

## 9

### Conclusão: das animadas personagens brasileiras...

Como uma estória bem tramada, que evoca no apreciador anseios por novas seqüências, também este estudo impele em mim — e, quiçá, no pesquisador que o ler — o desejo por prosseguimentos e novas ramificações. Para mim, fica uma sensação de necessidade de dar continuidade a um trabalho ainda tão preliminar e ao mesmo tempo tão próspero em possibilidades de desdobramentos. Concluo, nestas breves páginas, uma etapa de uma pesquisa muito maior, ainda longe de estar encerrada em suas questões essenciais.

Não foi minha pretensão esgotar questões abrangentes como a comunicação de mensagens visuais através das personagens animadas ou a presença de estereótipos brasileiros nas obras animadas em um único estudo, por mais extenso que este tenha se tornado. Tampouco foi minha intenção sumariar *todos* os tipos e caricaturas presentes no Cinema de Animação brasileiro, apresentando ao leitor deste documento o que seria uma “*lista definitiva de personagens brasileiras com um manual de regras para confeccioná-las*”.

A intenção que norteou este trabalho foi a de apresentar — de maneira organizada e, de preferência, didática — algumas questões referentes à criação e ao emprego das personagens nos meios narrativos visuais e dinâmicos (neste caso específico, no meio narrativo animado), contribuindo para que tais questões pudessem ser esclarecidas e, assim, trouxessem benefícios para os designers em sua atuação profissional. As práticas metodológicas e conclusões apresentadas ao longo deste documento são, na realidade, sugestões formuladas por um pesquisador em um curto período de dois anos apenas, e podem ser seguidas ou não — ou até mesmo adaptadas — na confecção e na análise de personagens animadas.

Neste último capítulo, coloco minhas considerações finais a respeito dos aspectos comunicativos da visualidade das animadas personagens brasileiras, ainda pouco conclusivas e provisórias, especialmente no tocante à sintaxe visual das personagens animadas.

## 9.1.

### A comunicação de mensagens por meio da caracterização visual

O presente estudo tomou por ponto de partida a hipótese por mim defendida que afirma ser a visualidade das personagens de obras cinematográficas de animação breves um sistema projetado para transmitir ao espectador mensagens de compreensão praticamente imediata a respeito das qualidades internas das personagens e da narrativa nas quais as mesmas se encontram inseridas, no curto intervalo de tempo em que estas estão em cena. Hipoteticamente, este sistema visual de informação é projetado intencionalmente ou como consequência pouco intencional da prática profissional do criador da personagem — o cineasta, animador, artista ou designer envolvido na produção de uma obra cinematográfica de animação.

Em verdade, tal hipótese parece-me hoje um tanto quanto óbvia. No entanto, as considerações a respeito das causas e de algumas consequências relacionadas à hipótese só fizeram-se claras para mim no andamento da pesquisa.

Foi uma surpresa observar que absolutamente *todas* as personagens que agem nos filmes de animação premiados nas doze primeiras edições do festival Anima Mundi — considerados por críticos e especialistas como algumas das melhores obras produzidas pelo Cinema de Animação nacional entre a década de 1990 e o ano de 2004 — são *planas*. Mesmo os protagonistas dessas obras narrativas apresentam pouquíssimas características aos espectadores, normalmente um mínimo de atributos necessários para que o espectador possa associar sua visualidade com um tipo social e/ou uma função específica na narrativa. Algumas personagens de filmes de maior duração (algo em torno de vinte minutos), como **Sushi man** <sup>[17A]</sup>, chegaram a demonstrar um número maior de informações a respeito de si, transmitidas por meio de suas *ações* na narrativa, e não de suas visualidades. Tais personagens chegam a possuir uma nomenclatura — como *Beto*, *Bela* e *Cláudio* [17A] — e não são tão facilmente distinguíveis visualmente, apontando para uma intenção maior do autor de individualizá-las. Ocorre, porém, que até mesmo estas personagens representam tipos sociais, e seus comportamentos em muito satirizam as profissões em que atuam. Ao final do enredo, percebe-se que nenhuma das personagens modificou seus procedimentos ou práticas ao longo da narração, permanecendo as mesmas personagens planas e previsíveis da situação inicial.

Outra grata surpresa foi identificar a razão pela qual as personagens dos curta-metragens animados são planas,

ao traçar paralelos entre tal formato cinematográfico e o conto literário tradicional, ambos narrativas breves. Foram rapidamente percebidas, ao estudar o conto tradicional pelo viés da Teoria Literária, as mesmas características nos curtas animados que se faziam presente nos contos tradicionais, como conseqüência de sua brevidade: a compactação, a objetividade, a economia literária na narração. Estas, por sua vez, acarretam na unidade de ação do conto e do curta-metragem, nas unidades de tempo e de lugar e, principalmente, na subordinação das personagens ao enredo da narrativa — nas narrativas breves, muito mais importante do que as personagens que vivem os acontecimentos são os acontecimentos *em si*.

