Folman. Produção: Ari Folman, Serge Lalou, Gerhard Meixner, Yael Nahlieli, Roman Paul. Israel, França, Alemanha, EUA, Finlândia, Suíça, Bélgica, Austrália: Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici, Razor Film Produktion. 2008. (90 min.), son., color.

VIAGEM para Agarthá. Direção: Makoto Shinkai. Produção: Noritaka Kawaguchi, David Del Rio, John Ledford, Makoto Shinkai, Eiichi Takahashi. Japão: Media Factory, CoMix Wave2011. (116 min.), son., color.

VIDAS ao Vento. Direção: Hayao Miyasaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2014. (126 min.), son., color.

VIDAS, Secas. Direção: Nelson Pereira dos Santos. Produção: Herbert Richers, Luis Carlos Barreto, Danilo Trelles. Brasil: Herbert Richers, 1963. (115 min.), son., P&P.

VINCENT. Direção: Tim Burton. Produção: Rick Heinrichs. EUA. 1982. (6 min), son., P&B.

WIFI Ralph. Direção: Rich Moore, Phil Johnston. Produção: Clark Spencer, John Lasseter. EUA: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, 2018. (112 min.), son., color.

WILLIAMS, Richard. *The Animators Survival Kit: a manual of methods, principles and Formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators..* Reino Unido: Faber and Faber UK, 2001.

WILSON, Frank R., *The Hand - How Its Use Shapes The Brain, Language, And Human Culture.* Nova Iorque: Vintage books, 1999.

YANSAN. Direção: Carlos Eduardo Nogueira. Produção: Mayra Lucas, Paulo Bocatto. Brasil: Glaz Cinema, 2006. (18 min.), son., color.

ZAVERUCHA, Vera. *Desvendando a Ancine.* Rio de Janeiro: Edição da autora, 2017.

ZEPPINI, Paola Sanfelice. *Deleuze e o corpo: articulações conceituais entre Deleuze, Nietzsche e Espinosa em função da problemática do corpo.* 2010. 153f. Dissertação de Mestrado – Unicamp, Campinas, 2010.

ZOOTOPIA. Direção: Byron Howard, Rich Moore. Produção: Clark Spencer. EUA: Walt Disney Animation Studios, 2016. (108 min.), son., color.

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA REALIZADA COM ALFREDO SORDERGUIT

Fernando Gutiérrez: Las voces en Anina son muy naturalistas. Lo que no es muy común en doblajes para la animación. ¿Cómo se dio la definición del estilo de voz a ser empleado en Anina? ¿Ya era la intención inicial realizar algo más naturalista o pasó por su cabeza realizar un doblaje más cartoon?

Alfredo Soderguit: Lo cierto é que fué uma decision estética e artística. Estética porque a Novela (romance?) de origem é uma novela bastante naturalista também. A histórias, son histórias naturalistas. História de uma nina com sus problemas em la escuela, com sus amigos, com su família. Y el tipo de reflexion, que a história plantea tiene mucho mas profundidad si se siente realista que se trabaje com um código mas cartoon que puede llevar asi a el humor. En este caso no és asi. Entonces los supimos desde el principio que las vocês tenían que ser naturalistas excepto dos personajes que son a Ageda, la maestra Ageda y la vecina Pocha que son um poquito mas exagerados. Em realidade son três personagens, la outra vecina Tota, que son um poquito mas exagerados porque eran persoajes que eran interessantes hacerlos asi, porque son personajes mas raros, estes son los malos, son los equivocados, son las que cuestionan Anina. O sea, nos parecia interessante que esos personajes se vieran como um poco mas caricaturizados, mas como caricaturas, para también ‘burlar’bula. Um pouco de su exo (eixo?) de su moral.

Gutiérrez: ¿Cómo se dio el proceso de selección de voces para los personajes?

