

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**A REPRESENTAÇÃO
DO *IMAGINARIUM* DIEGÉTICO
PELA ANIMAÇÃO, NO CINEMA *LIVE-ACTION***

Eliane Muniz Gordeeff

Orientador: Prof. Doutor João Paulo Queiroz

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor
em Belas-Artes, na especialidade de Multimédia

2018

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



**A REPRESENTAÇÃO
DO IMAGINARIUM DIEGÉTICO
PELA ANIMAÇÃO, NO CINEMA LIVE-ACTION**

Eliane Muniz Gordeeff

Orientador: Prof. Doutor João Paulo Queiroz

Tese especialmente elaborada para a obtenção do grau de Doutor em Belas-Artes,
na especialidade de Multimédia

Júri:

Presidente: Doutora Susana de Sousa Dias de Macedo, Professora Auxiliar e vogal do Conselho Científico da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (nomeada pela Presidente do Conselho Científico, Professora Doutora Maria João Pestana Noronha Gamito, nos termos do nº 2.1 do Despacho nº 2168/2018, do Diário da República, 28 série, nº 43, de 1 de março);

Vogais:

- Doutor António Manuel Dias Valente, Professor Auxiliar Convocado da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (1º arguente);
- Doutora Marta Varzim Miranda, Professora Adjunta da Escola Superior de Arte e Design de Matosinhos (2º arguente);
- Doutor Alfonso Palazón Meseguer, Professor Titular do Departamento de Ciências de la Comunicación da Universidade Rey Juan Carlos;
- Doutor Nuno Alexandre Fragata Marques, Professor Adjunto da Escola Superior de Arte e Design do Instituto Politécnico de Leiria;
- Doutor José Pedro Tinoco Cavalheiro, Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa;
- Doutor João Paulo Gomes de Araújo Queiroz, Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (orientador).

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq),
Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações do Brasil,
no âmbito do Programa Ciência Sem Fronteiras

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Eliane Muniz Gordeeff, declaro que a tese de doutoramento intitulada “A Representação do *Imaginarium* Diegético pela Animação, no Cinema *Live-Action*”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

ELIANE MUNIZ GORDEEFF



Lisboa, 17 de abril de 2018.

RESUMO

A investigação de doutoramento em Multimédia, *A Representação do Imaginarium Diegético pela Animação, no Cinema Live-action*, se estabelece no campo do Audiovisual, campo em profunda transformação. Mais especificamente esta tese destina-se a estudar a diferente eficácia da utilização da imagem animada, na representação diegética de sonhos, lembranças, pensamentos e alucinações, pelas produções cinematográficas em *live-action*. Como são momentos dentro das histórias, e a fim de delimitar o sentido do termo, foi adotada a expressão “*imaginarium diegético*” para nomear esses momentos particulares das narrativas. A escolha do tema justifica-se pelo próprio momento de grande avanço tecnológico das produções audiovisuais, e a respetiva quebra de paradigmas, em que a própria significação do que é “animação”, e do que é a figura do ator, entram em questionamento – pela perfeita integração da captura de movimentos reais e a sua aplicação em personagens virtuais. A tendência de integração total dos dois meios, de criar imagens em movimento também reforça a necessidade de se entender mais sobre a Animação, que é tanto expressão como veículo artístico que somente nas últimas décadas tem chamado a atenção dos *Film Studies*, ao contrário do Cinema *Live-action*. Dentro deste contexto, a tese propõe como hipótese que, devido às diferenças visuais entre a imagem animada e a filmada, a utilização da Animação, como um meio, nas produções *live-action* potencializa a abstração imagética da narrativa do nível *intradiegético* para o *meta-diegético* (Genette, 1972). Ao se representar o *imaginarium diegético* das personagens, proporciona-se assim ao público outro nível de receção. Com essa premissa, são respondidas as seguintes questões: se visualmente uma sequência em animação, dentro de um filme em *live-action*, favorece mais o aprofundamento da narrativa pelo público; e se alguma das técnicas animadas consegue representar mais eficientemente o *imaginarium diegético* do que as outras. O contexto teórico geral é constituído pelos contributos de Marshall McLuhan (1911-1980), sobre os *Hot e Cool Media*, e o conceito de “ruptura de um sistema/meio”, pois este se adequa ao tema impregnado na temática da investigação que é a tecnologia alterando formas e meios de produção da imagem no audiovisual. Para o desenvolvimento do processo investigativo em si, foram adotadas três medidas de ordem metodológica: a investigação teórica, um estudo de casos e um conjunto de entrevistas com profissionais da área. Tal ordem foi seguida na disposição dos capítulos da tese. O capítulo um apresenta a investigação teórica da imagem animada e filmada, considerando principalmente os trabalhos de Paul Wells, Georges Sifianos e André Bazin. O capítulo dois é desenvolvido sobre os contributos já mencionados de McLuhan, no clássico *Understanding Media* (1995), e criando uma comparação entre a

imagem animada (meio *cool*), e a imagem *live-action* (de realismo fotográfico, meio *hot*). Ainda aborda o “arrefecimento” da imagem filmada, a “eletrificação” e o “aquecimento” da imagem animada. O capítulo três destina-se ao estudo da narrativa, através da aplicação dos contributos de Gérard Genette, André Gardiens, André Gaudreault e François Jost. O capítulo quatro trata do estudo sobre a representação do *imaginarium* diegético, sendo desenvolvido segundo os estudos de Rudolf Arnheim, Georges Sifianos e Martin Lefebvre. O capítulo cinco apresenta o estudo de casos, onde são apresentadas as análises – considerando-se os aspetos narrativos, plásticos, animados, cognitivos e os conceitos *Hot/Cool* – de seis obras audiovisuais em *live-action* que utilizam técnicas animadas – o desenho animado, o *stop motion* e o 3D – na representação do *imaginarium* diegético. Os filmes escolhidos foram: o musical britânico, *Pink Floyd The Wall* (Parker, 1982); o biográfico mexicano-estadunidense, *Frida* (Taymor, 2002); o drama brasileiro, *O Homem que Copiava* (Furtado, 2003); a comédia estadunidense, *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* (Strauss-Schulson, 2011); a fantasia estadunidense-sino-britânica-canadiana, *Life of Pi* (Lee, 2011) e o filme de ação brasileiro, *2 Coelhos* (Poyart, 2012). Por outro lado, o capítulo seis apresenta o resultado das entrevistas, em que foram questionados 25 profissionais da área da Animação (entre animadores, produtores, professores e pesquisadores), de 16 países. As respostas das seis perguntas, de caráter individual e descritivo, sobre a aplicação da Animação no Cinema *live-action*, geraram 12 tabelas de coleta de dados e avaliação, além de seis gráficos de relacionamento de dados, considerando a *Grounded Theory* (Glaser; Strauss, 2006) – metodologia qualitativa adotada. Ao final apresenta-se uma “Conclusão Final” elaborada com o inter-relacionamento das três etapas de trabalhos mencionadas. Esta vem responder às questões de investigação, confirmando a hipótese inicialmente proposta. Ou seja, é a diferença plástica da imagem, que é oferecida pelas características da Animação e do *Live-action*, que cria o principal hiato entre o *intradiegético* e o *meta-diegético*, entre o real e o *imaginarium* diegético da narrativa. Cada uma das sequências animadas possui especificidades, não somente técnicas, mas narrativas e simbólicas que fazem conjunto, com cada produção *live-action* correspondente. Desta forma, as animações agregaram a cada filme algo mais à visualidade fotográfica do *live-action*: informações, sensações e emoções, descoladas na imagem real – devido a sua natural falta de definição e que demanda mais participação do espectador (meio *cool*), a liberdade de possibilidades criativas sempre imprevisíveis, comparadas à expectativa de uma ação de uma imagem filmada, que é fotográfica (meio *hot*). Tais características também agregam à Animação uma aproximação com as imagens mentais – imagens de sonhos, lembranças, pensamentos ou alucinações –, que também são pouco definidas, incompletas, criando ações ou situações impossíveis. Portanto, é devido a essa diferença na natureza e visualidade das

imagens, animada e filmada, que rompe com a ambientação da visão e da atenção do espectador, e com a passividade mental, devido à conformidade imagética das sequências anteriores. A esse contexto somam-se as características da imagem animada – que é menos definida, é mais imprevisível, e requer outro tipo de entendimento – que concomitantemente, suscita os registros internos do espectador – em termos cognitivos, perceptivos, argumentativos, afetivos e simbólicos (Lefebvre, 1997). O que resulta em um distanciamento mais poderoso em relação a imagem filmada, sempre vinculada à realidade fotográfica. A representação do *imaginarium* diegético em Animação e a alteração na recepção do espectador, oferecem então um aprofundamento na narrativa – respondendo à outra questão de investigação – pois, além de narrativamente já se apresentar um nível mais interno na história (*meta-diegético*), provoca no espectador outro tipo de recepção, menos objetiva que a imagem de ação viva, tão presente na vida cotidiana. Por outro lado, a investigação também comprova que não há uma técnica animada que represente de forma mais eficaz o *imaginarium* diegético – como afirmação geral. Todavia, há uma técnica animada que melhor pode representar o *imaginarium* diegético (ou qualquer outro momento) de maneira mais afinada com determinada narrativa, história, personagem, mensagem e intenção do realizador – como afirmação específica. Sobre a questão final, que se relaciona com os avanços tecnológicos e as consequências sobre as imagens animada e filmada, se confirma – utilizando termos de McLuhan – o “aquecimento” da imagem animada e o “arrefecimento” da imagem filmada – tanto em termos visuais quanto de produção. Como afirma Manovich (2001), o Cinema trabalha hoje quase tão manualmente, como em uma produção de Animação. E se observa que tal alteração se tem processado devido à digitalização e à virtualização dos processos de produção cinematográficos. Por outro lado, a Animação sofre um processo de “aquecimento” – segundo os conceitos de McLuhan –, com a automatização de processos e meios de animação, através da computação matemática e da virtualização do personagem com o seu movimento original oriundo de uma captura: *o motion capture* (este artifício tecnológico é apresentado como um perfeito exemplo da hibridação da Animação com o *Live-action*). A “aproximação” entre os dois meios ocorre de ambos os lados, o que explica objetivamente a maior integração e facilidade de hibridação entre os dois meios na atualidade. Diante de tal quadro, é plausível conjecturar que em um futuro próximo, existirá apenas uma “Cinema”, e talvez, “nenhuma” Animação – em termos de grandes produções –, considerando a histórica supremacia do primeiro em relação à Animação.

Palavras-chave: *Cinema de animação, Imaginarium diegético, Cool e Hot Media, Ruptura de sistema/meio, Cinema Live-action*

RÉSUMÉ

Cette recherche doctorale en Multimédia, *La Représentation de l'Imaginarium Diégétique par l'Animation dans le Cinéma en prises de vues réelles*, étudie un champ de l'audio-visuel en profonde transformation. Plus spécifiquement, la thèse analyse l'efficacité des images animées pour la représentation diégétique des rêves, des souvenirs, des pensées et des hallucinations dans des productions cinématographiques en *live-action*. Comme il s'agit de moments disséminés à l'intérieur d'histoires et afin de délimiter le sens du terme, nous avons adopté l'expression « *imaginarium* diégétique » pour nommer ces moments particuliers dans la narration. Ce choix du thème se justifie aussi en ce moment de progrès technologiques dans les productions audiovisuelles, provoquant une rupture et une remise en question de certains paradigmes : quelle est la signification de « l'animation » ? quel est le rôle de « l'acteur » ? Phénomènes dus à la parfaite intégration de la capture des mouvements réels et de leurs applications aux personnages virtuels. Cette tendance à intégrer ces deux moyens d'expression et de créer des images en mouvements, renforce aussi la nécessité de mieux comprendre l'Animation, comme une expression et un véhicule artistique qui n'a attiré l'attention des *Film Studies* que pendant les dernières décennies, contrairement au Cinéma prises de vues réelles. Dans ce contexte, la thèse propose l'hypothèse suivante : due aux différences visuelles entre l'image animée et filmée, l'utilisation de l'Animation comme un moyen dans des productions *live-action* renforce l'abstraction imagétique de la narration du niveau intradiégétique pour le métadiégétique (Genette, 1972). En représentant l'imaginaire diégétique des personnages, les spectateurs perçoivent un autre niveau de réception. De cette prémisse, nous tenterons de répondre aux questions suivantes : est-ce qu'une séquence visuelle animée, à l'intérieur d'un film en *live-action*, favorise l'approfondissement de la narration avec le spectateur ? Est-ce que certaines techniques animées parviennent à représenter plus efficacement l'imaginaire diégétique que d'autres ? Le contexte théorique général se base sur les contributions de Marshall McLuhan (1911-1980), de son concept des *Hot* et *Cool Media*, et du concept de « rupture du système/médium ». Ces concepts sont applicables à la thématique de la recherche comme la technologie étant le moteur du changement des formes et des moyens de productions de l'image dans l'audio-visuel. Pour le processus de recherche, nous avons adopté trois étapes d'ordre méthodologique : le cadre théorique, une étude de cas et un conjoint d'entretiens avec des professionnels du domaine. Cet ordre régit la disposition des chapitres de la thèse. Le premier chapitre présente la recherche théorique sur les images animées et filmées, se basant principalement sur les travaux de Paul Wells, Georges Sifianos et André Bazin. Le deuxième chapitre aborde les

contributions théoriques déjà mentionnées de McLuhan, dans le classique *Understanding Media* (1995), comparant l'image animée (medium *cool*), à l'image *live-action* (du réalisme photographique, medium *hot*). Le chapitre traite aussi du « refroidissement » de l'image filmée, de « l'électrification » et du « réchauffement » de l'image animée. Le troisième chapitre traite de la narration, s'inspirant des contributions de Gérard Genette, André Gardiens, André Gaudreault et François Jost. Le quatrième chapitre étudie la représentation de l'imaginaire diégétique, développée par les études de Rudolf Arnheim, Georges Sifianos et Martin Lefebvre. Le cinquième chapitre présente les études de cas suivies par leurs analyses, en considérant les aspects narratifs, plastiques, animés, cognitifs et les concepts *Hot/Cool* – de six œuvres audiovisuelles en *live-action* qui utilisent des techniques animées – le dessin animé, le *stop motion* et le 3D – dans leur représentation de l'*imaginarium* diégétique. Les films sélectionnés sont les suivants : le film musical britannique, *Pink Floyd The Wall* (Parker, 1982); la biographie mexico-américaine, *Frida* (Taymor, 2002); le drame brésilien, *O Homem que Copiava* (Furtado, 2003); la comédie américaine, *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* (Strauss-Schulson, 2011); la fantaisie sino-américaine-britannique canadienne, *Life of Pi* (Lee, 2011) et le film d'action brésilien, *2 Coelhos* (Poyart, 2012). Le sixième chapitre présente les résultats des entretiens de vingt-cinq professionnels de l'animation (animateurs, producteurs, professeurs et chercheurs) de seize pays différents. Les réponses aux six questions, de caractères individuels et descriptifs sur l'application de l'Animation dans le Cinéma *live-action*, ont géré la création de douze tables de données et d'évaluation et de six graphiques de relations entre les données, basés sur la *Grounded Theory* (Glaser; Strauss, 2006) – qui est la méthodologie qualitative adoptée. En dernière partie, la « conclusion finale » élabore des interrelations entre les trois étapes méthodologiques. Nous tenterons ainsi de répondre aux questions soulevées par la recherche, confirmant l'hypothèse proposée initialement. En d'autres mots, la différence plastique de l'image, due aux caractéristiques de l'Animation et du Prises de Vues Réelles, crée principalement un hiatus entre les univers de l'intradiégétique et du métadiégétique, entre le réel et l'*imaginarium* diégétique de la narration. Chaque séquence animée possède des spécificités, pas seulement techniques mais aussi narratives et symboliques, qui forment un tout, et ceci dans chaque production *live-action* correspondante. De cette manière, les animations ajoutent à chaque film un plus au visuel photographique du *live-action*: des informations, des sensations, et des émotions, détachées de l'image réelle. Leur manque inné de définition demande aussi une plus grande participation du spectateur (medium *cool*), avec une liberté de création toujours imprévisible comparée à l'action d'une image filmée, ce qui est photographique (medium *hot*). De telles caractéristiques rapprochent aussi l'animation des images mentales – images de rêves, de souvenirs, de pensées ou

hallucinations –, qui aussi sont peu définies, incomplètes, créant des actions ou des situations impossibles. Par conséquent, ces différences de nature et du visuel des images, animées et filmées, rompent l'environnement visuel et la passivité mentale du spectateur due à la conformité des images des séquences antérieures. Dans ce contexte, nous pouvons ainsi résumer les caractéristiques de l'image animée – moins définie, plus imprévisible, elle requière un autre type de compréhension – qui d'une manière concomitante, suscite les registres internes du spectateur, en termes cognitifs, perceptifs, argumentatifs, affectifs et symboliques (Lefebvre, 1997). Ce qui en résulte est un détachement plus puissant en relation à l'image filmée, qui est toujours liée à la réalité photographique. La représentation de *l'imaginarium diégétique* à travers l'Animation et le changement dans la réception du spectateur, offrent un approfondissement de la narration – ce qui répond à une autre question de la recherche – puisque hormis la narration, un niveau plus interne de l'histoire (*métadiégétique*) se présente, provoquant chez le spectateur un autre type de réception, moins objectif que celui de l'image de l'action réelle, tellement présente dans la vie quotidienne. Par ailleurs, la recherche prouve aussi qu'il n'existe pas de techniques animées plus efficaces que d'autres pour représenter l'imaginaire diégétique – comme affirmation générale. Toutefois, certaines techniques animées peuvent représenter *l'imaginarium diégétique* (ou n'importe quel autre moment) de manière plus affinée selon la narration déterminée, l'histoire, le personnage, le message et l'intention du réalisateur – comme affirmation spécifique. Quant à la question finale, qui traite des avancées technologiques et de leurs conséquences sur les images animées et filmées, se confirme – en utilisant les termes de McLuhan – le « réchauffement » de l'image animée et le « refroidissement » de l'image filmée, tant en terme visuel qu'en terme de production. Comme l'affirmait Manovich (2001), le Cinéma travaille de nos jours presque manuellement, comme une production d'Animation. Nous observons aussi que ces altérations sont dues à la digitalisation et à la virtualisation des processus de production cinématographique. D'autre part, l'Animation souffre d'un processus de « réchauffement » – selon les concepts de McLuhan –, avec l'automatisation des processus et moyens d'animation, à travers l'informatisation mathématique et la virtualisation du personnage, avec son mouvement originel provenant d'une capture : le *motion capture* (cet artifice technologique est présenté comme un exemple parfait de cette hybridation – l'Animation et *Live-action*). Ces deux modes d'expression se rapprochent mutuellement, ce qui explique objectivement leur meilleure intégration et leur facilité d'hybridation de nos jours.