O objetivo geral desta pesquisa foi o de estudar a visualidade das personagens levantadas nos curtas animados enquanto *linguagem*, isto é, verificar como se articulam os elementos visuais empregados na caracterização dessas personagens a fim de corresponderem, de maneira praticamente imediata, às idéias personificadas pelas personagens na narrativa animada de que participam. Mas como se dá essa caracterização das personagens *planas* em um meio narrativo visual, uma vez que, nos meios narrativos verbais (escritos e orais), tais personagens são caracterizadas — literalmente — por poucas palavras? “A personagem realmente plana pode ser expressa numa frase” (FORSTER, 1949:66), reforça Forster na obra em que busca sistematizar as narrativas literárias.

Ocorre que, em se tratando de personagens planas, as formas das imagens que as mesmas assumem diante dos olhos do espectador são estereótipos visuais, veiculados por linguagens de massa, pela própria linguagem do Cinema de Animação, por pré-conceitos e idéias tidas por “tradicionais” pela sociedade/cultura dentro da qual — ou para a qual — a obra narrativa foi produzida. O estereótipo, esta forma criada a partir da repetição do “lugar comum”, evoca referências prévias de significados na mente do espectador, em uma *cadeia semiológica* que torna quase impossível precisar o princípio ou origem do significado convencionalizado ao signo, tampouco se houve o esvaziamento ou deturpação do mesmo. Tratando-se de estereótipos, contudo, é correto afirmar que esta deturpação é inevitável.

O estudo do conto tradicional criou uma ponte entre o estudo da forma dos estereótipos visuais apresentados nas obras animadas e o estudo da forma dos estereótipos presentes nos contos de magia russos (contos igualmente tradicionais), a partir de grandezas constantes e variáveis identificadas por Vladimir Propp nas personagens que desempenham funções em tais contos. As personagens dos curta-metragens de animação brasileiros pesquisados foram analisadas a partir

de três eixos paradigmáticos, nos quais foram divididos os elementos articulados em sua caracterização. Tais eixos refletem os atributos das personagens segundo Propp, isto é, os três conjuntos de elementos que formam as “qualidades externas” (PROPP, 1984:81) das personagens, compondo a sua forma.

*O eixo da aparência e da nomenclatura* da personagem agrega a nomenclatura da personagem (caso esta seja conhecida ou identificada pelo espectador), elementos que reflitam sua forma física e a maneira como se veste. Com o objetivo de identificar estes atributos, verificou-se ser possível realizarmos as seguintes perguntas a respeito da personagem: *Qual o seu nome?*; *Como ela é?* (descrição das características físicas da personagem); *Como ela se veste?* (descrição do figurino da personagem); *Como ela está representada visualmente?* (descrição pré-iconográfica da personagem).

*O eixo das particularidades de entrada em cena* da personagem reúne elementos identificados a partir de suas ações e comportamentos na narrativa. Propp sugere a análise destes atributos no momento em que a personagem “entra” na narrativa, isto é, na situação, acontecimento ou cena em que a personagem se mostra ao espectador pela primeira vez. Este eixo agrega informações a respeito do surgimento da personagem no enredo, suas ações, sua movimentação, sua linguagem corporal e os objetos por ela portados (excluindo suas vestimentas e adornos). A fim de identificarmos estes atributos, podemos formular as seguintes perguntas a respeito da personagem: *Como ela “entra” na história?*; *Como são suas atitudes? De que maneira se move?*; *Como são suas expressões e a sua postura corporal?*; *Que objetos ela carrega consigo?*

O terceiro e último eixo paradigmático, *o eixo do habitat* da personagem, agrega elementos externos à personagem, que a circundam: cenários, estruturas, objetos que a cercam, ambiente... Para identificarmos os elementos do habitat da personagem, é possível fazermos as seguintes perguntas a respeito da mesma: *Onde se passa a história?*; *Quando se passa a história?* (época ou data); *Em que lugar se desenvolve a ação no momento de entrada em cena da personagem?*; *Por quais locais passa a personagem?*; *Que estruturas a cercam?*; *Que elementos naturais a cercam?*; *Que objetos a cercam?*