Alfredo Soderguit: El processo de selecciones para las vocês de los personajes, empezó con siguiendo recomendaciones de gente que lo há hecho, de sítios, leímos que para hacer vocês de ninos normalmente se trabaja com actrices mujeres que puede hacer voces de ninos. Y empezamos por ahi. Pero no dió resultado, porque no tenia el nivel de naturalismo que estava buscando. Nos dimos cuenta que teria que ser tan naturalista que tenían que ser niños .y esos niños tenían que hablar como ellos, y no estar imitando un personaje. Entonces buscamos ninos en escuelas de teatro, escuelas de actuación para ninos que fueran naturalmente parecidos a nuestros personajes. Teniamos algunas ideas a respecto de como tenia que ser, como queríamos que fuera su voz por cuestiones estéticas y por cuestiones de definición de personaje, algunas solo por el gusto que fuera algún tipo de voz, y tenia

que ver también con que esos niños tenían que expresar un estado de ánimo muy parecido al de nuestros personajes durante la historia. Y eso fue muy determinante. Especialmente en las tres niñas principales, Anina, Florencia y Gisele. Ellas tres, estos personajes, los niños que actuaron las voces en realidad son muy parecidos a los personajes. En su forma de ser. Y esto fue algo super importante y fue algo difícil de conseguir, porque sabemos que trabajar con niños es difícil, sabemos que para que se sienta fresco y espontáneo tiene que ser así, justamente espontáneo y no podemos exigir demasiado, y ellos tienen que disfrutar de lo que están haciendo, tienen que sentir que les sale bien, naturalmente, y tienen que identificar con los personajes. Entonces lo que hicimos fue buscar niños que tuvieran esas características, incluso en algunos casos, en los tres casos, Anina, Gisele, Florencia, paso que los personajes de la película, cambiaron un poco, crecieron, o sumaron algunas características que trajeron los niños. Fueron traídas por los actores. Algunas cosas de su forma de ser que ellos pusieron ahí durante la grabación.

Fernando Gutiérrez: Hable un poquito sobre el proceso de preparación. ¿Hubo lecturas de guión con todos los actores? ¿Tenían ensayos colectivos?

¿Las grabaciones fueron hechas con los actores de manera separada? ¿O grababan las voces juntos?

Alfredo Soderguit: Los ensayos fueron en principio individuales, del director con cada actor, uno con uno, y en algunos casos hicimos algunos ensayos colectivos, para poder generar ese vínculo con los actores. Pero no fue en la mayoría de los casos. La mayoría de los ensayos fue un actor conmigo. Y este después, durante las grabaciones, sí. En las grabaciones, los reunimos, queríamos que se encontraran ahí, o sea, ensayo con un actor solo con el director, le daba al actor la idea exacta de lo que el director quería, y también me permitía ver o que cada actor ofrecía. Luego cuando se encontraban en el estudio se generaba algo espontáneo en cuanto a la forma de relacionarse y esto se daba con cierta frescura. Entonces, ese no fue todo planificado pero funcionó muy bien. Y la mayoría de los días se grabaron con los dos actores en escena. En Anina no hay demasiadas conversaciones de más de dos personajes. Es Anina con Florencia, Anina con su mamá, Anina con su papá, Anina y Gisel con la Directora y en general, todos los diálogos de Anina, con Gisel, con la mamá, con su papá, fueron hechos con los dos en estudio. Y eso también fue bueno,

porque aparecieron nuevas cosas hace ahí. Le dimos mucho espacio a la espontaneidad una vez que a los actores conocían los personajes, les dimos mucho espacio para que fueran espontáneos y pudieran estar, generar una relación más natural. Seguimos con la idea del naturalismo.

Fernando Gutiérrez: ¿Cuáles fueron las dificultades que usted sintió en relación con las grabaciones. ¿Fue un proceso tranquilo, o hay algo que usted habría hecho de manera diferente?

Alfredo Soderguit: La grabación fue un proceso tranquilo, no pienso ahora en algo que hubiera hecho diferente. Tal vez, si lo hago otra vez, lo haría diferente, depende del proyecto. En caso de Anina se dio muy orgánico, muy natural, funcionó bien el esquema planteado, hubo mucho compromiso, mucha buena onda de parte de los actores entonces no hubo ninguna dificultad, nada que nos arrepindir.

Fernando Gutiérrez: Después de grabadas las voces y hechas las animaciones, hubo la necesidad de retorno al estudio para realización de ajustes? ¿Por qué?