Mots-clés : *Cinéma d'animation, Imaginarium diégétique, Médias frais et chauds, Rupture système / médio, Cinéma de prises de vue réelle*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus,
ou simplesmente ao Destino, que me trouxe até aqui.

Ao CNPq - *Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico*, do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação do Brasil, pela Bolsa de Doutorado Pleno no Exterior.

À *Universidade de Lisboa*, nomeadamente à *Faculdade de Belas-Artes*,
pela participação no *Programa Erasmus+*.

Às equipas dos Serviços Académicos e da Biblioteca da FBAUL.

À *Universidade Veiga de Almeida* e à *Fundação Cecierj*, do Brasil,
pela minha licença funcional.

Aos meus colegas de Doutoramento, aos Professores, em especial aos Srs. Fernando António Baptista Pereira, Hugo Ferrão, José Pedro Cavalheiro, Rogério Taveira e às Sras. Isabel Sabino, Mónica Mendes e Susana Sousa Dias.

Aos meus Professores na *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*, aos Srs. Dominique Willoughby, Frédéric Sabouraud e à Sra. Christa Blümlinger.

A todas as pessoas que me auxiliaram na fase de entrevistas, sem as quais não teria tido acesso aos entrevistados: Cristina Lima (*Festival Cinanima*), Dan Doherty, Emily Metcalfe, Fábio Yamaji, Fernando Galrito (*Festival Monstra*), José Pedro Cavalheiro, Maroš Brojo e Žofia Bosáková (*Fest Anča*), além de Vesna Dovnikovic (*ASIFA*).

A todos os animadores, professores, produtores, investigadores, amantes da Arte Animada, que gentilmente me cederam um pouco do seu tempo e responderam aos meus questionamentos: Abi Feijó, Adam Coburn, Adam Elliot, Afonso Poyart, Alexander Geifman, Carla McKinnon, Corrie Francis Parks, David Daniels, Dominique Willoughby, Fernando Galrito, Georges Sifianos, Jorge Furtado, José-Manuel Xavier, José Miguel Ribeiro, Koji Yamamura, Marcos Magalhães, Maria Lorenzo Hernández, Martine Chartrand, Michael Dudok de Wit, Mikhail Aldashin, Milos Svatoš, Patrícia Alves Dias, Peter Lord, Quay Brothers, Raimund Krumme, Ratko Ćirić, Sandra Ramos, Steven Woloshen, Tânia de León e Walter Tournier.

Às muitas pessoas que me acompanharam ao longo destes últimos cinco anos, e que de uma forma ou de outra contribuíram na minha caminhada, entre elas: Christa Blümlinger, Frédéric Sabouraud e Natalia Zalucka (*Université Paris 8 Vincennes–Saint-Denis*); Danica Bojic, Rastko Ćirić e Zlatko Cvetković (*University of Arts in Belgrade*, Sérvia); Joaquín Escuder (*Universidad de Zaragoza*, Espanha); Abi Feijó, Bruno Hachero, Caetano Mauro, Carla Schneider, Carlos Sapochnik, Cidália Martins, Colin Ginks, David Charles Wright-Carr, David Kong-Hug, Eric McLuhan, Felipe Aristimuño, Fernando Eber, Gabriel Santiago Cruz, Índia Mara, Marcelus Gaio, Maria Ganem, Mirian Crapez, Nilton Gamba Jr., Olga Bobrowska, Paula Cristina de Almeida Tavares e Raphael Argento.

Aos meus amigos que mesmo longe, estão sempre por perto, Kátia Cristina, Lúcia Helena, Cristina Mara, Nelita Arnosó, Gabriel Cruz, William Jobim e Marcelus Gaio.

À minha família, do Brasil e da Rússia.

E como não poderia deixar ser, os últimos serão os primeiros:
Toda a minha gratidão ao meu estimado Orientador, o Professor Doutor João Paulo Queiroz, pela sua atenção, sabedoria, generosidade e respeito, além de ser o grande responsável pela existência deste trabalho.

E ao meu Companheiro de vida e de jornada,
com quem eu compartilho todas as alegrias e me diminui todas as tristezas.

*É verdade que uma imagem pode ser sem ser percebida;
pode estar presente sem estar representada; e a distância
entre estes dois termos, presença e representação, parece
justamente medir o intervalo entre a própria matéria e a
percepção consciente que temos dela.*

(Bergson, *Matéria e Memória*, 1999, p. 32)

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO	20
1. INTRODUÇÃO	20
1.1 Conceitos e Delimitações	22
1.2 Hipótese	25
1.3 Questões da Investigação	27
1.3.1 A Animação como <i>cool media</i> e a animação 3D como o arrefecimento do meio	27
1.3.2 A hibridação com as produções <i>live-action</i>	28
2 OBJETIVOS	29
2.1 Objetivo Geral	29
2.2 Objetivos Específicos	30
3 JUSTIFICAÇÃO	30
3.1 Contexto Diacrónico	32
4 METODOLOGIA	34
4.1 Introdução	34
4.1.1 Metodologia adotada	35
4.1.2 Justificação da escolha metodológica	37
4.2 Modelos e Procedimentos Metodológicos Adotados	38
4.2.1 Divisão do processo de trabalho	39
4.2.1.1 <i>Elaboração de textos analíticos ao longo do processo da tese</i>	40
4.2.1.2 <i>Escolha dos filmes que representam o imaginarium diegético em animação</i>	40
4.2.1.3 <i>Entrevistas aos profissionais ligados à Animação</i>	43
5 COMPOSIÇÃO DA TESE	43
 CAPÍTULO 1 - ANIMAÇÃO E CINEMA <i>LIVE-ACTION</i>	 45
1.1 PERSPETIVA DIACRÓNICA E CARACTERÍSTICAS RELEVANTES	45
1.1.1 Introdução	45
1.1.2 Questões Históricas e Características Relevantes	46
1.2 A CONSTRUÇÃO DAS IMAGENS ANIMADA E FILMADA E SUAS VISUALIDADES	49
1.2.1 O Desenho Animado	51
1.2.2 O <i>Stop Motion</i>	53
1.2.3 A Animação 3D	55

1.2.4 A Imagem Fotográfica do Cinema <i>Live-action</i>:	
realidade e ilusão	57
1.3 AS QUALIDADES DAS IMAGENS ANIMADAS E FILMADAS	59
1.3.1 A Simulação	59
1.3.2 A Verosimilhança, a Impressão de Realidade	
e a Suspensão da Descrença	60
1.3.3 A Ficção e a Imagem Naturalista e Conotativa	62
1.4 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO	64
CAPÍTULO 2 - CONCEITOS DE MCLUHAN: <i>COOL, HOT</i>	
E RUTURA DE UM MEIO	68
2.1 INTRODUÇÃO	68
2.2 OS <i>HOT & COOL</i> MEDIA.....	73
2.3 RUTURA DE UM MEIO OU SISTEMA.....	78
2.4 O CINEMA PARA MCLUHAN	82
2.5 A ANIMAÇÃO NO CONTEXTO DAS ANÁLISES DE MCLUHAN ..	85
2.5.1 A Animação 3D no Contexto das Análises de McLuhan	87
2.6 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO	91
CAPÍTULO 3 - QUESTÕES NARRATOLÓGICAS	94
3.1 INTRODUÇÃO	94
3.2 A NARRATOLOGIA E A ANIMAÇÃO / CINEMA LIVE-ACTION.....	97
3.2.1 O Espaço, o Espaço Narrativo e o Não-lugar	98
3.2.1.1 O espaço	98
3.2.1.2 O espaço narrativo e não-lugar	99
<i>O Espaço do Discurso</i>	100
<i>O Espaço Espectatorial</i>	100
3.2.1.3 O discurso do espaço	101
3.2.2 O Tempo, a Temporalidade e a Ordem	102
3.2.2.1 O tempo	102
3.2.2.2 A temporalidade: Os níveis narrativos	103
3.2.2.3 O tempo do relato	104
3.2.3 O Que se Mostra e Como se Apresenta a Narrativa	105
3.2.3.1 A mostraçã o	105
3.2.3.2 Modo narrativo	106
<i>A Distância do Narrador</i>	106
<i>A Função do Narrador</i>	107
3.2.3.3 A Instância Narrativa	107
<i>A Voz Narrativa</i>	108

<i>O Tempo da Narração</i>	108
<i>A Perspetiva Narrativa: A focalização e suas variantes</i>	109
<i>A ocularização</i>	109
<i>A auricularização</i>	110
3.3 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO	111
CAPÍTULO 4 - O IMAGINARIUM DIEGÉTICO	
NA ANIMAÇÃO E NO CINEMA	116
4.1 INTRODUÇÃO	116
4.2 A IMAGEM MENTAL.....	118
4.2.1 Características Visuais e Auditivas dos Registros Mentais	122
4.2.2 Semelhanças e Diferenças Visuais Entre as Imagens Mentais .	124
4.3 O CINEMA E O <i>IMAGINARIUM</i>	125
4.3.1 O Tempo e a Metamorfose	128
4.3.2 A Representação do <i>Imaginarium</i> na Animação e no Cinema ..	129
4.4 O <i>IMAGINARIUM</i> E O SEU ENTENDIMENTO, NA HISTÓRIA	
E NA NARRATIVA.....	132
4.4.1 Funções do <i>Imaginarium</i> Diegético nas Histórias e Narrativas .	132
4.4.2 Processo de Apreensão do <i>Imaginarium</i> Diegético	133
4.5 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO	136
CAPÍTULO 5 - ANÁLISES DAS OBRAS SELECIONADAS	139
5.1 <i>PINK FLOYD, THE WALL</i> (de Alan Parker, 1982).....	139
5.1.1 Introdução	139
5.1.2 <i>Pink Floyd, The Wall, O Filme</i>	141
5.1.3 A Narrativa de <i>Pink Floyd, The Wall</i>	143
5.1.4 As Metamorfoses em <i>Pink Floyd, The Wall</i>	146
5.1.5 <i>Pink Floyd, The Wall: A alucinação como medo</i>	148
5.1.6 <i>Pink Floyd, The Wall: O tormento em imagens cool</i>	151
5.1.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada	154
5.2 <i>FRIDA</i> (de Julie Taymor, 2002).....	157
5.2.1 Introdução	157
5.2.2 <i>Frida, O Filme</i>	159
5.2.3 A Narrativa de <i>Frida</i>	161
5.2.4 As Imagens Pictóricas de <i>Frida</i>	163
5.2.5 <i>Frida: Os bonecos e a morte</i>	165
5.2.6 <i>Frida: Uma imagem cool</i>	169
5.2.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada	171
5.3 <i>O HOMEM QUE COPIAVA</i> (de Jorge Furtado, 2003)	174

5.3.1	Introdução	174
5.3.2	<i>O Homem que Copiava, O Filme</i>	175
5.3.3	A Narrativa de <i>O Homem que Copiava</i>	177
5.3.4	A Plástica em <i>O Homem que Copiava: O Pastiche</i>	179
5.3.5	<i>O Homem que Copiava: A lembrança como informação emotiva e a caricatura</i>	182
5.3.6	<i>O Homem que Copiava: Uma imagem profunda e cool</i>	184
5.3.7	Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada	186
5.4	<i>A VERY HAROLD & KUMAR 3D CHRISTMAS</i> (de Todd Strauss-Schulson, 2011)	189
5.4.1	Introdução	189
5.4.2	<i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas, O Filme</i>	191
5.4.3	A Narrativa de <i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas</i>	193
5.4.4	O Surreal e a Comédia de <i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas</i>	196
5.4.5	<i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas: Os bonecos e a alucinação</i>	199
5.4.6	<i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas: Uma imagem hot com elementos cool</i>	203
5.4.7	Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada	204
5.5	<i>2 COELHOS</i> (de Afonso Poyart, 2012)	207
5.5.1	Introdução	207
5.5.2	<i>2 Coelhos, O Filme</i>	208
5.5.3	A Narrativa de <i>2 Coelhos</i>	210
5.5.4	A Contemporaneidade de <i>2 Coelhos</i>	215
5.5.5	<i>2 Coelhos: A luta psicológica</i>	217
5.5.6	<i>2 Coelhos: Uma imagem hot, mas cool</i>	222
5.5.6.1	Paralelos entre os pensamentos de Machado e McLuhan, expostos em 2 Coelhos	223
5.5.7	Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada	226
5.6	<i>LIFE OF PI</i> (de Ang Lee, 2012)	229
5.6.1	Introdução	229
5.6.2	<i>Life of Pi, O Filme</i>	230
5.6.3	A Narrativa de <i>Life of Pi</i>	232
5.6.4	As Temporalidades de <i>Life of Pi</i>	234
5.6.5	<i>Life of Pi: A realidade vs fantasia + animação 3D = imagem-sonho e imagem cristal</i>	236
5.6.6	<i>Life of Pi: Uma imagem hot e vool</i>	242
5.6.7	Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada	243

5.7 CONCLUSÕES DAS ANÁLISES	247
5.7.1 Respostas às Questões de Investigação	247
5.7.2 O Arrefecimento da Imagem no Cinema <i>Live-action</i> e o “Aquecimento” da Imagem Animada em 3D.....	251
CAPÍTULO 6 - ANÁLISES DOS DADOS OBTIDOS NAS ENTREVISTAS.....	257
6.1 INTRODUÇÃO	257
6.2 PRIMEIRA PERGUNTA	260
6.3 SEGUNDA PERGUNTA	266
6.4 TERCEIRA PERGUNTA.....	274
6.5 QUARTA PERGUNTA.....	282
6.6 QUINTA PERGUNTA	290
6.7 SEXTA PERGUNTA	300
6.8 CONCLUSÕES SOBRE AS ENTREVISTAS.....	310
CONCLUSÕES FINAIS	312
REFERÊNCIAS	319
APÊNDICE A - Relação de Filmes Avaliados	348
APÊNDICE B - Resumos das Publicações pela Autora durante a Pesquisa.....	351
<i>Luminaris – Sob a Luz do Cinema de Atrações</i>	351
<i>Neighbours e os Elementos Representativos de Espetáculos</i>	351
<i>A Atração no Cinema de Animação:</i> <i>Além de um Princípio Animado</i>	352
<i>Uma Colagem sobre Portugal: o Fado Lusitano de Abi Feijó</i>	352
<i>The Creation of Animated and Filmed Images (2016)</i>	353
<i>Modernidade e Pós-modernidade no Audiovisual (2016)</i>	353
<i>Da Cibernética aos ‘hot media’,</i> <i>Ensaio em Torno da Reificação</i>	354
<i>Estilhaços: Uma empatia animada</i>	354
<i>Adagio: La Materialidad Como Elemento Narrativo y Simbólico</i> ..	354
<i>The Three-Dimensional Imaginary:</i> <i>the narrative, time and the virtual</i>	355
<i>O Choque entre a Fantasia e a Realidade</i> <i>em ‘O Menino e o Mundo’ (2018)</i>	355
APÊNDICE C - Controle sobre as Entrevistas da Investigação.....	356

APÊNDICE D - Entrevista a Jorge Furtado	358
<i>(realizador de O Homem que Copiava)</i>	
APÊNDICE E - Entrevista aos Quay Brothers (animadores de Frida)	361
APÊNDICE F - Entrevista a Afonso Poyart (realizador de 2 Coelhos)	363
APÊNDICE G - Entrevista a Adam Coburn (animador de Shank)	369
APÊNDICE H - Entrevista a Carla McKinnon	
<i>(realizadora de Devil in the Room)</i>	
	373
APÊNDICE I - Entrevistas aos Profissionais da Área de Animação	375
Abi Feijó (Portugal)	375
Adam Elliot (Austrália).....	377
Alexander Geifman (Rússia / França).....	381
Corrie Francis Parks (EUA)	383
David Daniels (EUA)	385
Dominique Willoughby (França)	389
Fernando Galrito (Portugal)	391
Georges Sifianos (França).....	396
José-Manuel Xavier (Portugal / França)	398
Koji Yamamura (Japão)	404
Marcos Magalhães (Brasil)	406
Maria Lorenzo Hernández (Espanha)	408
Martine Chartrand (Canadá)	411
Michael Dudok de Wit (Holanda).....	412
Mikhail Aldashin (Rússia)	413
Milos Svatoš (República Tcheca)	415
Patrícia Alves Dias (Brasil).....	416
Peter Lord (Inglaterra).....	418
Quay Brothers (EUA / Inglaterra).....	423
Raimund Krumme (Alemanha).....	424
Ratko Ćirić (Sérvia)	427
Sandra Ramos (Portugal)	429
Steven Woloshen (Canadá)	432
Tania de León (México).....	435
Walter Tournier (Uruguai)	436
APÊNDICE J - Articulação dos Elementos das Respostas	
das Entrevistas	
	439

LISTA DE TABELAS

Tabela 0.1 - Categorias de Exploração do <i>Imaginarium</i> Diegético vs. Técnicas de Animação	42
Tabela 1.1 - Características das Imagens Animada e Filmada	65
Tabela 2.1 - Características e Exemplos dos <i>Hot e Cool Media</i>	91
Tabela 3.1 - Classificações Narratológicas (R.Gardies, Genette e Gaudreault & Jost). 111	
Tabela 3.2 - Elementos Narratológicos vs. Categorias do <i>Imaginarium</i> Diegético	115
Tabela 4.1 - Características das Sequências do <i>Imaginarium</i> Diegético Presentes na Animação e no Cinema <i>Live-action</i>	131
Tabela 4.2 - Transições (<i>in e out</i>) das Sequências do <i>Imaginarium</i> Diegético Presentes na Animação e no Cinema <i>live-action</i>	132
Tabela 5.1 - 21 Formas Animadas de se Criar Comédia Identificadas em um Filme de <i>Live-action</i> (<i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas</i>).....	197-198
Tabela 6.1A - Coleta de Dados da Primeira Pergunta.....	260-262
Tabela 6.1B - Articulação Sobre as Respostas da Primeira Pergunta.....	263-264
Tabela 6.2A - Coleta de Dados da Segunda Pergunta.....	266-268
Tabela 6.2B - Articulação Sobre as Respostas da Segunda Pergunta.....	269-271
Tabela 6.3A - Coleta de Dados da Terceira Pergunta	274-276
Tabela 6.3B - Articulação Sobre as Respostas da Terceira Pergunta	277-279
Tabela 6.4A - Coleta de Dados da Quarta Pergunta.....	282-284
Tabela 6.4B - Articulação Sobre as Respostas da Quarta Pergunta.....	285-287
Tabela 6.5A - Coleta de Dados da Quinta Pergunta.....	290-293
Tabela 6.5B - Articulação Sobre as Respostas da Quinta Pergunta.....	294-297
Tabela 6.6A - Coleta de Dados da Sexta Pergunta.....	300-303
Tabela 6.6B - Articulação Sobre as Respostas da Sexta Pergunta.....	304-307
Tabela A.1 - Categorias de Exploração do <i>Imaginarium</i> Diegético vs. Técnicas de Animação	348
Tabela A.2 - Controle sobre das Entrevistas com Profissionais da Área.....	356
Tabela A.3 - Controle sobre das Entrevistas com os Realizadores	357