As respostas para esses três conjuntos de perguntas — que o espectador formula, intuitivamente, no momento em que é exposto à personagem (quando ela entra em cena) — parecem ser os elementos mínimos fundamentais a serem levados em consideração no momento da confecção ou da análise de personagens animadas. Sua articulação é o que

permite o processo de significação do sintagma resultante por parte do espectador, identificando o que poderíamos chamar, em oposição à terminologia de Propp, de *qualidades internas da personagem* (a idéia personificada pela mesma, seu papel no enredo e informações a respeito da narrativa). A divisão dos elementos que compõem a visualidade da personagem animada em eixos paradigmáticos permite-nos sistematizar sua articulação para sua confecção e análise, organizando as informações visuais recebidas e diminuindo consideravelmente a possibilidade de existirem atributos conflitantes, *internamente* — como, por exemplo, uma personagem ser vista calçando botas fechadas e, ao mesmo tempo, ser descrita como possuidora de pés peludos — ou *entre eixos* — como uma personagem aparentar estar nua e entrar em cena com um relógio de bolso preso por uma corrente ao paletó.

Como é possível notar pelas análises realizadas em **Brasileiras** e pelos exemplos apresentados em **Animadas**, as produções de Cinema de Animação são muito ricas em combinações de técnicas, estilos e formas. Tal riqueza se reflete na diversidade de formas sob as quais são apresentadas as personagens animadas.

Nas personagens animadas de curta-metragens, porém, tal riqueza se faz mais presente no nível abstrato da percepção de suas imagens. Nas obras breves, inúmeras agentes narrativas personificam exatamente as mesmas idéias, em obras produzidas com técnicas e estilos diferentes, isto é, são idênticas no nível simbólico da percepção da visualidade e possuem inúmeros traços em comum em sua forma (no nível representacional da visualidade), podendo ser agrupadas em conjuntos cada vez mais específicos até chegarmos ao tipo representado ou caricaturizado.

É através da síntese dos elementos percebidos no nível representacional da imagem das personagens animadas planas, ou seja, de uma “leitura” da caracterização visual das personagens, que nos é possível percebê-las no nível simbólico, isto é, compreender o significado das mesmas, as idéias por elas personificadas e comunicadas ao espectador na obra narrativa de que participam. Esta síntese é feita de maneira praticamente imediata pelo cérebro, por associação a referências prévias a que o espectador já tenha sido exposto anteriormente. Contudo, apenas quando os elementos visuais que caracterizam as personagens estão articulados de maneira coerente com os estereótipos difundidos nos contextos sociais e culturais em que o espectador se encontra inserido é que a mente do apreciador do filme de animação conseguirá fazer as associações planejadas pelo autor / criador da personagem. Do contrário, o espectador poderá não “compreender” a personagem, associando sua

visualidade a significados diferentes daqueles planejados pelo criador do ser fictício ou simplesmente desconhecendo-os. A comunicação entre personagem e público deixa de ocorrer de maneira praticamente imediata e a personagem passa a depender de tempo de ação na narrativa para comunicar as idéias personificadas ao espectador (como ocorre com as personagens redondas, cuja complexidade leva tempo para ser apresentada e, conseqüentemente, compreendida).

Acho ainda pouco conclusivo e até prematuro afirmar que existe, de fato, uma linguagem visual estruturada que seja específica para as personagens animadas. Podemos afirmar que existe sim, contudo, um sistema constituído de regras ainda não completamente delineadas, baseadas na percepção humana e (por conseqüência) na linguagem, que são seguidas de maneiras por vezes intuitivas, a fim de evocar referências prévias na mente dos espectadores imediatamente, durante a fruição da obra narrativa animada. Existem maneiras com que “lemos” as personagens animadas a partir de sua caracterização visual, e, acredito eu, a sistematização a partir dos atributos das personagens de Propp constitui uma delas. Aparentemente, os caminhos da percepção da personagem animada pelo espectador seguem através de eixos paradigmáticos idênticos ou em muito semelhantes às três rubricas identificadas por Propp nas personagens dos contos maravilhosos.

O modo de leitura das personagens animadas estabelecido neste documento se refez e se modificou ao longo da pesquisa, por conseqüência a características percebidas no próprio objeto de estudo, como se o mesmo “sugerisse” melhores maneiras de ser lido. Seus fundamentos, entretanto, continuaram solidamente relacionados com a pesquisa do semiólogo russo, uma vez que estes se demonstraram capazes de atender a uma análise das personagens planas de narrativas breves animadas.

Uma vez sistematizada a caracterização das personagens animadas em uma forma — um sintagma / estereótipo — a partir de um código que pode ser empregado e de possíveis repertórios, pude aprofundar minha investigação sobre as personagens de curta-metragens de animação brasileiros e os tipos por elas personificados.