Alfredo Soderguit: Se hicieron muy pocos ajustes, pero no tuvieron que ver con errores cometidos por los actores en la grabación, si no por algunos cambios en la historia. Una vez que se hizo el montaje, surgirán nuevas ideas y surgió la necesidad de hacer algunas escenas nuevas e en este caso hubo un regreso al estudio para grabar este tipo de cosa.

Fernando Gutiérrez: Aquí en Brasil el proceso de grabación de voces originales para animación, comienza a volverse mucho más frecuente a partir de los últimos diez años. Antes, prácticamente toda la grabación de voces era de doblaje de contenido extranjero. Creo que algo parecido ocurre en Uruguay. ¿Qué piensa de eso? ¿Esta tradición del doblaje influye en la forma en que las voces se escriben en producciones de autor?

Alfredo Soderguit: Creo que la tradición de doblaje tiene que ver con que se recibe mucho más material de afuera que producción local. En Brasil actualmente se está produciendo mucho, en Uruguay no tanto, pero este, es como determina un poco el oficio de muchas personas. Yo no creo que la tradición de doblaje influya o deba influir demasiado en la forma en que se propone los diálogos en una película de

autor. Creo que hay mucha gente que opina que hacer un doblaje neutro en el español, en castellano, existe algo que se conoce como castellano neutro, o como español neutro, que es muy parecido con mexicano, pero un poco más suave que es como una versión del idioma que aparentemente es buena para toda latino américa, como que igualadora. A mí eso no me gusta mucho, sé que existe, mi hija lo ve, y lo escucha, y está todo bien, pero este, yo creo que depende de las historias, yo creo que uno puede si quiere inventar el lenguaje para cada historia que quiere contar, o respetar el lenguaje del lugar donde su historia sucede. Creo que es una decisión más artística que ética, porque depende del proyecto. En el caso de Anina, Anina es una película naturalista que sucede en Uruguay, donde cierta característica local, de lenguaje, de modos locales, es importante, para que se sienta que es una historia que se suceden un lugar. Es como imaginar el cine italiano hablado en otro idioma, no? En el caso de Anina era súper importante eso. Capaz que una historia que sucede en un mundo absolutamente de fantasía podría tener el lenguaje que uno crea conveniente para ese mundo. En general se piensa mas en el lenguaje en el acento conveniente para el mercado. Para que la película pueda funcionar la mayor cantidad de países posible. Eso es lo que se tiene en cuenta usualmente. Ese es un criterio que para determinados proyectos talvez esté bien. Yo creo que depende del Proyecto. En algunos está bien, y en otros no. Anina no necesitaba un acento neutro, Anina tenía que ser con un acento uruguayo.

Fernando Gutiérrez: Sabemos que es más económico, práctico y permite más control, realizar las grabaciones en estudio de manera individualizada. Pero hay también experiencias en que se grabaron voces de manera colectiva, a ejemplo de *Rango* en que los actores actuaban juntos en Set mientras las voces eran grabadas. ¿Crees que este método es válido? ¿Es viable en producciones con los presupuestos como el de Anina y de gran parte de las producciones en animación independientes en Brasil?

Alfredo Soderguit: Depende. Nosotros trabajamos con los actores juntos en un estudio, en un estudio pequeño, pero no eran mas de dos actores cada vez. Algunas vez três. Yo creo que es valido si, es valido hacer como, de la forma que los recursos disponibles los permitan. En ocasión tener a los actores juntos genera algunos diálogos espontaneos que pueden estar buenissimos si la película es asi. SE es una película onde hay lugar para espontaneidad. Si es un guion muy rigido, ya

establecido en cada palabra que se tiene que decir, capaz que no es necesario que estén juntos. Y si las posibilidades económicas del proyecto no permite que se posea grabar con más de dos actores juntos en el mismo estudio, bueno, habrá que pensar en una forma para que eso quede de la mejor forma posible. Este. Acá siempre estamos inventando un poco la forma de hacer las cosas. Yo te respondo de esta forma por que vos me pos a hablar de cine de autor. Y cine de autor es tan diverso que se requiere distintas metodologías para lograr lo que se busca. Hay otro cine que está un poco más estandarizado, donde de repente es más fácil saber como se va hacer. Pero a mi me gusta más ese cine más creativo donde hay sorpresas en todos los aspectos y lo que somos un poco inventores de recursos. Y como no tenemos tantos recursos económicos inventamos los recursos para que la forma de trabajo de el mejor resultado posible.