LISTA DE FIGURAS

Figura 2.1 - As Técnicas Animadas vs. <i>Hot e Cool Media</i>	91
Figura 4.1 - Esquema da Relação de Confluência entre Pensamento, Devaneio, Fantasia / Lembrança, Rememoração, Recordação / Delírio, Alucinação / Sonho.....	138
Figura 5.1 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de <i>Pink Floyd, The Wall</i> (1982)	145

Figura 5.2 - <i>Stills</i> de <i>Pink Floyd, The Wall</i> (1982).....	148
Figura 5.3 - <i>Stills</i> de <i>Pink Floyd, The Wall</i> (1982).....	148
Figuras 5.4 a 5.18 - A sequência animada de <i>Pink Floyd, The Wall</i> (1982).....	150
Figura 5.19 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de <i>Frida</i> (2002).....	162
Figura 5.20 - <i>Still</i> de <i>Frida</i> (2002).....	163
Figuras 5.21 a 5.41 - <i>Stills</i> da sequência animada pelos Quay Brothers para o filme <i>Frida</i> (2002).....	166
Figura 5.42 - <i>El Accidente</i> , ilustração de Frida (lápis sobre papel, 1926)	167
Figura 5.43 - <i>La Adelita. Calavera Revolucionaria</i> (José Guadalupe Posada, 1910).....	167
Figura 5.44 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de <i>O Homem Que Copiava</i> (2003).....	179
Figuras 5.45 a 5.68 - <i>Stills</i> da sequência animada de <i>O Homem Que Copiava</i> (2003)...	183
Figura 5.69 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de <i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas</i> (2011)	195
Figuras 5.69 a 5.104 - <i>Stills</i> da sequência animada de <i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas</i> (2011).	200-201
Figura 5.105 - <i>Still</i> com as primeiras interferências gráficas sobre a imagem	209
Figura 5.106 - <i>Still</i> com a apresentação da personagem “Júlia”	209
Figura 5.107 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de <i>2 Coelhos</i> (2012)	212
Figuras 5.108 a 5.119 - <i>Stills</i> da sequência da câmara virtual de <i>2 Coelhos</i> (2012)	213
Figura 5.120 - <i>Still</i> de <i>2 Coelhos</i> (2012).....	216
Figuras 5.121 a 5.147 - <i>Stills</i> com a sequência animada de <i>2 Coelhos</i> (2012).....	219-220
Figura 5.148 - Aurora de Disney, ilustração de Jeffrey Thomas	221
Figura 5.149 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de <i>Life of Pi</i> (2012)	233
Figuras 5.150 a 5.160 - <i>Stills</i> da sequência animada de <i>Life of Pi</i> (2012).....	237
Figuras A.1 e A.2 - <i>Stills</i> de <i>Pink Floyd, The Wall</i> (1982).....	349
Figuras A.3 e A.4 - <i>Stills</i> de <i>Frida</i> (2002)	349
Figuras A.5 e A.6 - <i>Stills</i> de <i>O Homem que Copiava</i> (2003).....	349
Figuras A.7 e A.8 - <i>Stills</i> de <i>A Very Harold & Kumar 3D Christmas</i> (2011).....	350
Figuras A.9 e A.10 - <i>Stills</i> de <i>2 Coelhos</i> (2012)	350
Figuras A.11 e A.12 - <i>Stills</i> de <i>Life of Pi</i> (2012)	350
Figura A.13 - Articulação dos Elementos da Resposta da Primeira Pergunta.....	439
Figura A.14 - Articulação dos Elementos da Resposta da Segunda Pergunta.....	439
Figura A.15 - Articulação dos Elementos da Resposta da Terceira Pergunta	439
Figura A.16 - Articulação dos Elementos da Resposta da Quarta Pergunta.....	440
Figura A.17 - Articulação dos Elementos da Resposta da Quinta Pergunta.....	440
Figura A.18 - Articulação dos Elementos da Resposta da Sexta Pergunta.....	441

APRESENTAÇÃO

1 INTRODUÇÃO

Esta investigação de doutoramento em Multimédia se estabelece num campo artístico que vem atravessando um momento de profunda transformação, o do Audiovisual, onde mais especificamente se encontra a Animação. A utilização desta forma de arte como um meio fundamental e indissociável das produções *live-action* contemporâneas¹ (sobretudo na pós-produção) já há muito a destaca, contribuindo para a necessidade de se estudar de maneira mais profunda sobre este meio de criação de imagens, o qual foi a origem do próprio Cinema – aliada à fotografia e ao teatro.

Atualmente quase toda produção *live-action* apresenta alguma animação. Ou ao menos algum efeito animado. Em muitos casos, a sua utilização é como parte integrante da *diegese*², sendo cada vez mais presente³ – vide as produções de Peter Jackson⁴ (1961-), e as últimas *Fantastic Beasts and Where to Find Them* [*Monstros Fantásticos e Onde Encontrá-los*] (Lewis, Blair, Senat, & Yates, 2016) e *Arrival* [*O Primeiro Encontro*] (Cohen et al. & Yates, 2016). Apesar de na atualidade o Cinema se apresentar como uma imagem híbrida digital (imagem filmada + animação + efeitos), muito ainda carece de estudo e análise, ao se tratar de Animação. Alan Cholodenko (1991) entre outros estudiosos (Baecque, Chevallier, 2016; Wells, 2002) abordam essa necessidade, pois a

¹ O que despertou o interesse sobre a representação de sonhos, lembranças, mundos paralelos, psicadelia, através da animação, foi a observação da utilização desse meio em diversas obras audiovisuais – como em *Annie Hall* (Greenhut, Joffe, Rollins & Allen, 1974), em *Ice Age* (Forte, Meledandri, & Wedge, Saldanha, 2002) e até novelas de televisão, como em *Bang Bang* (Rede Globo, 2005-2006).

² Segundo Metz (1994, p. 100-101): “*Le mot est tiré du grec (διήγησις), où il signifiait «narration», [...] . S’agissant du cinéma, le terme a été remis à l’honneur per Étienne Souriau [...], il désigne l’instance représentée du film [...] c’est-à-dire en somme l’ensemble de la dénotation filmique : le récit lui-même, mais aussi le temps et l’espace fictionnels impliqués dans et à travers ce récit, et par là les personnages, les paysages, les événements et autres éléments narratifs, pour autant qu’ils sont considérés en leur état dénoté* [A palavra provém do grego (διήγησις), significando ‘narração’, mas tratando-se do cinema, o termo foi revalorizado por Étienne Souriau; designa a instância representada do filme [...], o conjunto da denotação fílmica: o enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados no e pelo enredo, portanto, as personagens, paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado]”. É também usada por Genette, em termos narratológicos.

³ Como exemplo comparativo, cita-se a lista de produções *live-action* que utilizaram animação da *Wikipédia* (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_with_live_action_and_animation): na década de 1970, constam 25 filmes, enquanto na década de 2000, constam 69 produções.

⁴ Realizador das trilogias de *Senhor dos Anéis* (2001-2003), e *Hobbits* (2012-2014), além de *The Lovely Bones* [*Visto do Céu*] (2009).

Animação sempre foi considerada uma parte “técnica” do Cinema – como “efeitos especiais” – sendo em muito desconsiderada pelos estudos do Cinema.

As relações entre imagem animada e filmada têm atraído a atenção do *Film Studies* (Cholodenko, 2007) somente nos últimos anos, provavelmente devido a essa apropriação da animação pelos filmes de *live-action* de forma mais definitiva estrutural. O que é uma preocupação tardia, mas importante, uma vez que tal composição já existe desde 1909, registrada nos filmes de Émile Cohl (1857-1938)⁵.

Portanto, apesar do que efetivamente se passa no mercado do Audiovisual atual, a investigadora reconhece ainda uma fronteira entre essas duas formas de se criar imagens em movimento, pois considera que isso, a nível de aprofundamento de conhecimento, ainda é necessário. Não se entrará no mérito se Animação é Cinema ou se Cinema é Animação, como abordado por alguns trabalhos (Cholodenko, 2001; Denis, 2010), mas parte-se do princípio da realidade factível e cotidiana, onde Animação e Cinema *Live-action* são meios diferentes, e em que na maioria das vezes, o primeiro é considerado apenas um gênero do segundo.

Declara-se que para a investigadora tanto a Animação quanto o Cinema fazem parte de uma mesma história, e que parte dessa história ainda não foi devidamente relatada. Espera-se com este trabalho, contribuir humildemente com esse registro e análise.

Dentro desse campo, a investigação se localiza num nicho, onde particularmente observa de forma específica, a utilização da Animação para a representação⁶ de momentos de sonho⁷, pensamento⁸, lembrança⁹ ou alucinação¹⁰ (independente de sua origem) da

⁵ Como em *Les Transfigurations* (1909) e *Les Joyeux Microbes* (1909).

⁶ O termo tem sido abordado por diversos autores e sob diversos ângulos ao longo da história das artes. Como esta investigação se dá no campo do Audiovisual, adota-se a definição de Jacques Aumont, de seu livro “A Imagem” (2001), pois como o próprio teórico afirma: “[...] de todos esses usos da palavra, pode-se reter um ponto comum: a representação é um processo pelo qual institui-se um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa” (2001, p. 103), e também a considera como sendo “o que permite ao espectador ver ‘por delegação’ uma realidade ausente, que lhe é oferecida sob a forma de um substituto”, onde a representação pode “provocar” uma ilusão (2001, p. 105).

⁷ Ocorre durante o sono. “[...] trata-se de uma série de cenas, umas vezes inteiramente comuns, outras vezes estranhas e desarticuladas, [...]. Enquanto se desenrola, a representação do sonho é, em regra, experimentada como real. [...]” (Gleitman, Fridlund & Reisberg, 2014, p. 6).

⁸ No sentido de pensar sobre algo, imaginar, devanear, fantasiar – e não de recordação ou crença –, mas “um estado de fantasia vago e não dirigido” ou ainda “como um conjunto de atividades internas que são utilizadas sempre que tentamos resolver um problema [...]” (Gleitman et al., 2014, p. 399).

⁹ Ou “memória é a maneira como fazemos o registro dos acontecimentos das nossas vidas, e também das informações e competências que respigamos desses acontecimentos” (Gleitman et al., 2014, p. 343). Pode ter o sentido de um grande arquivo de informações pessoais vividas, ou de registro desse arquivo.

¹⁰ Alucinações “consistem em experiências que são percebidas na ausência de estimulação sensorial real” (Gleitman et al., 2014, p. 1048). Muitas vezes “se devem a uma incapacidade para distinguir entre experiências que se originam no interior e experiências exteriores, ou seja, entre memórias e fantasias e percepções exteriores” (p. 1048). A alucinação pode ser uma consequência de uma psicopatologia (como um

personagem – o *imaginarium* diegético – nas narrativas produzidas em imagem filmada, o *Live-action*. Como a escolha de diferenciação visual, dentro de um mesmo filme (história e narrativa) contribui para a receção dessas sequências pela audiência. Portanto, não é somente uma questão geral, mas particular.

A principal articulação proposta para estabelecer essa diferença – evidentemente, além da questão plástica (imagem gráfica vs. imagem real) – tem como base os estudos do canadiano Marshall McLuhan (1911-1980), que em 1964 apontava o desenho animado como um meio *cool* – ou seja “frio” – e o Cinema como um meio *hot* – “quente”. Tal análise é explorada ao longo da tese, fazendo uso também dos estudos do filme (cinematografia e narratologia), da animação e da perceção da imagem fílmica e animada. Nota-se que é um estudo transdisciplinar, envolvendo áreas não comumente articuladas, e dentro do que foi possível constatar até o final do desenvolvimento deste trabalho, tal articulação é inédita.

A conexão dos assuntos é construída partindo-se do campo do Audiovisual (Animação e Cinema e seus estudos, inclusive de narrativa), que é a matéria na qual se fixa a investigação, tendo como olhar os trabalhos de McLuhan sobre esses dois meios. O campo do imaginário, nesta investigação, é abordado como o conjunto de representações das imagens mentais da personagem, ou seja, um balizador narrativo de parte da história do filme, e não como campo produtor ou repositório de imagens mentais ou coletivas.

1.1 Conceitos e Delimitações

Ao longo da tese a palavra Animação¹¹ denomina o campo de conhecimento “Animação” e o resultado do ato de animar – ou seja, um filme animado é chamado também de animação. Onde esta é a criação artificial do movimento montado quadro-a-quadro. Já a palavra Cinema, ao longo da tese denomina, a sala onde se projetam os filmes, ou os filmes

estresse extremo, depressão, perturbações do pânico ou obsessivo-compulsivo, síndromes, esquizofrenia, etc) (p. 1029-1100). Estas podem ter origem também no consumo de barbitúricos ou entorpecentes.

¹¹ Há diversas definições para o termo, mas adota-se nesta investigação a definição da *Association Internationale du Film d'Animation*, ASIFA, que considera: “*The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods. This independent art, whatever its manner of expression – in theatres, on television, in education or children’s film etc. – should make an extensive and important contribution to the world’s cultural heritage, while playing its part in the search for new ways of artistic expression* [A Arte da Animação é a criação de imagens em movimento através da manipulação de todas as variedades de técnicas além dos métodos de ação-viva. Esta arte independente, qualquer que seja sua forma de expressão – nos cinemas, na televisão, na educação ou filmes infantis, etc. – deve fazer uma contribuição grande e importante para o património cultural do mundo, ao mesmo tempo fazendo a sua parte na busca de novas formas de expressão artística]” (Asifa, 2017).

de *live-action*, ou seja, os filmes de imagem filmada¹².

Delimita-se também que o objeto de estudo é a representação de um determinado momento narrativo, e não a análise dessas imagens em termos psicanalíticos ou neurológicos – o que é trabalho de outro domínio e não do Multimédia. A palavra “*imaginarium*”, presente no título da tese, refere-se especificamente aos momentos narrativos – por essa razão “*imaginarium* diegético” – de sonho, de pensamento, de lembrança ou alucinação, e representados através de sequências animadas. Porém, apresentam-se três outras motivações que justificam a sua adequação.

Pela etimologia latina, “*imāginārius*” é derivada do latim, “*imāgo*”, que significa “imagem [...] e por conseguinte ‘representação, retrato, fantasma, (poética), aparência (por oposição à realidade)’” (Ernout & Meillet, 1967, p. 309). Segundo o Oxford English Dictionary, a palavra inglesa “*imaginary*” (2017), tem origem etimológica latina:

Etymology: < classical Latin imāginārius consisting of a mere semblance, unreal, (in legal use) fictitious, pretended, in post-classical Latin also concerning images or pictures (early 4th cent.), of the imagination, imaginative (from 12th cent. in British sources), (as noun) standard-bearer (4th cent.) < imāgin-, imāgo image n. + -ārius -ary suffix. Compare Anglo-Norman ymaginere, Anglo-Norman and Middle French imaginaire, and Middle French ymaginaire (French imaginaire) imaginable, thinkable (13th cent. or earlier in Anglo-Norman), existing only in imagination or fancy, not real or actual (1451), designating a quantity or number that can be expressed in terms of the square root of a negative quantity (1637). Compare also Spanish imaginario (late 15th cent.), Portuguese imaginário (1537), Italian immaginario (1354), all in sense ‘existing only in imagination or fancy, not real or actual’. (grifo da autora)

Portanto, *imaginarium* é a palavra que denomina, originalmente o que existe somente na imaginação, ou seja, na mente humana. Tal paralelo pode ser atribuído a personagem, enquanto ser independente dentro da diegese: ela sonha, lembra, pensa ou tem alucinações. Ela produz imagens que no caso são as suas imagens da sua imaginação, suas imagens mentais. E é como imagens que estes momentos são analisados, em contraponto à imagem *live-action* do filme da qual fazem parte, dentro de cada narrativa.

Com essa escolha objetiva-se apresentar um termo “mais puro”, ligado à sua origem etimológica, à sua característica e significado primordiais, e não a quaisquer outras interpretações ou conceitos que outros domínios do conhecimento, ao longo da história da

¹² Este tema continua a ser desenvolvido no Capítulo 1.

evolução das civilizações, tenham desenvolvido e a ele agregado (*imaginary*, 2017).

A segunda motivação para a escolha de um termo latino original, é opção em dirimir a dificuldade em se encontrar uma outra palavra, em língua estrangeira, no caso da necessidade de tradução deste trabalho. Destaca-se que na língua francesa, por exemplo, foram encontrados vários trabalhos destinados ao imaginário (no senso desta investigação) que utilizam a palavra “rêve” (sonho, na língua portuguesa) para se referir tanto ao sonho propriamente dito, como ao estado de fantasiar (o sonhar acordado ou pensar, imaginar), representação do fantástico (espíritos, fantasmas) ou psicose, psicadelia. Entre eles: *Rêve et Cinéma, Mouvances théoriques autour d'un champ créatif* (2012), de Marie Martin et Laurence Schifano (dir.); *Images entre Guillements? La représentation du rêve de Méliès à Fellini* (1995), de Antonio Costa (in Aumont, 1995); e mesmo em *Cinéma 2 L'Image-Temps* (1985) de Gilles Deleuze, uma vez que ao longo do livro, a fronteira entre o que é sonho, fantasia, ser algo “do além” ou alucinação, não é definida para a *imagem-sonho*.

A terceira razão foi o facto de que o equivalente em português de *imaginairum*, “imaginário”, mostrou-se ser o mais adequado, uma vez que outros semelhantes (“onírico”, “fantasia”, “lúdico”, “irracional” ...), incluem ou excluem (para a língua portuguesa), outros significados, e alguma das quatro manifestações imagéticas do ser humano, abordadas nesta investigação – o sonho, a memória, o pensamento (o devaneio) e a alucinação/psicadelia. Assim, o “*imaginarium* diegético” delimita o significado do primordial do termo (o que só existe na imaginação), mas que abarca esses quatro tipos de imagens mentais, ou seja, imagens criadas pela mente de alguma personagem, dentro da diegese da história. Portanto, destaca-se que a expressão será utilizada ao longo da tese ao referir-se a esses momentos específicos da narrativa, ou seja: “*imaginarium*” *diegético* é utilizada ao referir-se aos momentos de sonho, lembrança, pensamento ou alucinação da personagem. O correspondente em português, “imaginário”, é utilizado somente quando necessário, ao referir-se aos trabalhos, às referências, ou a conceitos abordados por algum teórico, entrevistado, ou dentro de determinado contexto em particular.

Outros dois pontos ainda merecem destaque.