## 9.2.

### Possíveis desdobramentos ou cenas dos próximos capítulos

Muito ficou ainda em aberto com relação às animadas personagens brasileiras. Um estudo possível de ser realizado em mais tempo poderia, já em um primeiro momento, investigar a fundo as personagens dos grupos de amostragem [B] e [C] (material de controle desta pesquisa), bem como as demais personagens apresentadas nas obras levantadas, de menor importância à evolução do enredo. Este aumento significativo do volume do *corpus* da pesquisa certamente reforçaria algumas das colocações realizadas a partir do tratamento dos dados obtidos nas análises e, provavelmente, acrescentaria novas questões a serem verificadas sobre a caracterização das personagens animadas.

Do ponto de vista do Cinema de Animação, a pesquisa iniciou um mapeamento da produção contemporânea brasileira, desde a retomada do cinema nacional até 2004. Muito, porém, já aconteceu nos últimos dois anos (2005 e 2006), enquanto esta pesquisa estava sendo elaborada e redigida. Percebo a importância de um estudo específico sobre a produção nacional recente, que extrapole os limites do material apresentado no festival Anima Mundi, a fim de observar, principalmente, o que vem sendo realizado em Animação nas regiões brasileiras fora do eixo Sul – Sudeste. Conforme mencionado rapidamente neste documento, já existem iniciativas de pesquisa voltadas especificamente para o mapeamento da produção animada brasileira, ainda em desenvolvimento. Um estudo da História do Cinema de Animação no Brasil também se faz necessário, uma vez que a última publicação que versa sobre o assunto — **A experiência brasileira no cinema de animação** (1978), de Antonio Moreno — abrange apenas as produções realizadas até meados da década de 1970. Além de estar defasada em cerca de trinta anos, a pesquisa realizada por Moreno é anterior ao enorme impacto que a tecnologia da computação trouxe para a produção de filmes animados no mundo todo (que data da década de 1980), que gerou um considerável aumento no volume de obras cinematográficas de longas metragens e séries de televisão lançadas nas últimas décadas.

Do ponto de vista do Design, ao tratar da confecção das personagens animadas enquanto projeto de um sistema de informações (um *objeto de design*, portanto), a maior contribuição que se espera deste estudo é a aproximação e a consolidação do designer junto ao campo do Cinema de Animação. Se pensarmos especificamente no mercado de Animação brasileiro, ainda em desenvolvimento (acelerado, nos últimos anos), perceberemos que o designer que optar

por se aventurar pelo universo das imagens que se movem terá disponível para si um vasto campo de atuação, ainda pouco explorado, uma vez que no Brasil há disponíveis poucas possibilidades de formação acadêmica adequada para animadores.

Para o designer, contudo, não basta apenas conhecer as técnicas e processos do Cinema de Animação. Há de se considerar toda uma “trama” de significados que é tecida a partir das escolhas realizadas na composição da visualidade de uma personagem animada. Deve-se considerar a relação (fundamental) entre as personagens e os espectadores que irão assisti-las e, conseqüentemente, com elas dialogar. Faz-se necessária ao autor / criador da materialidade desses seres fictícios a conscientização dos estereótipos empregados no discurso visual, a fim de se buscar evitar a veiculação, ainda que subjetiva, de conteúdos ofensivos a grupos de espectadores, sem incorrer, necessariamente, no discurso politicamente correto, mesmo porque o Cinema de Animação possui este caráter lúdico, subversivo e, por vezes, surreal e anárquico. Nesta dissertação, não me coloco a favor dos estereótipos nem tampouco incentivo uma cruzada ideológica contra os mesmos. Entretanto, como agente na elaboração de mensagens que serão destinadas a um público (formado por pessoas de características e conhecimentos os mais diversos), considero ser *responsabilidade* do designer evitar a promoção de rótulos e colocações pejorativas que possam discriminar ou inferiorizar um espectador. Lamentavelmente, tais conteúdos ainda são veiculados a todo o momento nos discursos das linguagens de massas.

Por fim, este estudo pode ser um ponto de partida para pesquisadores das áreas mais diversas — como a Lingüística, a Teoria Literária, a Semiologia, a Comunicação Social e a Psicologia — que desejarem se debruçar sobre os estereótipos veiculados nos meios narrativos brasileiros e sua caracterização.

Espero que o presente trabalho tenha conseguido aproximar um pouco mais os campos do Cinema de Animação e da Literatura ao âmbito da prática e da pesquisa em Design. Acredito que este “intercâmbio” entre estas três áreas de conhecimento tão voltadas à atividade criativa — que freqüentemente apresentam interseções em seus campos de atuação — tem muito a contribuir para a prática profissional e para o crescimento acadêmico de cada uma delas.

Suponho que a compreensão do designer acerca da Teoria Literária e da arte cinematográfica da Animação pode expandir os horizontes da atuação profissional e/ou acadêmica deste profissional.