APÊNDICE B – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA REALIZADA COM GUSTAVO STEINBERG

Fernando Gutiérrez: As vozes em Tito são muito naturais. O que não é muito comum em nossas produções. Como se deu a definição do estilo de voz. O personagem Alaor Souza cuja interpretação de voz de Mateus Solano, que eu me lembre e a meu ver, é a única que foge um pouco a esse estilo, apresentando-se um pouco mais caricata. Como acha que essa voz dialoga com o personagem e porque esse distanciamento das outras (se é que existe tal distanciamento)?

Gustavo Steinberg: O Alaor tinha que ser caricato por causa do sentido do personagem, que é um apresentador de TV, um bonachão. Então a ideia era naturalismo nessa caricatura para o naturalismo, que sempre foi o objetivo do filme, tivemos bastante apoio da Mel Garcia, diretora experiente de voz original da Ultrassom.

F: Como se deu o processo de seleção de vozes para os personagens?

Gustavo: A gente fez o casting com uma pessoa com que trabalho há um tempo, a Cassia Guindo, e foi identificando os atores mais bacanas. Para as crianças, fizemos uma seleção aberta junto com a Ultrassom.

F: Fale um pouquinho sobre o processo de preparação. Teve leituras de roteiro com todos os atores, teve ensaios coletivos?

Gustavo: Tivemos mais preparação com a Denise Fraga. Depende mais do estilo e da agenda de cada ator. Com o Nachtergaele, conversamos bastante. O Solano chegou e falou: vamos lá? Fomos direto no estúdio e deu certo. Com as crianças, é um processo um pouco mais lento, mas bem rico, porque os erros às vezes viram bons acertos naturais e vivos. O Pedro Henrique, que faz o Tito, já é um ator bastante experiente e muito talentoso, então com ele é mais simples.

F: As gravações foram feitas com os atores de maneira separada?

Gustavo: Sim, com exceção de algumas sessões conjuntas com as crianças, mas foram poucas.

F: Na gravação de diálogos, alguém "cantava" as falas dos outros personagens?

Gustavo: Só em último caso com as crianças. Com todos discutíamos o que dava certo e o que dava errado, como em qualquer filme live action.

F: Quais as dificuldades que você sentiu em relação às gravações. Foi um processo tranquilo, ou há algo que você teria feito de maneira diferente?

Gustavo: Tranquilo. Eu gosto bastante desse processo. Ter ator em estúdio é bem mais calmo que o ator num set de filmagem.

F: Depois de gravadas as vozes e feitas as animações, houve a necessidade de retorno ao estúdio para realização de ajustes? Por quê?

Gustavo: Sempre há, por eventuais mudanças de roteiro e para gravar as ADRs - barulhos de esforço, reações etc.

F: Como o processo de gravação de vozes originais para animação no Brasil, começa a se tornar muito mais frequente a partir dos últimos dez anos, como pensa sobre isso? Acha que deve mudar muito, ou a forma como se dá hoje, já dá conta do recado?

Gustavo: Acho que achando os profissionais certos, já dá conta. Há uma tradição de dublagem de animação da qual nós diretores devemos nos desvincular.

F: Sabemos que é mais econômico, prático e permite mais controle, realizar as gravações em estúdio de maneira individualizada. Mas há também experiências em que se gravaram vozes de maneira coletiva, a exemplo de *Rango* em que os atores encenavam juntos em Set enquanto as vozes eram gravadas. Acha esse método válido? Acha viável em produções com os orçamentos praticados no Brasil?

Gustavo: Veja, depende muito da situação. Claro que em certas cenas gravar conjuntamente é bem melhor. Mas não vejo como algo necessário, não. Dá para fazer individual numa boa se o orçamento não permitir.