Não há conexão desta expressão, “*imaginarium*”, com o conceito de *Museu Imaginário* (1965), de André Malraux (1901-1976) (2000), ou serão analisadas questões psicológicas ou filosóficas sobre o imaginário. Estes não são os objetivos da investigação, e tais procedimentos desviariam o trabalho de sua meta. A questão do imaginário está

aqui vinculada a uma questão da representação desses determinados momentos narrativos. E neste ponto faz-se necessária a exposição de outras delimitações.

Tais momentos – de sonhos, de lembranças (memórias, recordações, factos do passado), de pensamentos (elaborações mentais conscientes, “sonhar acordado”, pensamentos sobre alguma coisa ou facto) e de alucinações (efeitos visuais inconscientes ou incontroláveis, movidos por algum motivo interno ou externo à personagem) – são delimitados pela narrativa, e podem ocorrer em qualquer tipo de ficção ou documentário de *live-action* ou animado. Inclusive em ficções que são consideradas do género “fantasia”, como *Harry Potter and the Deathly Hallows* [*Harry Potter e os Talismãs da Morte – Parte I*] (Wigram & Yates, 2010).

Assim, o termo fantasia¹³ é utilizado somente para nomear género de ficção, ou no sentido de o verbo “devanear”, que significa “sonhar acordado” – o que não deixa de ser uma forma de pensamento. Neste caso, a personagem pode fantasiar ou devanear sobre algo.

E ainda são utilizados os termos “alucinação” ou “delírio”, pois a personagem pode ter um delírio ou uma alucinação que lhe gere imagens mentais involuntárias no estado consciente. Porém, há diferenças entre os dois termos psicológicos: enquanto o delírio é uma interpretação deficiente de acontecimentos reais, a alucinação é percebida sem a necessidade de um estímulo externo real (Gleitman, Fridlund & Reisberg, 2014, p. 1047-1048).

1.2 Hipótese

Dentro deste contexto, *A Representação do Imaginário Diegético em Animação, no Cinema Live-action*, propõe como hipótese que, devido às diferenças visuais entre a imagem animada e a filmada, a utilização de sequências animadas nas produções *live-action* potencializa a abstração imagética da narrativa, do nível *intradiegético* para o *meta-diegético* (Genette, 1972), para representar os estados de lembrança, de sonho, de pensamento, de psicadelismo/alucinação dos personagens, proporcionando ao público outro nível de receção.

Esta hipótese se apresenta:

a) Devido às diferenças visuais, o desenho animado ser um meio mais frio (*Cool Media*),

¹³ *Etymology: < Old French fantasie (French fantaisie), (= Provençal fantasia, Spanish, Portuguese fantasía, Italian fantasia), < Latin phantasia, < Greek φαντασία lit. ‘a making visible’, < φαντάζειν to make visible, < φαίνειν to show. The senses of φαντασία from which the senses of the word in the modern languages are developed are: [...]; 2. the mental process or faculty of sensuous perception; 3. the faculty of imagination. These senses passed through Old French into English, together with others [...] (fantasy | phantasy, 2017).*

segundo McLuhan (1995, p. 22), que os filmes de *live-action*. Pois é de baixa definição, um meio menos definido, o que exige da audiência alguma participação, uma interpretação sobre o que vê, o que provoca a imaginação (Beinsteiner, 2014, 23). Na investigação propõe-se que essa afirmação pode ser aplicada não somente ao desenho animado, mas também às outras técnicas de animação;

- b) Pela animação ser um meio que favorece à abstração e com ligação direta com o imaginário¹⁴ da audiência pois, “*The aesthetics of film, understood as an extraordinary system of discursive strategies, has to be conceptualized as a medium whose basic quality is the visualization of movement*”¹⁵ (Blum, 2014, p. 170) e, “*As a special quality of animated moving pictures, [...], animated films blur the boundary between form and content, between medial meaning and medial experience*”¹⁶ (p. 172). Mas ainda observando que “a materialidade da técnica influi na informação visual, complementando e auxiliando à narrativa animada” (Gordeeff, 2011, p.10). Ou seja, segundo o estudo de Blum (2014), a Animação apresenta-se como um “meio” que “é a mensagem” (McLuhan, 1995, p.7).
- c) Pelo facto da utilização de sequências animadas num filme *live-action* despertar, cognitivamente, uma maior atenção visual (Gleitman et al., 2014, p. 263), já que rompe com a passividade e a ambientação do olhar sobre a imagem filmada conhecida, propiciando um alargamento da percepção (Bergson, 2007), ao oferecer um maior número de informações ou informações diferenciadas, que a fotográfica, ligada ao real (Barthes, 1980, p.17);
- d) Pela diferenciação visual dos dois meios em si, onde a animação confere uma coerência formal às cenas de sonho e pensamento (pois é mais ilusória e “irreal”), apresentando um tempo fora do tempo intradieético (Genette, 1972);
- e) Devido a utilização das técnicas animadas – desenho animado, *stop motion* e animação computadorizada tridimensional (3D) – na apresentação de sequências de sonho, memória, pensamento ou alucinação/delírio fornecerem um “aprofundamento

¹⁴ Uma imagem animada é mais incompleta que uma imagem fotográfica. Ela tende a ser mais próxima de uma imagem mental, de uma lembrança, da qual não nos recordamos dos mínimos detalhes, o contrário do que acontece quando se olha uma imagem fotográfica (Sifanos, 2012, p. 62).

¹⁵ Em Português: “A estética do filme, entendido como um sistema extraordinário de estratégias discursivas, tem de ser conceptualizada como um meio cuja qualidade básica é a visualização do movimento.”

¹⁶ Em Português: “Como uma qualidade especial de imagens em movimento animadas, [...] filmes de animação embaçam a fronteira entre forma e conteúdo, entre o sentido mediático e experiência mediática.”

visual” na história, como um mergulho dentro do psicológico da personagem que é aberto ao público, assim como o desenho representa um estágio anterior de representação visual, se comparado à fotografia.

1.3 Questões de Investigação

A sede desta investigação são as imagens animadas – que representam o *imaginarium* diegético, ou seja, o *imaginarium* das personagens, notadamente em filmes *live-action* –, e como as diferenças de natureza, de corpo e de aparatos técnicos as representam. Portanto, algumas obras cinematográficas são analisadas (assim como entrevistas com profissionais da área), para avaliar diferentes contextos narrativos, produtivos e técnico-visuais que, por consequência, respondem algumas questões de investigação:

- Visualmente uma sequência em animação, dentro de um filme em *live-action*, favorece o aprofundamento da narrativa pelo público?
- Alguma das técnicas animadas representa melhor o *imaginarium*, que as outras? Alguma característica técnica favorece essa representação?

1.3.1 A Animação como *cool media* e a animação 3D como o arrefecimento do meio

Os assuntos em questão – Animação, Cinema e *Imaginarium* diegético, problematizados segundo as teorias de Marshall McLuhan – não se encontram reunidos em nenhum material acadêmico ou bibliográfico que tenha sido possível encontrar¹⁷. A exceção é o artigo *The Animated Medium is the Animated Message(?): Reading animated*

¹⁷ Há diversos materiais que tangenciam os campos envolvidos na investigação (mas nenhum apresenta o mesmo enfoque), como: a tese em Filosofia, *An Interplay Between Traditional 2D Hand Drawm and Computer Animation for Dream-Inspired Story* (Chang, 2009) – que analisa o quanto a estética da animação 2D, criada a partir da animação 3D, contribui para a criação de imagens de sonho –; a tese em Comunicação, *Manifestações do imaginário no Cinema Contemporâneo* (Costa, 2011) – que analisa as condições de representação do imaginário, dentro do cenário da contemporaneidade –; a tese em Filosofia, *Doubling the Duality: A theoretical and practical investigation into materiality and embodiment of meaning in the integration of live action and animation* (Lin, 2013) – que analisa como a integração de atributos opostos, do *Live-action* e da Animação, interrompem o realismo perceptivo e produzem uma sensação de estranhamento em uma forma significativa –; a dissertação em Comunicação e Cultura, *McLuhan e o Cinema: O homem como possível extensão dos meios* (Silva, 2006) – que reflete sobre a revolução causada pelas teorias de McLuhan no campo da comunicação, particularmente no que tange a relação entre técnica/tecnologia e imaginário tecnológico – e a tese em Cinema, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation* (Massuet, 2013) – que atenta para a relação entre o desenho animado e o cinema *live-action*, e a marginalização do primeiro pela instituição cinematográfica dominante.

moving pictures with Marshall McLuhan, de Philipp Blum (2014), que reafirma “o meio é a mensagem” (afirmação de McLuhan), também aplicado no caso dos filmes de animação. Mas não foi encontrado nenhum material que aborde a Animação, segundo a sua conceção que opõe “*Cool Media and Hot Media*”, que crie comparações e abordagens para este meio.

Ao se olhar para as características dos meios *cool* e *hot*, em relação à Animação digital, não há como ignorar a técnica de animação tridimensional e os avanços tecnológicos, e os seus papéis no “aquecimento” do meio animado, na sua hibridização com a imagem filmada. A semelhança visual com a materialidade real, e sendo criada em computador, resulta em outro tipo de imagem, bem diferente do sintetismo do desenho e bem mais próxima da imagem fotográfica. Além disso há todo um processo tecnológico, matemático, virtual dessa técnica, que interfere e modifica a dinâmica de produção que existia até então.

Não se ignora que, do desenho animado tradicional para a animação 2D digital, também não haja interferências dos avanços tecnológicos. Porém, com resultados visuais ainda semelhantes ao do desenho tradicional, situação diversa do que acontece com a animação 3D – uma técnica que surge com a própria informatização, na década de 1960, através do trabalho de William Fetter (1928-2002) na Boeing Aircraft (Norman, 2005, p. 92).

1.3.2 A hibridação com as produções *live-action*

Uma outra vertente que é conseqüentemente observada é a intensificação do hibridismo com a imagem filmada, que se apresenta como o que McLuhan (1995, p.38-39) define, “a rutura” de um sistema/ou meio. Assim como a hibridização entre o rádio e o cinema resultaram no cinema falado – que é algo diferente do silencioso – a animação 3D e o cinema, hibridizados, são um “outro meio”. Lembrando a afirmação de Manovich (2001, p. 295) – “*as cinema enters the digital age, [...]. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation*”¹⁸ –, mas reforçando também que, não se pode considerar o cinema como sendo o mesmo meio, existente antes de *Terminator 2: Judgment Day* (Hurd, Kassar, & C. Cameron, 1991).

Observando a resposta de McLuhan ao ser questionado:

[Stearn] Is there a real danger in the new media?

[McLuhan]: It seems to me that the great advantage in understanding the

¹⁸ Em Português: “com a entrada do cinema na era digital [...] conseqüentemente, o cinema não pode mais ser distinguido da Animação”,

operational dynamics of various media is to quiet them down, not exploit them. If you understand these dynamics, you can control media eliminate their effects from the environment. And this is most desirable ¹⁹(Stearn, 1967, p. 291).

Destaca-se que se compreende a necessidade de delimitação de um estudo de tese, e que considerar uma abordagem sobre as ruturas do meio “Cinema” e seu arrefecimento seja uma amplificação do assunto de estudo (relação da imagem animada e filmada). Porém justifica-se esse posicionamento pois são assuntos que, vistos pela ótica dos estudos de McLuhan, estão interligados. Não são assuntos diferentes – *Cool, Hot Media* e Rutura de um meio ou sistema – porém, estágios de uma mesma condição, de um mesmo processo. Por conseguinte, esta investigação não seria completa se ignorasse uma parte, talvez essencial, para o entendimento do todo da questão.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é analisar a utilização de sequências animadas (*Cool Media*), nas produções *live-action* (*Hot Media*), que devido às suas diferenças visuais, potencializam a abstração imagética do nível intradieético da narrativa para o meta-diegético (Genette, 1972), ao representar o *imaginarium* diegético (seus sonhos, pensamentos, lembranças e alucinação das personagens), proporcionando ao público outro nível de recepção.

O objetivo geral deste trabalho é analisar a utilização de sequências animadas na representação dos estados de sonhos, de pensamento, de lembranças e de alucinação das personagens em produções *Live-action*, uma vez que potencializam a abstração imagética do nível *intradiegético* da narrativa para o *meta-diegético* (Genette, 1972), devido às suas diferenças visuais em relação à imagem filmada (*Cool / Hot Media*), proporcionam ao público outro nível de recepção.

¹⁹ Em Português: “[Stearn] Existe um perigo real na nova mídia?
[McLuhan]: Parece-me que a grande vantagem em entender a dinâmica operacional de várias mídias é ficar quieto, não explorá-las. Se você entender essas dinâmicas, poderá controlar seus efeitos do ambiente. E isso é mais desejável.”

2.2 Objetivos Específicos

São objetivos específicos deste trabalho:

- a) Analisar de que forma as características da Animação contribuem ou não para a representação do *imaginarium* diegético;
- b) Identificar se alguma técnica animada é mais eficaz nessa representação;
- c) Analisar se as diferenças visuais entre a imagem animada e os filmes *live-action* contribuem para o aprofundamento na narrativa, pelo público;
- d) Analisar se o “aquecimento” da animação 3D, mesclada com a imagem filmada, cria um “outro” Cinema.

3 JUSTIFICAÇÃO

A Animação possui características de construção de suas imagens que diferem do Cinema *Live-action* – que as constrói através da captura de movimentos reais e de atores. Em animação é necessária a construção física, real e/ou virtual de suas personagens, cenários e ambientes. O controlo e a complexidade da criação de suas imagens são mais profundos e completos. E apesar disso, pouco material de estudo sobre essa relação, existe no mercado editorial cinematográfico. Sendo mais raras ainda, análises dessas duas formas de se criar imagens como “meios” que carregam informações de forma diferenciada.

Esta investigação, *A Representação do Imaginarium Diegético em Animação no Cinema Live-action*, procura analisar a Animação como um meio mais *cool* – segundo McLuhan (1995, p. 22) – que as produções *live-action*. Sendo um meio mais sintético, que favorece a abstração e a ligação direta com a imaginação do público, considerando a sua aplicação estratégica dentro da narrativa. Portanto, apresenta uma abordagem inédita: olhar a Animação sob um ângulo diferenciado, tanto em termos de enfoque, como em termos de contexto – criando um paralelo com a imagem filmada, e a relação destes com as perspectivas de McLuhan.

A Animação é o resultado do somatório de arte e técnica, como o próprio Cinema *Live-action*, e ambos fazem parte da mesma história, onde “o filme animado nasce do

dispositivo mesmo que funda o cinema” (Graça, 2006, p.14). Como afirma Sébastien Denis (2010, p. 7), “cinema de animação é antes de mais, cinema”. Mas não somente: por ter como premissa a criação do movimento, a animação pode também ser considerada de outras formas e com outros objetivos²⁰.

O foco desta investigação também se justifica, observando que o tema da representação da produção imagética das personagens também se apresenta como um assunto necessário dentro do momento sócio tecnológico que se vive. Um momento em que a tecnologia se instalou no nosso cotidiano mais particular, e as imagens nunca foram tão utilizadas e disseminadas. Destaca-se também que, há um *boom* de produções animadas e na utilização da animação nas produções de *blockbusters*. Aprofundar o entendimento sobre a imagem é uma forma de se compreender melhor o próprio mundo. Lembrando que

a arte parece, muitas vezes ligada [...] à transformação de algum tipo de experiência social num outro – quer porque o segundo substitui o primeiro, na consequência de uma guerra ou de uma conquista [...], quer porque se trata de uma transformação interna de natureza política [...], quer porque o dinamismo interno de uma sociedade provoca, por si mesmo, uma transformação do modo de produção econômica [...], quer porque uma sociedade tradicional tenha sofrido o impacto de uma transformação e assista à implantação de um novo ‘meio técnico’ [...]. Se prestarmos atenção, constataremos que todos os grandes períodos de criações artísticas, as mais intensas e as mais complexas, estão ligadas a estas transformações (Duvignaud, 1970, pp.79-80).

Sem o objetivo de identificar as razões apontadas por Duvignaud, mas o de entender um pouco mais sobre a imagem na atualidade, certamente é um caminho para se compreender melhor sobre o momento sócio tecnológico e de ruturas atuais.

Outro dado importante é que essas imagens “mentais” das personagens se tornam um assunto premente de estudo, na medida em que estes estados têm sido cada vez mais representados através da Animação²¹. Observa-se ainda, que a imagem virtual adquire um grau de importância no mesmo patamar da imagem real, tanto em termos visuais, quanto em termos de narrativa²². A utilização da imagem virtual em produções como *Life of Pi* (Lee, Netter,

²⁰ Como Arte Digital e lúdica (na educação infantil); como estágios da produção de *games*; como elemento de educação para aulas à distância e presenciais (no caso de simulação); como brinquedo visual (no caso da realidade virtual).

²¹ Provavelmente devido à facilidade de produção advinda do avanço tecnológico. Tal hipótese foi levantada durante o processo de entrevistas.

²² Mas ressaltando que o virtual não é o imaginário (Lévy, 2007, p. 21).

Womark, & Lee, 2012) é um exemplo desse facto: uma obra com forte representação do imaginado e do pensamento da personagem compondo a narrativa, da qual é parte integrante. O que relembra a já citada afirmação de Manovich (2001, p. 295). Imagem, imaginação, imaginário, imagem virtual e real, são termos, assuntos, conceitos cada vez mais presentes.

3.1 Contexto Diacrónico

As primeiras manifestações da Arte da Animação, de que se tem registo²³, são da primeira metade do século XIX, a partir dos círculos estroboscópios de Josef Plateau (1801-1883) e Simon Stampfer (179?-1864). Eles constituíram uma nova forma de percepção visual, e o dispositivo, então um brinquedo, uma curiosidade, impulsionaram o aparecimento das primeiras formas de reprodução da imagem em movimento. Foi uma invenção de carácter científico (a Ótica), estético (uma nova plástica, com novas formas de ver) e técnico (uma nova maneira de se manipular a imagem) (Willoughby, 2009). Esse momento histórico é a semente do fracionamento do tempo, da característica de diversão pública e do absurdo da Arte animada – com a representação de desenhos de movimentos impossíveis.

Em 1898, James Stuart Blackton (1875-1941) trabalhando nos EUA, produziu *Battle of Manila Bay [Batalha da Baía de Manila]* (1898) – sobre a guerra entre EUA e Espanha, ocorrida no mesmo ano –, utilizando *stop motion* com as fotografias dos navios. Pouco depois, o cartunista Émile Cohl (1857-1938) foi um dos primeiros a representar um estado de consciência alterado com *Fantasmagorie [Fantasmagorias]* (1908) – com a representação da imaginação da personagem ébria através do uso de *metamorfoses*²⁴ –, e mesclar imagens animada e filmada, como em *Les Joyeux Microbes [Os Micróbios Felizes]* (1909). Criando ações inusitadas, abriu possibilidades de representação do impossível.

Portanto, a Animação é costumeiramente utilizada para representar estados ou situações que são impossíveis para a câmara fazê-lo. Na maioria das vezes, por não estar no local do acontecido, seja ele externo ou interno ao homem, ou estar no seu passado. Como exemplos mais recentes, estão *Ryan* (DeCory, J. et al. & Landreth, 2004), curta-metragem canadiana que apresenta o estilo “realismo psicológico”, onde os efeitos visuais são reflexo

²³ Mais detalhes no Capítulo 1.

²⁴ Nome dado à transformação de um desenho ou imagem em outra. Talvez seja o artifício animado mais importante, pois dela derivaram todas as outras, criando um tipo de “codificação” da linguagem animada (Barbosa, 2001, p. 115-116).

do estado emocional e psicológico da personagem; e *Inside Out* (Lasseter, Rivera, Staton & Docter, Carmen, 2015), uma animação 3D, com grande parte da narrativa ocorrendo na mente de uma menina de 11 anos (com *design* diferenciado)²⁵.

Em pleno Modernismo, nas décadas de 1910-20, o movimento Futurista italiano considerava as imagens em movimento, não algo para a diversão, mas sim uma nova forma dinâmica de expressão. “*For the futurists film had to be storyless. It must be a filmed dreaming of objects, animated, humanized, baffled and dancing objects, removed from their normal surrounds and put into abnormal states to expose their amazing construction and non-human life*”²⁶ (Leslie, 2004, p. 39).

No movimento Dadaísta, seus integrantes trabalhavam com colagens de recortes de materiais resultantes de reproduções de massa (Encyclopædia Britannica, 2016a). Hans Richter (1888-1976), um artista dadaísta e também animador, realizou várias animações abstratas como *Rhythm 21* (1921), assim como outros artistas, entre eles, Fernand Léger (1881-1955), com *Ballet Mécanique* (1924), e Oskar Fischinger (1900-1967), com *Spirals* (1926). Eles abriram caminho para a exploração gráfica e não narrativa no Cinema, com preocupação visual e a exploração do movimento em si. O que também encontra sintonia com as produções impressionistas do cinema francês que

se caracterizam por um sem número de proezas técnico-estilísticas que abrangem sobreimpressões, deformações óticas e planos subjetivos [...] a importância dada à duração dos planos, ao enquadramento e ao ritmo da montagem. Doravante, além disso, os personagens e a trama narrativa deixam de exercer um papel preponderante, uma vez que também os objetos e cenários vêm concorrer com a ação do filme (Mascarello, 2006, p. 91).

Mas a aplicação de técnicas animadas como efeito especial, também sempre ocorreu, lembrando que foi um dos diferenciais do trabalho de George Méliès (1861-1938). Porém a animação logo passou a ser utilizada na representação de elementos dentro da própria narrativa, como nos filmes, *När Kapten Grogg skulle porträtteras* [*Quando o Capitão Grogg foi Retratoado*] (Bergdahl, 1917) e *The Lost World* (White, Hudson, &

²⁵ A produção teve a consultoria do psicólogo especialista em emoções e expressões humanas, Dr. Paul Ekman (1934-), para a criação das personagens que controlam as reações da menina – Alegria, Tristeza, Medo, Repulsa e Raiva (Sarto, 2015).

²⁶ Em Português: “Para os futuristas, o filme tinha de ser sem história. Devia ser uma ilusão filmada de objetos, animados, humanizados, confusos e objetos dançantes, removidos de seus arredores normais e colocados em estados anormais para expor sua incrível construção e vida não humana.”

Hoyt, 1925), em que foi responsável pela representação de personagens das narrativas.

Da década de 1930 até os dias de hoje, diversas produções com esse perfil entraram para a história do Cinema como, *La Belle et la Bête* [*A Bela e o Monstro*] (Paulvé & Cocteau, 1946); *Mary Poppins* (Disney & Stevenson, 1964) e *Who Framed Roger Rabbit* [*Quem Tramou Roger Rabbit?*] (Marshall, F. et al. & Zemeckis, 1988). No entanto, a partir da década de 1990, os efeitos em computação gráfica alcançaram um nível de qualidade visual próximo da imagem fotográfica (Barbosa, 2001), a integração entre imagem filmada e animada só proliferou.

Atualmente a câmara subjetiva (que mostra a subjetividade da personagem e não o que ela efetivamente vê) muitas vezes é uma câmara virtual, tal como em *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Jackson et al. & Jackson, 2001), onde foi em grande parte, utilizada na representação dos pensamentos e medos da personagem *Frodo* (Elijah Wood). O aumento na utilização da imagem animada para a representação de sonhos, memórias, dos personagens é também uma consequência das facilidades da produção digital.

O Cinema silencioso e o sonoro são dois cinemas diferentes, como McLuhan (1995) bem destacou. Com a utilização constante da Animação, já não mais apenas como efeito, mas como parte integrante da narrativa, o Cinema também é “outro” Cinema. Porém primeiramente, há a necessidade de se compreender e reconhecer a individualidade e a potência da Animação – uma vez que, ao que tudo indica, ela tenderá a “desaparecer” dentro da cadeia produtiva cinematográfica onde, por muitos, já é considerada erradamente, apenas um gênero do Cinema.

4 METODOLOGIA

4.1 Introdução

Este capítulo destina-se a descrever, apresentar e delimitar os métodos e procedimentos utilizados para se concretizar a investigação proposta. Consequentemente fez-se necessária a adoção de processos e atitudes metodológicas que orientassem a investigação e as análises sensório-estéticas, das técnicas animadas, mediante às questões que suscitaram o desejo de investigar (já mencionado). O objetivo final dessas

metodologias adotadas é o de propiciar o manejo do processo com uma organização de dados, formadora de um conjunto de observações e constatações ordenadas, possibilitando a redação e a conclusão da Tese. Observa-se que esta é de índole teórica.

Primeiramente, é observado o facto de que diversos meios audiovisuais utilizam a animação para representar os estados de sonho, memória, pensamento ou alucinação, o que despertou o interesse da investigadora. Esta procura evidenciar que tal facto faz sintonia com a maior aplicação da animação, como um método de produção, visual e técnico, dentro do campo do Audiovisual. Assim, uma das primeiras premissas investigativas (e que se manteve até o final) foi a identificação da necessidade de se analisar algumas obras do Cinema *Live-action* que fazem uso da Animação para representar o *imaginarium* das personagens. Cada filme deveria evidenciar um desses estados (de sonho, de lembrança, de imaginação e de alucinação) representado por sua vez por uma técnica animada: desenho animado, *stop motion* e 3D.

Outra decisão metodológica inicial, foi a intenção de realizar entrevistas com animadores e estudiosos da área, uma vez que a investigadora carecia de perceber outros pontos de vista sobre o tema “Animação”, como uma forma de representar o *imaginarium* diegético, nos filmes de *live-action*. Por essa razão, as entrevistas foram realizadas com profissionais ligados à Animação, e não com profissionais com maior vínculo com Cinema *Live-action* ou com os espectadores. A investigadora é animadora e professora de Animação: havia a necessidade de se identificar olhares diferentes à questão, evitando uma visão egocêntrica, mas a partir do mesmo ponto focal da investigadora.

O processo de investigação passou por fases de abordagens teóricas diferentes, tornando-se mais seletivo, amadurecendo as questões a trabalhar. De início, o enquadramento tinha foco no Cinema Contemporâneo, depois, na Modernidade e na Pós-Modernidade, e se fixando num campo decorrente desta: *os média*. E mesmo dentro deste campo, a passagem da investigadora pela *Paris 8 Université*, suscitou o aprofundamento em algumas questões sobre a imagem cinematográfica, criando pontes de entendimento entre as áreas abordadas na Tese (Narratologia-Cinema-Animação-*imaginarium*).

4.1.1 Metodologia adotada

Como método de trabalho investigativo no campo das humanidades, em que não há como mensurar em números os dados obtidos em uma investigação qualitativa, o método

escolhido para auxiliar no processo foi a *Grounded Theory* (Glaser & Strauss, 2006). Esta fornece ferramental metodológico flexível servindo perfeitamente ao objetivo deste trabalho: organizar dados não objetivos, criando um banco de informações e constatações que permitem as inter-relações de dados, propiciando à análise e à conclusão finais – nomeadamente em relação aos dados coletados nas entrevistas.

A *Grounded Theory* “is an approach for developing theory that is “grounded in data systematically gathered and analyzed”²⁷ (Strauss & Corbin, 1994). Ela foi apresentada pelos sociólogos Barney Glaser e Anselm Strauss no livro, *The Discovery of Grounded Theory*, editado pela primeira vez em 1967. As bases dessa metodologia foram desenvolvidas durante os seus trabalhos com doentes terminais, e nasce dentro do contexto dos anos de 1960, – denominado de *modernista* (Denzin & Lincoln, 2005, p. 3). Período de desenvolvimento de metodologias qualitativas, notadamente nas áreas das disciplinas de humanidades e da sociologia, onde os métodos quantitativos já não supriam as necessidades que se apresentavam.

Como na época já previram seus autores, “*Although our book is directed primarily at sociologists, we believe it can be useful to anyone who is interested in studying social phenomena – political, educational, economic, industrial, or whatever – especially if their studies are based on qualitative data*”²⁸ (Glaser & Strauss, 2006, p. viii).

Realmente, apesar da *Grounded Theory* ter-se iniciado a partir das áreas médica e sociológica, esta tem sido utilizada por diversas outras áreas, uma vez não está vinculada às questões da área da médica ou sociológica, mas sim ligada a uma forma de encarar questões que passam, muitas vezes pela percepção, pelo carácter de um estado e de uma interpretação do investigador (Denzin & Lincoln, 2005, pp. 3-4). E com difícil contabilização numérica.

Historicamente esta metodologia, como outras de carácter qualitativo, têm sido alvos de críticas, exatamente por apresentarem possibilidades não fixas ou controláveis, tão objetivadas pelas metodologias quantitativas. A *Grounded Theory* (GT) é um processo que valoriza a construção de conhecimento (“teoria”), diferentemente das metodologias quantitativas que procuram a verificação. Como explicam seus autores, no livro de 1967,

[...] *along with associated rules of procedure, can help release energies for theorizing that are now frozen by the undue emphasis on verification.*

²⁷ Em Português: “é uma abordagem para o desenvolvimento de teoria que é ‘fundamentada em dados sistematicamente reunidos e analisados’.”

²⁸ Em Português: “Embora nosso livro seja dirigido principalmente a sociólogos, acreditamos que ele pode ser útil para qualquer um que esteja interessado em estudar fenómenos sociais – políticos, educacionais, económicos, industriais ou qualquer outro – especialmente se seus estudos forem baseados em dados qualitativos.”

*We argue [...] for grounding theory in social research itself – for generating it from the data. We have linked this position with a general method of comparative analysis – different from the more specific comparative methods now current – and with various procedures designed to generate grounded theory*²⁹. (Glaser & Strauss 2006, p. viii)

4.1.2 Justificação da escolha metodológica

Neste processo de construção, o lado interpretativo e de receção dessas informações é elemento factível, isto é, o próprio investigador é um elemento integrante – o que é o caso desta investigação. Assim como as perguntas que compõem as entrevistas, que partiram de inquietações, advindas do processo de refletir sobre a representação do *imaginarium* pela Animação, em obras de *live-action*. Ademais, a investigadora é animadora, e em diversas entrevistas realizadas para este trabalho foram, de facto, conversas sobre a Arte. Tal situação é típica de uma investigação qualitativa, onde o *estudo de casos* (Stake, 2009) e a GT se apresentam como boas opções metodológicas.

Observa-se ainda que a participação do investigador também pode ser positiva ao processo. Uma vez que ele seja um elemento pertencente ao próprio universo de investigação, este pode perceber e fazer conexões mais profundas em relação ao objeto analisado.

Como os próprios desenvolvedores explicam, “*grounded theory is a general method of comparative analysis*”³⁰ (Glaser & Strauss 2006, p. 1). Assim, sua utilização se ajusta bem às situações em que a própria construção do conhecimento faz parte do processo de investigação. Tal característica lembra a observação de Jean-François Lyotard (1924-1998) sobre o artista e o escritor pós-modernos:

*A postmodern artist or writer is in the position of a philosopher: the work he writes, the work he produces are not in principle governed by preestablished rules, and they cannot be judged according to a determining judgement, by applying familiar categories to the text or to the work. Those rules and categories are what the work of art itself is looking for. The artist and the writer, then, are working without rules in order to formulate the rules of what will have been done.*³¹ (Lyotard, 1984, p.81).

²⁹ Em Português: “[...] juntamente com a associação de regras de procedimento, pode ajudar a liberar energias para teorizar [...] juntamente com regras de procedimento associadas, pode ajudar a liberar energias para criar teorias que agora estão congeladas pela ênfase indevida na verificação.

Nós argumentamos [...] por fundamentar a teoria na própria pesquisa social – para gerá-la a partir dos dados. Nós relacionamos esta posição com um método geral de análise comparativa – diferentes tipos de métodos comparativos mais específicos correntes – e com vários procedimentos projetados para geral fundamento teórico.”

³⁰ Em Português: “*grounded theory* é um método geral de análise comparativa.”

³¹ Em Português: “Um artista pós-moderno ou escritor está na posição de um filósofo: o texto, que escreve ele, o trabalho que ele produz não são, em princípio, regidos por regras pré-estabelecidas, e eles não podem ser

Assim, considerando que no ponto de vista da investigadora, a Animação é um processo pós-moderno (Gordeeff & Queiroz, 2015), a GT vem complementar este processo, oferecendo coerentemente, ferramental metodológico para as análises das entrevistas.

Portanto, os resultados desta etapa, dos encontros presenciais, diretos ou em linha, e do material recebido por escrito (por emails), estão num campo onde a objetividade e a integridade das respostas não são definitivas e nem pode ser “medida” através de números. Portanto, a *Grounded Theory*³² também se apresenta como escolha adequada, sendo um meio eficaz, que privilegia as relações entre as informações obtidas, e não simplesmente pelos resultados de causa e efeito ou de dados fora da curva. O que se pretende é constatação de informações e relações, apresentadas nos objetivos, e assim criar novas relações e contextos entre a Animação, o Cinema e o Estudo dos Média.

4.2 Modelos e Procedimentos Metodológicos Adotados

Devido à variedade de técnicas foi necessária uma reflexão sobre as mesmas, de forma a avaliar suas influências, pontos em comum e diferenças, inclusive sob o ponto de vista da materialidade e da virtualidade, criando uma estratégia para auxiliar o processo de compreensão de suas imagens e de análise. Portanto, foram adotados três referenciais metodológicos: os três servem para as análises das sequências animadas, e um deles, para as análises das entrevistas realizadas.

A estrutura de análise do filme apresentada por Jacques Aumont, em *L'Analyse des Films* (1988) é utilizada para as análises das sequências animadas – que também são acrescidas com as análises das relações com os conceitos de McLuhan, *Cool e Hot Media*. Aumont considera

[...] *le film comme une œuvre artistique autonome, susceptible d'engendrer un texte (analyse textuelle) fondant ses significations sur des structures narratives (analyse narratologique), sur des données visuelles et sonores (analyse iconique), produisant un effet particulier sur le spectateur (analyse psychanalytique).*³³ (1998, p. 8).

julgados de acordo com um determinado julgamento, através da aplicação de categorias conhecidas, para o texto ou para o trabalho. Essas regras e categorias são o que o próprio trabalho artístico está procurando. O artista e o escritor, então, estão trabalhando sem regras, a fim de formular as regras do que terá sido feito.”

³² Devido à pouca prática com a metodologia, a investigadora adotou um manual de referência sobre a *Grounded Theory*, com objetivos mais práticos, para a fase de avaliação metodológica: *Manuel de l'Analyse Qualitative* (Lejeune, 2014).

³³ Em Português: “[...] o filme como obra artística autónoma, suscetível e engendrar um texto (análise textual)

Em termos de estética animada é utilizado como guia o trabalho de Georges Sifianos (*Esthétique du Cinéma d'Animation*, 2012), em que este analisa a estética da animação, em termos de técnica, movimento, percepção e de materiais utilizados.

Estes dois modelos teóricos adotados, auxiliaram na parte do desenvolvimento da tese, que é composta pelas observações da investigadora sobre os filmes escolhidos. Ou seja, considerando que a GT, de certa forma, é uma codificação aberta (“*open coding*”³⁴, Strauss; Corbin, 1998, p. 101). Tal procedimento permitiu uma imersão em cada caso de forma gradual e profunda. As relações e características observadas, em cada filme/estudo, foram organizadas em notas através de quadros e gráficos – etapa das “microanálises”, em “episódio por episódio”³⁵ (Lejeune, 2014, p. 47) – criando inter-relações e ao mesmo tempo, um material organizado para as etapas analítica e conclusiva.

As análises das entrevistas realizadas com animadores, cineastas e estudiosos da Animação, resultou num conjunto de dados qualitativos (textuais e auditivos). Através da utilização da microanálise “episódio por episódio”, de cada resposta/pergunta, foi possível identificar determinadas constantes que se repetiram no discurso dos entrevistados. Através da codificação axial, “*axial coding*” (Strauss & Corbin, 1998, p. 123), foi realizada a articulação dessas constantes onde foi possível organizar e integrar esses dados, construindo um entendimento geral para cada questão, nessa etapa do trabalho.

Posteriormente, os dados obtidos foram então articulados com a conclusões das análises do estudo de casos, assim como com os referenciais teóricos, formando então uma base para a elaboração a conclusão final da tese.

4.2.1 Divisão do processo de trabalho

Dentro de um processo de trabalho a longo prazo, foi articulada uma divisão das tarefas para um melhor controlo e desenvolvimento de todo o processo. A investigação foi segmentada em quatro partes de revisão teórica, que serviram a uma quinta parte – o

que fundamenta os seus significados em estruturas narrativas (análise narratológica) e em dados visuais e sonoros (análise icónica), produzindo um efeito particular no espectador (análise psicanalítica).”

³⁴ “*The analytic process through which concepts are identified and their properties and dimensions are discovered in data* [O processo analítico através do qual conceitos são identificados e suas propriedades e dimensões são convertidos em dados]”.

³⁵ Lejeune usa o termo “*épisode par épisode*”, para uma análise que tem em conta a observação (Lejeune, 2014, p. 49; Strauss & Corbin, 1998, p. 57) do material coletado, e tal procedimento pode ser aplicado à palavra, frase ou sentença: “*We take data apart and work with the pictures, words, phrases, sentences, paragraphs, and other segments of material* [Nós partimos dos dados e trabalhamos com figuras, palavras, frases, sentenças, parágrafos, e outras partes do material]” (Strauss & Corbin, 1998, p. 58).

desenvolvimento das análises dos filmes –, e a uma sexta – de avaliação das entrevistas.

A revisão teórica foi discriminada em: Animação e o Cinema *Live-action* – pois são os campos nos quais se processa efetivamente o trabalho –; os contributos de McLuhan – onde através dos estudo do teórico são analisadas as relações entre as imagens animada e filmada –; o estudo da narrativa, que é utilizada para delimitar o território no qual se processam os momentos a serem analisados –; a representação do *imaginarium* no Audiovisual e a perceção que se tem deste, pois é o que é observado nas imagens. A ordem dos assuntos foi determinada visando a melhor construção e compreensão da narrativa do texto da tese, de acordo com os objetivos mencionados.

As análises das sequências animadas e avaliação, para a conclusão final, seguiram-se ao processo descrito a cima, enquanto as entrevistas, foram realizadas simultaneamente. Porém, outros procedimentos foram adotados.

4.2.1.1 *Elaboração de textos analíticos ao longo do processo da Tese*

Desde o início do processo de Doutoramento realizaram-se diversas observações e trabalhos, fazendo ligações e análises pontuais, através de textos. Estes foram editados como artigos, num total de onze textos, que foram fundamentais para o processo investigativo. Estes foram (seus resumos encontram-se no “APÊNDICE B”):

- *Luminaris: Sob a Luz do Cinema de Atrações* (2015);
- *Neighbours e os Elementos Representativos de Espetáculos* (2015);
- *A Atração no Cinema de Animação: Além de um Princípio Animado* (2015);
- *Uma Colagem sobre Portugal: O Fado Lusitano de Abi Feijó* (2016);
- *The Creation of Animated and Filmed Images* (2016);
- *Modernidade e Pós-modernidade no Audiovisual* (2016), em coautoria;
- *Da cibernética aos 'hot media', ensaio em torno da reificação* (2016), em coautoria;
- *Adagio: La materialidad como elemento narrativo y simbólico* (2017);
- *Estilhaços: Uma empatia animada* (2017);
- *The Three-dimensional Imaginary: The narrative, the time and the virtual* (2017);
- *O Choque entre a Fantasia e a Realidade em 'O Menino e o Mundo'* (2018).

4.2.1.2 *Escolha dos filmes que representam o imaginarium diegético em Animação*

A escolha dos filmes para as análises das sequências animadas foi um dos

momentos mais complexos do processo da tese. Devido ao facto de existirem muitas produções *live-action* que utilizam animação, pelos mais diversos objetivos, notadamente, que utilizam o desenho animado.

Além dos filmes que a própria investigadora tem conhecimento, foram examinadas na internet listagens de filmes em *live-action* que utilizem animação³⁶. Observa-se que estas listagens englobam qualquer produção que utilize algum tipo de animação – seja nos genéricos, para representar personagens, mundos fantásticos ou lendários, animações que usam *live-action*, entre outros objetivos –, e não somente na representação do *imaginarium* das personagens. O que precisou ser verificado e selecionado. Ao final, foram encontrados 30 filmes (APÊNDICE A) que serviriam à proposta da tese. Porém, para o melhor ajustamento ao trabalho, alguns parâmetros foram estipulados, restringindo a oferta, a fim de encontrar as melhores opções para o estudo em questão. Estas restrições foram:

- a) obras de origens diferentes – que em seu conjunto fossem de culturas diferentes, mas ocidentais – a maioria dos entrevistados é de cultura ocidental, assim como a investigadora;
- b) alguma obra brasileira – a investigadora é brasileira com bolsa de estudos do Ministério da Educação do governo do Brasil;
- c) produções que fornecessem ou fossem de fácil acesso, quanto às informações de produção – *making of*, entrevistas nos media ou com o diretor, sites de produção, livros;
- d) produções a partir de 1970 – pois condiz com o período de vida da investigadora; com início da informatização no cinema; e a partir dessa data, os principais trabalhos de McLuhan (que dão base à investigação) já tinham sido publicados;
- e) produções em que as sequências animadas fossem realmente importantes à narrativa. Em que a utilização de Animação, se integrasse estética e dinamicamente à história.

Dessa forma foram definidas as referências audiovisuais da Tabela 0.1. As razões de cada escolha são abordadas em detalhes, na introdução de cada uma das análises. Ressalta-se que, como as imagens de lembrança, de sonho e de pensamento são

³⁶ Estes sites foram pesquisados até a data de 17/09/2017. Foram utilizadas as seguintes palavras-chaves na investigação: “filmes *live-action* com animação”, “*live-action with animation*”, “*animation in live-action movies*”, “*films with animation*”; “*animation in live-action*”; “*prise de vues reel avec l’animation*”. Além de algumas produções que foram encontradas individualmente, estes foram os sítios mais significativos: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_with_live_action_and_animation - com uma lista de 292 filmes; https://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Film_m%C3%A9langeant_animation_et_prises_de_vues_reelles – com uma lista de 86 filmes; https://www.senscritique.com/liste/Films_hybrides_Entre_animation_et_prises_de_vues_reelles/246108#page-4/ - com uma lista de 95 filmes; e <http://www.imdb.com/list/ls070188062/> - com uma lista de 25 filmes.

consideradas similares (assunto abordado no Capítulo 4) optou-se por selecionar sequências que representassem cada tipo de *imaginarium* para cada uma das técnicas animadas conforme Tabela 0.1.

Similaridade visual que não se identifica no caso da alucinação, que pode ser consequência de ingestão de psicotrópicos, fenômeno patológico, neurológico, psicótico, ou qualquer outro motivo menos trágico como, por ficar dias sem dormir. Com isso, há uma gama de imagens que podem ser criadas pela mente humana. Por exemplo, um esquizofrênico pode efetivamente ver pessoas e acontecimentos, enquanto um ébrio pode visualizar apenas, imagens confusas, segmentadas e desconexas.

Tabela 0.1 - Categorias de Exploração do *Imaginarium* Diegético vs. Técnicas de Animação

Categorias de Exploração do <i>Imaginarium</i> Diegético	Técnicas de Animação		
	Desenho	Stop Motion	3D
Sonho	Shank (2010)	Frida (2002)	Inception (2010)
Memória	O Homem que Copiava (2003)	Los Rubios (2003)	Harry Potter & The Deathly Hallows (2010)
Pensamento/ Devaneio/ Fantasia	Annie Hall (1977)	O Homem que Copiava (2003)	Life of Pi (2011)
Alucinação/ Delírio	Pink Floyd The Wall (1982)	A Very Harold & Kumar 3D Christmas (2011)	2 Coelhos (2012)

Por essa razão, no caso da alucinação, são analisadas três produções, onde cada uma utilizou uma das técnicas animadas (Tabela 0.1). O objetivo dessa escolha foi o de ser o mais abrangente de variações, quanto possível, a fim de permitir uma avaliação da animação na representação do *imaginarium* diegético nas diversas situações e a partir de diversas origens e tipos de ficção³⁷. A seleção resultou num total de 6 filmes, produzidos entre 1982 e 2012, onde: dois são brasileiros, um estado-unidense e outro inglês, duas grandes coproduções, envolvendo EUA, Reino Unido, México, Índia e China; uma produção de realizadora (mulher); e uma anterior à 1990 (antes da informatização do mercado). Em termos de tipos de ficção, a seleção apresenta: uma comédia, um musical, dois dramas (um matizado por romance/comédia/ação e outro por fantasia), um biográfico e um filme “de ação”.

³⁷ Mas destacando, que como produtos de culturas imersas na globalização, há sempre a presença de alguma planificação visual.

4.2.1.3 Entrevistas aos profissionais ligados à Animação

Ao longo do trabalho foram definidos dois grupos de entrevistas (“APÊNDICE C”). O primeiro com os realizadores ou profissionais ligados à produção dos filmes selecionados (“APÊNDICES D” a “H”). O segundo, com animadores e profissionais ligados à Animação em geral (“APÊNDICE I”).

Cada grupo de entrevistas possui um objetivo. Para as obtidas com os realizadores ou profissionais ligados às produções em estudo, foi o de entender as escolhas e objetivos da utilização de animação para representar o *imaginarium* diegético. Infelizmente não foi possível realizar o contato com todos os seis realizadores, não por falta de iniciativa, mas devido ao não retorno destes. Porém, esse déficit foi sanado através de informações obtidas nos *making of*, entrevistas nos média e materiais disponibilizados pelas produções.

As entrevistas realizadas com profissionais da área de animação tiveram como objetivo verificar o que pensam sobre a utilização do meio na representação do *imaginarium* das personagens. A importância deste procedimento é a de auxiliar uma visão mais alargada sobre o tema, não ficando restrita ao que percebe unilateralmente a investigadora. Todos vivemos neste momento sócio tecnológico, todos somos bombardeados por informações e inovações. Poder interagir ideias dentro dessa questão, é um caminho para uma análise menos pessoal, mais abrangente e dentro de dados factíveis. As entrevistas envolveram um total 25 profissionais³⁸ de 16 países (Alemanha, Austrália, Brasil, Canadá, Espanha, EUA, França, Inglaterra, Japão, México, Portugal, República Tcheca, Rússia, Sérvia e Uruguai).

5 COMPOSIÇÃO DA TESE

Este trabalho se apresenta, seguido a esta Apresentação, com seis Capítulos principais, um texto de Conclusão, além de Referências e APÊNDICES.

O primeiro capítulo apresenta as características da Animação. O que a individualiza em relação ao Cinema, a construção e a subjetividade de suas imagens são abordadas tendo em vista os estudos do Cinema – Bazin (1918-1958), Metz (1931-1993), Morin (1921-) e

³⁸ Na realidade, mais de 30 profissionais foram contactados, e alguns até mesmo entrevistados. Porém, por motivos particulares, de disponibilidade, entre outros, suas participações não se efetivaram.

Aumont (1942-) –, da Animação – Furniss, McLaren (1914-1987) – e da virtualidade – Couchot (1932-), Lévy (1956-), Soulages. O objetivo é criar um quadro demonstrativo das diferenças e semelhanças entre a imagem animada e a filmada.

O segundo Capítulo contextualiza os contributos de McLuhan – “*Cool e Hot Media*” e “*rutura de um meio/sistema*” – refletidos na Animação e no Cinema *Live-action*. O objetivo é identificar detalhes desses estudos, sobre as suas considerações sobre os meio “quente” e “frio”, a questão da diferença de imagem entre animação e filmes *live-action*. O mesmo se refere ao processo de rutura, e seu paralelo com a hibridização imagética no Audiovisual.

O terceiro Capítulo apresenta questões pertinentes à narratologia, principalmente nos trabalhos de Gérard Genette (1930-) e André Gardies (1939-) (os níveis e espaços narrativos); Roland Barthes (1915-1980) (estudos semióticos e de narrativa) e de André Gaudreault (1952-) e François Jost (1949-) (*focalização, ocularização e auricularização*). O objetivo é analisar como se processa a construção da apresentação do *imaginarium* diegético da personagem em termos narrativos

O quarto Capítulo – tendo em vista os trabalhos de Edgar Morin, Christian Metz, Jacques Aumont, Rudolf Arnheim (1904-2007) e Georges Sifianos (1952-) – disserta sobre a contextualização, o *imaginarium* e o Audiovisual, abordando sobre a sua representação na Animação e no Cinema *live-action*; e a relação da Animação e o *imaginarium*, em contextos visuais, semióticos; além da relação do *imaginarium* com a narrativa e códigos cinematográficos e de recepção dessas imagens.

O quinto Capítulo registra o processo de análise individual de cada uma das obras selecionadas baseadas no material da revisão teórica. O objetivo é identificar e destacar as características, semelhanças e diferenças entre os tipos de representação do *imaginarium*, pelas técnicas de animação, dentro de produções *live-action* que apresentam temáticas diferentes.

O sexto Capítulo apresenta as análises dos dados obtidos nas entrevistas, com as tabelas de coleta de dados e as de análise, correspondentes a cada resposta das seis perguntas, e a conclusão desta fase da investigação.

Com base nas análises do quinto e sexto capítulos, apresentam-se as “Conclusões Finais”, visando a criação de um resumo elucidativo sobre as questões apresentadas na “Apresentação”. Ao final, apresentam-se as “Referências” – bibliográficas, audiovisuais e em linha – e os “APÊNDICES” – com os textos escritos durante o processo da tese, as entrevistas com os profissionais da Animação e os esquemas das análises correspondentes.

CAPÍTULO 1 - ANIMAÇÃO E CINEMA *LIVE-ACTION*

1.1 PERSPETIVA DIACRÓNICA E CARACTERÍSTICAS RELEVANTES

1.1.1 Introdução

A Animação é uma Arte que se desenvolve e amplia a sua área de atuação ao longo do tempo. Atualmente é utilizada nas áreas das Artes, Ciências, Comunicação, Educação, Engenharia, Entretenimento, Informática entre outras, e sendo aplicada de diversas formas. Inclusivamente, a animação em 3D, muitas vezes ganha *status* de recurso informático, ou puramente técnico, sendo ignorada a sua verdadeira origem.

Mas é preciso refletir a Animação em termos de imagem, como um conjunto de formas – são várias as técnicas de animação – entre as muitas que existem para se criar imagens, independentemente de suas aplicações. E nesse conjunto, observar as suas características técnicas, formais, visuais, de representação em comparação com as imagens filmadas, imagens geradas pelo Cinema *Live-action*, que por convenção, considera-se antagónico – imagem real, “*live-action*” (imagem filmada) *vs.* imagem animada (a que é animada a partir de algo *inanimado*¹). Pois essa não é a única diferença.

O objetivo é entender mais explicitamente as possibilidades da Animação e seus resultados, em relação ao Cinema *Live-action*, pois são formas diferenciadas. Atualmente, há o risco da perda do senso individual de cada uma, passando-se a considerar ambas como “cinema”, pois essa é a tendência que se apresenta com a hibridação das produções. Destaca-se que, erroneamente, a Animação é considerada por muitos apenas um género do Cinema (Denis, 2007, p. 7), sendo ignorada a História e a ordem cronológica do desenvolvimento dessas duas formas de se criar imagens em movimento.

Outro ponto que merece destaque é que, apesar de: atualmente as produções de animação e de imagem filmada terem o mesmo resultado final, arquivos digitais; de estudiosos afirmarem que “animação é antes de mais nada Cinema” (Denis, 2007, p. 7); e “*as cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace*

¹ Que não tem “alma” segundo Aristóteles (2010).

in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation”² (Manovich, 2001, p. 295), isso não significa que seus processos e características técnicas são exatamente os mesmos. Observa-se que Sébastien Denis refere-se ao potencial do Cinema de Animação ser igual ao do Cinema *Live-action*, enquanto Lev Manovich (1960-), observa o senso de realidade, o fotorrealismo dos efeitos e da animação 3D, comparando-os à imagem filmada. Este ainda destaca que “*the manual construction of images in digital cinema represents a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animated*”³ (Manovich, 2001, p. 295)⁴, e não que Animação e Cinema são a mesma coisa. Mas ambos fazem parte da indústria cinematográfica.

Portanto, este capítulo propõe avaliar e analisar os diversos aspectos semelhantes e divergentes existentes entre essas duas formas de criar imagens em movimento, para a busca de um entendimento abrangente de suas possibilidades, compreendendo seus resultados. Tal olhar parte de uma visão tradicional e ortodoxa sobre as características do Cinema e da Animação, para melhor entender as transformações decorrentes da informatização dos meios técnicos e de produção.

Para tanto, são consideradas questões sobre a integridade das imagens, a reprodução, a representação, a ficção e a virtualidade, observando, entre outros, os trabalhos de Roland Barthes, André Bazin, Edgar Morin, Jacques Aumont, e Edmond Couchot (1932-). O plano que se estabelece as análises diz respeito a Animação, e ao Cinema enquanto processos de se criar imagens em movimento.

1.1.2 Questões históricas e características relevantes

A Animação é uma Arte que surgiu antes do que conhecemos como Cinema. Como abordado na “Apresentação”, suas origens⁵ remontam aos estudos óticos de Joseph Plateau,

² Em Português: “com a entrada do cinema na era digital, essas técnicas vão-se tornando novamente comuns no processo de produção fílmica [...] consequentemente, o cinema não pode mais ser distinguido da Animação.”. Citação já mencionada.

³ Em Português: “a construção manual das imagens no cinema digital representa um retorno às práticas do pré-cinema do século XIX, quando as imagens eram pintadas e animadas manualmente.”

⁴ Alan Cholodenko também comenta como a Animação foi desconsiderada ao longo do tempo pelo campo do *Film Studies* (2007, p. 41).

⁵ Na verdade, já foram encontrados vestígios pré-históricos de artefactos que comprovam que a perseguição da representação do movimento não é uma busca do século XIX. Entre eles, um tipo de Taumatoscópio de 35.000 anos (Azéma, 2011). A *Lanterna Mágica* de Athanasius Kircher (1602-1680), do século XVII, também não deixa de ser uma precursora do que viria a ser o *Praxinoscópio*, de Émile Reynaud (1814-1918). Equipamento de controle manual que projetava imagens animadas, e que foi

e como bem observa Dominique Willoughby, foi uma criação de cunho científico, técnico e estético (2009, p. 17). Enquanto a Pintura se dedicava à representação visual, ilusionista de criar imagens através de tintas sobre um plano; a Escultura através da erosão de materiais; a Gravura e o Desenho, através de riscos sobre uma superfície, a Animação apresentou-se como uma forma de se criar imagens bem mais complexa, pois possuía um diferencial fundamental: a criação de imagens em movimento ao longo do tempo.

De facto, a animação é uma ilusão ótica⁶: o movimento na verdade não acontece, mas é “visível”, pois assim é interpretado – o sistema ótico, juntamente com o cérebro humano processam as imagens estáticas de uma personagem (mas com poucas diferenças de posição), que vistas em velocidade de projeção, como se esta estivesse em movimento.

Na época foi uma curiosidade: um estudo ótico deu origem a um divertimento (com o advento dos *French cafes* e *American Vaudevilles*⁷). Mas este possui uma natureza de imagem bem diferente do que existia até então (estáticas, como a Gravura e a Pintura). Não é de se admirar que os Futuristas acreditassem que a arte de se criar imagens em movimento era um tipo de vanguarda artística como o Impressionismo ou o Cubismo (Leslie, 2004; Lista, 2008), e que bem representavam a vida urbana produtiva e cinética das máquinas, carros e aviões da Modernidade. De certa forma, assim o foram.

Como a capacidade de criar e materializar do homem se constitui da sua capacidade de planear, projetar (Desenho) e de modificar a matéria (Escultura, Física), a capacidade de criar animações, surge efetivamente quando o homem toma a consciência de como iludir o seu próprio sistema ótico, com a representação segmentada/fracionada da imagem do movimento, pois a capacidade de desenhar já existia. São dois pontos importantes que estão na origem da Animação – a ilusão e o fracionamento do movimento em várias imagens.

O Cinema de ficção vem depois e a partir desse momento, e como resultado do desenvolvimento desses dois pontos, aliados à encenação teatral e à técnica fotográfica – que capta diretamente a imagem em um suporte sensível (na época, a película; e atualmente, os sensores digitais).

apresentado em 28 de outubro de 1892 (três anos antes do cinematógrafo dos irmãos Lumière), no Musée Grévin, em Paris, sendo considerado como data oficial do “nascimento” do Cinema de Animação (ASIFA). Por conseguinte, este trabalho irá considerar a Animação a partir da Modernidade, quando ocorreu a primeira apresentação pública da Arte.

⁶ Efeito Phi e Persistência Retiniana (Aumont, 2011).

⁷ “uma espécie de teatro de variedades em que se podia beber e conversar, que tinha se originado dos salões de curiosidades” (Mascarello, 2006, p. 20).

Apesar de diversos e conceituados teóricos afirmarem que o elemento fundamental do Cinema é o movimento⁸ (Leslie, 2004; Lista, 2008; Metz, 1994), faz-se necessário uma observação coerente sobre alguns elementos fundamentais nas duas formas de se criar imagens. O Cinema não cria o movimento, nem faz dele a sua razão de ser. Ele o capta: os movimentos são reais, dos atores e máquinas, e quando a imagem do fotograma é projetada em velocidade, também cria a ilusão de movimento, como a projeção de um filme de animação. É verdade que, como observa Metz: o movimento fornece a impressão de realidade à imagem no cinema, através da aparência, da corporalidade e da sua autonomia (Metz, 1994, p. 16-17), e é valorizado por diversos teóricos – Bazin (1994), Morin (1956), Aumont (1983). Mas o movimento não é criado.

A única Arte que cria o movimento e faz dele a sua pedra fundamental é a Dança⁹. O movimento é também a pedra fundamental da Animação, é o seu objetivo, é o que faz a Animação ser o que é, mas ela *só cria a ilusão de movimento*. Uma comprovação da importância fundamental do movimento para a Animação, é o facto de que é a Animação que estabelece as formas de se criar o movimento como códigos: os *Princípios da Animação*¹⁰, desenvolvidos por Walt Disney (1901-1966) (Frank, Johnston, 1981). Assim como o Cinema o faz, com taxionomias específicas para os mais diversos tipos de montagem, de *raccords* e de cortes (Aumont, 1983) – que controlam e apresentam o tempo representado, criando relações de causa e efeito narrativos. Portanto, apesar das diversas controvérsias¹¹, é na montagem¹² (e suas variantes), que consiste o diferencial do Cinema. No efeito Kulechov (Kouléchov, 1920) está a centelha

⁸ Como resultado visual da projeção, ele é importante tanto para a Animação quanto para o Cinema. Mas no Cinema, o movimento é um elemento que aumenta a impressão de realidade da imagem fotográfica (Metz, 1994, p. 24), o que é inegável, e que também agrega “realidade” das personagens animadas.

⁹ Outras formas de arte também trabalham com o movimento, como a mímica, a performance e o *happening*.

¹⁰ Eles foram desenvolvidos e difundidos por Walt Disney (1901-1966) e seus colaboradores, mas já haviam sido conceitualizados em livros e periódicos dos anos 1920, nos EUA, como *A Condensed Course in Motion Picture Photograph*, de Carl Gregory e *Animated Cartoons: How They are Made, Their origin and Development*, de Edwin G. Lutz (1868-?) (Crafton, 1993, p. 201).

¹¹ Para Andrei Tarkovski (1932-1986), o “*Je refuse la conception qui voit dans le cinéma l’art du montage [...] [Eu recuso a concepção que considera o cinema a arte da montagem]*” (Tarkovski, 1981, p. 35).

¹² Aqui se considera a “*définition élargie du montage [definição de montagem ampliada]*” de Aumont (1993, p. 44): “*Le montage est le principe qui régit l’organisation d’éléments filmiques visuels et sonores, ou d’assemblages de tels éléments, en les juxtaposant, en les enchaînant, et/ou en réglant leur durée. [A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos, visuais e sonoros, ou de agrupamento de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando a sua duração]*”. Esta definição não contradiz toda a análise de André Bazin (1918-1948) sobre “a evolução da linguagem cinematográfica” (Bazin, 2014, p. 95) do pós-guerra ou as iniciais, de Dziga Vertov (1896-1954) ou Sergei Eisenstein (1898-1948) (Aumont, 2012).

de todo o entendimento da narrativa cinematográfica, inclusive em relação aos *raccords*, na sucessão de planos, cortes e de qualquer trabalho de edição, ou seja, da *linguagem cinematográfica*. Esta foi se desenvolvendo devido à criatividade dos realizadores e às facilidades técnicas que foram surgindo ao longo do tempo – câmaras menores, guias, *travellings*, etc.

Essa linguagem também foi “apreendida” pela Animação, que de facto já a utilizava instintiva e naturalmente – como na sucessão de desenhos da banda desenhada –, mas sem a taxionomia ou a consciência da construção cinematográfica, o que passou a ocorrer com a industrialização e a padronização da produção.

Ressalta-se por outro lado, que tanto a Animação quanto o Cinema *live-action*, são expressões artísticas, e por isso *meios* de expressão – mas também de mensagens através de suas imagens¹³. Em seu livro sobre a imagem, Aumont (2011, p. 98) explicita um outro significado para palavra “meio”, que em Francês, apresenta duas grafias (“*moyen*” e “*médium*”) e dois significados: “[...] *la fin du siècle dernier, le terme de ‘médium’ est revenu, de façon cette fois clairement délimitée, dans notre vocabulaire esthétique et critique – pour désigner non plus le moyen de communication, mais le moyen d’expression et de sensation.* »¹⁴

1.2 A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM ANIMADA E DA IMAGEM FILMADA E SUAS VISUALIDADES

A construção de uma imagem na Animação e no Cinema *Live-action* são diferentes.

Primeiramente, via de regra¹⁵, o Cinema *Live-action* possui as suas imagens com origem na captação de uma cena real – pode ser uma farsa, uma encenação com atores

¹³ Há controvérsias se a Arte comunica ou não, e se é Arte, não é Comunicação. Registra-se que não é objetivo desta investigação abordar esta problemática. Porém, a investigadora enquanto “contadora de histórias” através da criação de imagens, defende a ideia generalista de que qualquer imagem comunica alguma coisa.

¹⁴ Em Português: “No final do século passado, o termo ‘médio’ retornou, desta vez claramente delimitado, em nosso vocabulário estético e crítico – designar não mais os meios de comunicação, mas *os meios de expressão e sensação.*”

¹⁵ Na atualidade essa “regra” não é coerente pois, quase nenhuma grande produção se desenvolve sem os “efeitos especiais”, que em grande parte, nada mais são que animação com recurso digital. Esse assunto será abordado mais à frente.

e elementos de cena seguindo um guião, mas a cena acontece, como em um palco de teatro, e é registrada pela câmara. Como uma imagem resultante da fotografia, o *live-action* carrega em si a sua ligação com a realidade do facto captado, por mais que esta apresente algo absurdo. Isto é, não há como desvincular o aspeto de realidade que a imagem fotográfica absorve em si (Kouléchov, 2008; Bazin, 1984; Barthes, 1980). A própria presença do ator e o seu movimento criam a impressão de realidade da cena, criam a sensação de empatia e de semelhança como a realidade do mundo material. O facto de se ver a imagem de forma autónoma, a história que se desenrola à frente, é como se o ecrã fosse uma janela (Bazin, 1984), que nos permite ver algo, que ignora a presença do *voyeur* (o público).

Christian Metz observa que a impressão da realidade no cinema é sempre um fenómeno de duas faces: o aspeto percebido da coisa que se vê (que se parece mais ou menos com um modelo de realidade), e que essa *construction* ativa, a perceção, apreende de forma mais ou menos *réalisante* (Mezt, 1994, p. 16). E considerando o facto de que o que é filmado realmente ocorreu, enquanto encenação, há uma realidade dentro da ficção criada. É a realidade da produção e das ações registradas na película/arquivo. O que é diferente, no caso da Animação, uma vez que não há a ação a ser filmada, mas desenhos, posições de objetos ou pessoas que são fotografados. Ou ainda, na geração de imagem digital a partir de elementos virtuais criados e posicionados, ao longo da linha de tempo, através de um *software* específico.

Em animação há várias formas de se construir (e esse é o verbo) a imagem, pois depende da técnica a se utilizar: o *Desenho animado* (desenho sobre qualquer tipo de suporte, incluindo a *Rotoscopia*; o desenho/pintura sobre película) e o 2D (desenho animado digital), o *Stop motion* (areia, plasticina, bonecos, objetos, recorte, pintura sobre vidro, *Pixilation*, ecrã de pinos e *strata-cut*¹⁶), ou em computação gráfica tridimensional, (3D) – que é uma versão digital do já tridimensional *stop motion* com bonecos.

E o verbo é “construir”, pois tudo é de facto construído (pois o desenho também é um tipo de construção): personagens, cenários e objetos de cena. Enquanto no Cinema

¹⁶ A ecrã de pinos foi uma técnica criada e desenvolvida por Alexandre Alexeieff (1901-1982) (Willoughby, 2009), que consiste na manipulação da altura dos pinos de uma tela, para criar as imagens, através de sombra e luz. A *Strata-cut* foi criada por Oskar Fischinger (*Wax Animation*) e desenvolvida por David Daniels que utiliza plasticina (Furniss, 1998, pp. 52, 54). As imagens são obtidas ao se fotografar um elemento que é fatiado sucessivamente. Devido às suas complexidades, aspeto artesanal e não são muito divulgadas, somente são pouco utilizadas.

live-action a personagem é “encarnada” por um ator/atriz – que precisa se caracterizar, se maquiar e representar (é Arte Dramática) –, em animação ela é desenhada, pintada, esculpida, recortada, construída ou modelada, a partir de suas características de personalidade e do *design* de produção.

Observa-se que o caso da técnica *Pixilation* é particular, pois também utiliza atores/atrizes como bonecos. De todas as técnicas animadas é a que mais se assemelha ao visual de um filme *live-action*, pois trabalha com dimensões do mundo real, e todos os aparatos de produção de um filme de imagem filmada – indumentária, luz, cenários, maquiagem, fotografia. Porém, os atores/atrizes não têm autonomia e se comportam como bonecos, sendo manipulados como tal. Mas cada técnica possui a sua especificidade.

1.2.1 O Desenho Animado

O Desenho Animado é obtido através da sucessão de desenhos com as posições dos elementos levemente modificadas. E todo desenho, é um registro do gestual do animador, ou seja, do seu próprio movimento. Como observa Arnheim,

*In addition to being expressive, movement is also descriptive. The spontaneity of action is controlled by the intent to imitate properties of actions or objects. Descriptive gestures use the hands and arms, often supported by the entire body, to show how large or small, fast or slow, round or angular, far or close something is or was or could be.*¹⁷ (Arnheim, 2004, p. 171).

Os desenhos são fotografados ou digitalizados para criarem a continuidade do movimento de um filme (com 24 a 30 desenhos/segundo). Se for desenhado diretamente em uma mesa digital¹⁸, estes são arquivos de computador, a chamada Animação 2D¹⁹. Estes desenhos são criados através de estruturas vetoriais, de um programa informático de desenho, determinadas através de cálculos matemáticos em linguagem informatizada

¹⁷ Em Português: “Além de ser expressivo, o movimento é também descritivo. A espontaneidade de ação é controlada pela intenção de imitar propriedades de ações ou objetos. Os gestos descritivos usam as mãos e os braços, frequentemente sustentados pelo corpo todo, para mostrar como alguma coisa é, foi ou poderia ser grande ou pequena, rápida ou lenta, arredondada ou angulosa, distante ou próxima.”

¹⁸ Exemplo: a curta-metragem *Thought of You* (2011), de Ryan Woodward. Em: <https://vimeo.com/14803194>

¹⁹ Ela trabalha geralmente como um híbrido de animação de recorte e desenho animado. Isso porque o corpo da personagem é criado em partes separadas, mas que são unidas pelos eixos (tornozelos, joelhos, quadril, cotovelos, pulsos, cintura e pescoço), como um boneco de papel. Assim este se movimenta com controles de movimento da *timeline* do programa de animação.

de algum programa de desenho ou de animação. Através dos nós (ou pontos), é possível unir as linhas que podem ser retas ou curvas, e que também são resultado de cálculos matemáticos. Por essa razão, é um desenho de fácil reescalonamento e reedição, possibilitando a criação de bancos de dados de partes das personagens, o que permite uma rapidez de produção. Arquivos vetoriais são utilizados na produção de séries de animação, assim como na animação 3D.

Se os desenhos forem feitos diretamente na película²⁰, esta já é o próprio registro do trabalho e o próprio trabalho em si – é a chamada animação sem câmara (McWilliams, 1991, p. 106). Se for uma animação em *Rotoscopia*²¹, os desenhos são baseados ou tendo como referência uma imagem previamente filmada.

No desenho animado é a linha que determina as formas e delimita as áreas, criando cenários objetos e personagens, a partir de conceitos básicos de “figura e fundo” (Arnheim, 2004). É através do reconhecimento do que se vê (e que já se conhece), que se identificam os riscos e manchas como sendo alguma forma já conhecida.

O desenho é da natureza da linha, fluida, flexível, de fácil e rápida adaptação e transformação. Quando é colorido apresenta maior carga emocional e vitaliza as formas (Arnheim, 2004, p. 336). É uma técnica básica – todo animador aprende animação desenhando –, mas muito rica em possibilidades. Os traços criam formas utilizando os planos X e Y (bidimensional) mas de facto, desde o Renascimento é possível criar a ilusão de tridimensionalidade através da bidimensionalidade²² – é o paradoxo da imagem bidimensional (Aumont, 2011, p. 40). Em animação, através de um processo mecânico com a utilização de camadas na sucessão de registro da imagem do desenho animado – como a famosa câmara multiplano de Walt Disney (Furniss, 2008)²³ – há a possibilidade da inclusão da profundidade de campo na imagem bidimensional. Tal artifício também é utilizado digitalmente na animação 2D com os elementos de cena desenhados em diversas camadas.

²⁰ Exemplo: a curta-metragem *Two Sisters* (Descary, et al. & Leaf, 1991). Em: https://www.nfb.ca/film/two_sisters

²¹ Exemplo: trailer da longa-metragem *Vals mit Bashir* [*Valsa com Bashir*] (2008), de Ari Folman. <https://vimeo.com/24745755>

²² O que não tem relação com a projeção estereoscópica.

²³ É o mesmo princípio utilizado por Oskar Fischinger, em *An Optical Poem*, uma animação de recortes de 1938 (Keefer, s.d.). Em: <http://www.openculture.com/2014/09/optical-poems-by-oskar-fischinger.html>

1.2.2 O *Stop Motion*

O *stop motion* não é um “desenho animado”, mas é um filme de animação. E não deixa o registro do trabalho em papéis ou arquivos digitais, que podem ser feitos e editados individualmente. Mas seus movimentos são capturados fotograficamente quadro-a-quadro²⁴. Pode-se considerá-la uma técnica viva pois se auto consome, durante o processo de animar: a cada imagem fotografada, esta (a posição da personagem) é modificada para dar origem à próxima, restando ao final somente a última²⁵. As animações com areia, recorte e pintura/plasticina sobre vidro são produzidas, em geral, sobre uma mesa com camadas em placas de vidro, onde a imagem é fotografada por uma câmara que tem como foco o que está sobre a mesa.

As animações com bonecos, objetos e *Pixilation* são fisicamente tridimensionais, e requerem os mesmos cuidados de uma produção *live-action* (anteriormente citados) adaptados à escala da produção. Os cenários precisam ser construídos assim como os próprios bonecos. Por mais que seja uma produção industrial²⁶, é sempre um trabalho artesanal: esculpir, modelar, costurar, a fim de criar um mundo fictício em escala reduzida²⁷.

Em *stop motion*, no caso da animação com areia²⁸, da pintura sobre vidro²⁹, resultam em imagens mais fluidas, transparentes, com relevo. Como em uma pintura, devido aos materiais que são sensíveis ao toque do animador, o traço e a mancha confundem-se. Ao se trabalhar com essas técnicas – lembrando que existem camadas do trabalho a serem iluminadas, e que agregam profundidade à imagem –, a luz é um elemento fundamental. Não só valoriza como também permite a visualização de outra componente na imagem: a textura. Já a animação de recortes³⁰ (geralmente feita com papel), devido à própria materialidade, não é tão flexível, mas permite dobrar, rasgar e cortar, isto é, oferece outras características que podem ser utilizadas como artifício

²⁴ Que podem ser alterados, posterior e digitalmente.

²⁵ A investigadora não considera a *Lighting Animation* como um tipo de *stop motion*, pois não há paradas no movimento no processo de captura, mas sim uma captura com *time-lapse* da câmara fotográfica.

²⁶ Como a produção de *Coraline* (Jennings, Mechanic, Sandell, Selick, & Selick, 2009), em que as bocas das personagens foram fisicamente modeladas em uma impressora digital 3D, a partir de um original modelado artesanalmente (Grunewald, 2014).

²⁷ Exemplo: um trecho do *making of* (Laika, 2017), em: <https://www.youtube.com/watch?v=jXqqd0ZBEMA>

²⁸ Exemplo: a curta-metragem *The Owl Who Married a Goose: An Eskimo Legend* (Noretti & Leaf, 1974): https://www.nfb.ca/film/owl_who_married_goose

²⁹ Exemplo: a curta-metragem *Black Soul* (Leduc, Hébert, Jean, & Chartrand, 2000): https://www.nfb.ca/film/black_soul

³⁰ Exemplo: a curta-metragem *Fado Lusitano* (Halas, Batchelor, Neves, & Feijó, 1995): <https://www.youtube.com/watch?v=7lIQkTrcmAI>

técnico e estético, como em *Adagio*³¹ (2000), de Garri Bardin (Gordeeff, 2017).

A animação de bonecos possui o visual de uma atuação teatral, do teatro de marionetas, mas sem a presença dos manipuladores. Os bonecos se comportam como se estivessem vivos e fossem as próprias personagens³². Há toda uma magia, uma sedução que envolve essa imagem animada: o movimento que lhe empresta uma aura de realidade, e a credulidade em ver um boneco vivo – lembrando Aristóteles (2010), o movimento é uma característica do ser vivente –, é a realização das fantasias infantis, como se fosse possível ver com os olhos o que existia somente como uma fantasia, uma imagem mental.

A Animação com objetos, assim como o *Pixilation*, apesar de apresentarem elementos do mundo real, como a imagem filmada, podem criar imagens de profundo questionamento como *Street of Crocodiles*³³ (Griffiths & Quay, 1986), e surrealidade, como em *Luminaris*³⁴ (Cornillon, Rulloni, M., Rulloni, S., & Zaramella, 2011). O que é um paradoxo.

A ecrã de pinos³⁵, técnica desenvolvida por Alexander Alexeieff (1901-1982) trabalha com as sombras criadas pelas alturas dos pinos sobre a base da tela. O efeito visual assemelha-se à areia, mas os movimentos obtidos são ainda mais suaves e fluidos, como uma fumaça, um tipo de “gravura animada” – ao se empurrar os pinos de uma certa forma, criam-se sombras que “gravam” a imagem na base da tela, que então é fotografada.

O *strata-cut* é de todas as técnicas de parada-movimento, a que mais requer um raciocínio prévio do animador. Ela se desenvolve através da sucessão de imagens obtidas pelo corte de algum material, como uma fruta, ou bem sofisticada como em, *ABC*³⁶, feito com plasticina. Animada por David Daniels, para o filme *MoonWalker* (Dieter et al., & Kramer, 1988), é um tipo de escultura – ao contrário da expandida (Krausss, 2008) –, pois é um trabalho de modelagem visando não uma forma externa e o ambiente, mas a forma interna, que gera uma imagem em movimento, através do registro do seccionamento sucessivo de uma massa colorida (modelada).

³¹ Exemplo: como o papel foi utilizado a favor da construção cênica, em: <https://vimeo.com/157777379>

³² Exemplo: a curta-metragem *Tchaikovsky An Elegy* (Holberton, Margolina, & Purves, 2011): <https://vimeo.com/80935923>

³³ Em: <https://vimeo.com/13348494>

³⁴ Em: <https://vimeo.com/24051768>

³⁵ Para um melhor entendimento, o documentário *Pinscreen* (1973), de Norman McLaren, em: <https://www.nfb.ca/film/pinscreen>

³⁶ Em: <https://vimeo.com/39368085>

1.2.3 A Animação 3D

A animação 3D trabalha a partir da criação de ambientes, objetos e personagens modelados em um ambiente virtual com eixos X-Y-Z, através de estruturas vetoriais, como os desenhos em 2D. É um conjunto de construção, modelagem e escultura criando estruturas e modificando-as a partir de elementos simples, pré-concebidos pelo programa (círculos, cubos) ou, partindo de ferramentas de desenho, criando uma estrutura nova (objeto, ambiente ou personagem). Arquivos de imagens diversas podem ser agregadas à superfície desses elementos modelados dando-lhes cor, definindo formas e texturas – são os “materiais”, que podem ter diversas características: de brilho, de reflexão, de transparência, etc. O controlo de movimento é feito através de uma *timeline*³⁷, como nos programas de edição. Através de *scripts* e *plug-ins*³⁸, é possível automatizar movimentos, criar efeitos dos mais diversos, como o de multidão e movimento de tecido (Beck, 2004).

Como é possível ver e perceber em produções – como *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*³⁹ (Wigran & Yeates, 2010), ou mesmo em *The Revenant*⁴⁰ (Barmettler et al. & Iñárritu, 2015) –, que o potencial de “realidade” visual que esta técnica oferece é absoluta. Isto é, não há mais como diferenciar, somente com o olhar, o que foi filmado do que foi “animado”⁴¹. Mas também é possível utilizá-la de forma a procurar outras estéticas, como na sequência, *Three Brother Story*⁴², que faz parte do mesmo filme de *Harry Potter*, e representa uma história que é verbalmente contada por Hermione (Emma Watson).

Mas como técnica, o 3D possui um conjunto de características bem diferentes das anteriores. A principal é que, tudo acontece bem distante do animador⁴³. Ele se utiliza de equipamentos e artifícios específicos para modelar e esculpir, em um ambiente que existe matematicamente. Para pintar a personagem – o aqui também se aplica ao 2D –, não se

³⁷ Isto é, nos pontos-chaves da animação, quando há uma alteração do movimento.

³⁸ Estes são pequenos programas que trabalham em conjunto com outros programas na criação de efeitos de imagens que, individualmente, os programas principais não seriam capazes de produzir.

³⁹ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=YzfEH0UPEBo>

⁴⁰ Que utilizou um urso animado em 3D e ganhou o *Annie* de 2015 (*Character Animation in a Live Action Production*) (Annie, s.d.b): *Bear sequence* em: <https://vimeo.com/150120476>

⁴¹ Com a interação que existe hoje (entre os dois tipos e imagem, animada e filmada), e ainda considerar a produção *live-action* como algo “diferente” de Animação, realmente não faz mais sentido – lembrando a afirmação de Manovich, já mencionada.

⁴² Em: <https://www.youtube.com/watch?v=TgmEEDyeDv8>

⁴³ É parecido com o que acontece na produção 2D, mas nesta ainda se tem a caneta gráfica, que cumpre com o mesmo papel do lápis.

utilizam lápis, ou tintas, mas “ferramentas”: os “baldinhos” dos programas, para se preencher de cor as áreas demarcadas pelas linhas vetoriais – que são informações matemáticas de quantidades de RGB. A modelagem é um processo limpo, pois se manipula a malha virtual através do mouse ou caneta digital. Não há mais contato direto, mas contato indireto, via tecnologia matemática e equipamentos. Há um intermediário nessa relação, físico e por codificação. As técnicas figurativas numéricas

[...] substituent au réel brut, originaire - le réel que se propose de représenter l'image optique — un réel secondaire, affiné, purifié au feu des calculs et des opérations de formalisation. [...]. Il ne s'agit plus de figurer ce qui est visible ; il s'agit de figurer ce qui est modélisable⁴⁴. (Couchot, 1991, p. 58)

O processo de animação em si, também é virtual e matemático. Enquanto em uma animação “manual”, a personagem é desenhada ou manipulada quadro-a-quadro, em uma animação computadorizada (2D ou 3D), ela é modificada nos *keyframes*⁴⁵ da *timeline* do programa de animação, e a intervalação⁴⁶ é criada automaticamente. Nota-se que esta pode ser alterada e controlada pelo animador, também digitalmente.

Se a tecnologia é desenvolvida para a maior liberdade do homem, para melhorar as condições de vida e trabalho, por outro lado criou uma dependência total nessa própria relação. As ações são codificadas, transformadas em números e processadas para criar as imagens no ecrã, e depois na projeção – o que hoje também ocorre em outras artes de criação de imagem. E como explica Edmont Couchot, é uma outra realidade:

La réalité que donne à voir l'image numérique est une autre réalité : une réalité synthétisée, artificielle, sans substrat matériel hors le brouillard électronique des milliards de micro-impulsions qui courent dans les circuits électroniques de l'ordinateur. Une réalité qui n'a d'existence que virtuelle. En ce sens, on peut dire que l'image-matrice de la synthèse n'a plus aucune adhérence au réel : elle s'en libère. Elle fait entrer la logique de la figuration dans l'ère de la simulation.⁴⁷ (Couchot, 1991, p. 58)

⁴⁴ Em Português: “[...] substituem o real “bruto”, originário - o real que a imagem ótica pretende representar - por um real secundário, refinado, purificado no cadinho dos cálculos e das operações de formalização. [...] Não se trata mais de figurar o que é visível: trata-se de figurar *aquilo que é modelizável*.”

⁴⁵ Posições ou desenhos que marcam a mudança do movimento.

⁴⁶ Desenhos ou posições entre os quadros chaves.

⁴⁷ Em Português: “A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador. Uma realidade cuja única realidade é *virtual*. Nesse sentido, pode-se dizer que a imagem-matriz digital não apresenta mais nenhuma aderência ao real: libera-se

Essa lógica matemática, também não permite os improvisos: os “erros” que são comuns em um trabalho manual, e que agregam vida, como um “defeito especial” às cenas e imagens. A naturalidade do movimento manual real (como nas animações *stop motion*) é perdida. O computador faz exatamente o que se ordena, mas na dinâmica das ações do animador, outras coisas podem surgir.

1.2.4 A Imagem Fotográfica do Cinema *Live-action*: Realidade e ilusão

André Bazin bem observa que a Fotografia liberta o artista do século XIX da cópia do real, da necessidade de se representar a realidade (1994, p. 12), de reproduzir um momento ou um rosto. A Fotografia surge para registrar um instante. Registro que fica gravado e pode ser copiado várias vezes – lembrando Walter Benjamin (1892-1940) que a aponta como sendo o início da “reprodutibilidade técnica” (1987, p. 167).

Mas quando essa inovação é aplicada para o registro do tempo que passa, isto é, quando se torna possível o registro não de um instantâneo, mas do movimento de uma ação, realmente há uma rutura de referências. Uma revolução eclodiu. Tanto em termos de curiosidade – todos queriam ver – como também de inovação. O livro *Le Cinéma: Naissance d'un Art 1895-1920* (Banda & Moure, 2008), apresenta diversos textos da época, que exprimem o momento e as expectativas do por vir. É devido à Fotografia, a possibilidade do registro de imagens das ações e dos movimentos. Ela transformou “a imagem”, o que se vê, que é algo abstrato, no sentido de imaterial, em algo concreto: um papel ou uma película. Como consequência, isso criou duas ironias imagéticas: em relação a ligação entre a Fotografia e a realidade que ela registra, e a Fotografia e o tempo.

Como observa Barthes (1980, p. 25), “*la Photographie crée mon corps ou le mortifie, selon son bon plaisir [...]*”⁴⁸. De facto, uma fotografia é um instantâneo, o registro da imobilidade eterna. É inerentemente uma imagem estática, como o é uma pintura. Portanto, lembrando que o movimento é um sinal de vida (Aristóteles, 2010), esta “mortifica” a pessoa fotografada, e explica o medo de alguns povos indígenas que não se deixavam fotografar.

Por outro lado, com a imagem fotografada ao longo do tempo (ou seja, filmada) o

dele. Faz entrar a lógica da figuração na era da simulação.”

⁴⁸ Em Português: “a Fotografia cria meu corpo ou o mortifica, a seu bel-prazer [...]”

que se têm é o contrário: é uma falsa sensação de que a pessoa “fotografada no tempo” vive, e vive na janela do cinema, mesmo que já tenha falecido. A mesma dicotomia ocorre em relação a falsidade da imagem em um filme.

A ligação indissociável do senso de realidade, e por essa razão, de verdade, que a fotografia carrega em seus instantâneos, é incontavelmente transferida para as imagens filmadas (Barthes, 1980). Mesmo que as imagens filmadas sejam uma farsa, sejam “montadas” – com atores, cenários, indumentária, maquiagem, *etc.* – o senso de “verdade” é muito forte. Pois veem-se no ecrã, todos os elementos como se fossem vistos no plano da realidade. É o caso de se ver em um filme, um lugar que se conheceu em uma viagem. Surge uma sensação de estranhamento pois sabe-se que o lugar existe, e foi visto *in loco*. Porém ele está lá, servindo de ambiente em uma história que se sabe que é uma ficção. É a outra ironia da imagem fotografada/filmada: nos mostra o real, que naquele momento, naquela imagem, é falso, não é verdadeiro⁴⁹.

Não é sem razão que o Cinema é comparado à realização das fantasias, como uma catarse⁵⁰ acessível a todos. Particularmente a investigadora acredita que não é por acaso que o Cinema e a televisão, com suas histórias e novelas, atraem atenção e uma legião de seguidores fiéis, todos os dias e horários, e, principalmente nas classes menos favorecidas. É uma forma de abstração do próprio cotidiano, da própria realidade, de abstrair-se de uma realidade indesejada. E de se “realizar” através de uma personagem e de uma história com *happy end*. Não é sem motivo que o Cinema estadunidense teve a sua *Era de Ouro* (Jewell, 2007), depois de 1929, quando ocorreu a histórica queda da bolsa de Nova York. Há diversos estudos a respeito deste assunto, o que não é objetivo deste trabalho. Porém, é de se registrar, o fascínio que a imagem filmada exerce sobre o público, e que passa pela questão do sentido de realidade (Aumont, 1983), de participação (Metz, 1994) e de projeção (Morin, 1956).

Edgar Morin abre o seu livro, *Le Cinéma ou L'homme Imaginaire : Essai d'anthropologie sociologique* [O Cinema ou O Homem Imaginário], citando Guillaume

⁴⁹ Isso não ocorre no caso de ser uma animação, mesmo que os desenhos dos cenários, representem uma cidade conhecida, pois são somente “representações” e não a imagem real do sítio.

⁵⁰ “*Etymology: modern Latin, < Greek κάθαρσις cleansing, purging, < καθαίρειν to cleanse, purge, < καθαρός clean*” (*catharsis*, 2018). Aristóteles (1922, p. 23) utiliza o termo “καθαίρειν”, enquanto o tradutor da 4ª. edição da versão inglesa de 1922, da obra grega, usa o termo “*purgation*” (purgação) no sentido de libertação das emoções através da tragédia.

Apollinaire (1880-1918): “*Le cinéma est créateur d'une vie surréelle*”⁵¹ (1956, p. 15). Enquanto Bazin, observa sobre o pensamento dos surrealistas sobre a fotografia (que se estende à imagem filmada):

*Pour le surréalisme, le but esthétique est inséparable de l'efficacité mécanique de l'image sur notre esprit. La distinction logique de l'imaginaire et du réel tend à s'abolir. Toute image doit être sentie comme objet et tout objet comme image. La photographie représentait donc une technique privilégiée de la création surréaliste puisqu'elle réalise une image participant de la nature: une hallucination vraie.*⁵² (Bazin, 1994, p. 16)

Essa imagem real que é uma irrealidade é algo sedutor, pois “toca” coisas indefinidas conscientemente, não identificáveis pelo público, que se deixar atrair e levar por suas histórias. É mesmo a surrealidade em ação.

E mesmo a imagem real, quando usada de forma conotativa – como em *Schindler's List*⁵³ (Glovin et al. & Spielberg, 1994) ou *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*⁵⁴ (Bermann et al. & Gondry, 2004) –, suscita emoções mais complexas que a imagem real denotativa.

1.3 AS QUALIDADES DAS IMAGENS ANIMADAS E FILMADAS

1.3.1 A Simulação

A Animação e o Cinema *Live-action* são formas diferentes de se criar imagens em movimento – observando que o movimento do ator existe e é registrado pela câmara⁵⁵, enquanto na Animação ele é construído a partir do seu fracionamento em diversos

⁵¹ Em Português: “o cinema cria uma vida surreal.”

⁵² Em Português: “Para o surrealismo, o efeito estético é inseparável da impressão mecânica da imagem sobre o nosso espírito. A distinção lógica entre o imaginário e o real tende a ser abolida. Toda imagem deve ser sentida como objeto e todo objeto, como imagem. A fotografia representava, pois, uma técnica privilegiada para a criação surrealista, já que ela materializava uma imagem que participava da natureza: uma alucinação verdadeira.”

⁵³ Filme em preto e branco, que em alguns momentos, uma pequena menina vestida de sobretudo vermelho, anda por entre os judeus encarcerados pelos nazistas, durante a II Guerra Mundial.

⁵⁴ Onde na cena final, o apagamento da memória da personagem é representado por um desmoronamento de uma casa, que se transforma em areia.

⁵⁵ Ou pelo sistema de *motion capture*, que codifica os movimentos reais dos atores, os converte em códigos matemáticos, e os aplica em um personagem digital. Outro tipo de hibridação entre animação e *live-action*.

desenhos, para ser visto na projeção. Logicamente ambos apresentam ao espectador uma farsa, o que mostram é uma ficção. Mas de facto, não há animação sem uma dupla simulação: os cenários, os desenhos, personagens desenhados ou como bonecos, tudo simula algo que não é, além do próprio movimento.

Tanto na Animação quanto no *Live-action*, há a presença da representação, eles representam a história em si mesmos. Porém nas animações há a simulação do movimento em si, os personagens não têm vida, eles simulam ser o que não são – considerando as diferenças entre representação e simulação apresentadas por Jean Baudrillard (1981, p. 16). E se observarmos o caso da animação 3D, percebe-se uma simulação mais profunda. Antes desta ser uma representação de qualquer coisa, é um simulacro pois seguindo o pensamento de Baudrillard (1981, p. 17), sobre as duas últimas fases sucessivas da imagem: “[...] – *elle masque l’absence de réalité profonde; – elle est sans rapport à quelque réalité que ce soit : elle est son propre simulacre pur*”.⁵⁶

Em relação às animações 3D (digitais), pode-se concluir que estas são a simulação da simulação, pois a própria animação possui um grau de simulação [...]. Ao recriar “o real”, cria uma *hiper-realidade*, tanto no sentido das artes plásticas quanto sob o ponto de vista de Baudrillard. “O digital” é o braço tecnológico, produtivo e reprodutivo no campo da representação imagética (Gordeeff, 2011, p.140).

O sentido de realidade de uma imagem 3D é muitas vezes rival da imagem filmada. Pois apesar de totalmente irreal e virtual, esta pode simular e apresentar no ecrã uma *mimese* com elementos reais, criando ambientes e máquinas, totalmente verossímeis na sua visualidade, mesmo se sabendo que eles não existem.

1.3.2 A Verosimilhança, a Impressão de Realidade e a Suspensão da Descrença

Há um conjunto de efeitos simultâneos sobre o espectador, que corroboram com toda a simulação, quando na visualização de um filme – seja de animação ou de *live-action*. Por mais inverossímeis que sejam as imagens, sempre temos a *impressão da realidade* do que se vê. Tal facto se deve ao visionamento do movimento (como acontece

⁵⁶ Em Português: “- ela mascara a ausência de realidade profunda; - ela não tem relação com nenhuma realidade: é o seu próprio simulacro puro.”

com os bonecos em *stop motion*): a corporalidade agregada aos objetos através do movimento, e pela imagem com “*grande nombre d’indices de réalité*”⁵⁷ (Metz, 1994, p.16) – lembrando que a imagem fotográfica da qual o Cinema se utiliza, já carrega em si o registro de “*avoir-été-là*”⁵⁸ (Barthes, 1964, p. 47).

Através de uma ação recetiva involuntária do público, a imagem ou ação percebida no ecrã do cinema é mentalmente comparada com outras imagens registradas (em sua memória⁵⁹), as identificando como similares às “reais”. “*Si le spectacle de cinéma donne une forte impression de réalité, c’est parce qu’il correspond à ‘un vide dans lequel rêve s’engouffre aisément’*”⁶⁰ (Metz, 1994, p. 19). Metz ainda afirma que, “*Le ‘secret’ du cinéma, c’est aussi cela : injecter dans l’irréalité de l’image la réalité du mouvement, et réaliser ainsi l’imaginaire jusqu’à un point jamais encore atteint*” (p. 24)⁶¹.

A verosimilhança reforça a *impressão de realidade* e colabora com a consequente *suspensão da descrença*⁶²: são fatores que contribuem no processo de “crença” do espectador, no que visiona no ecrã. Como observa Aumont (1983, p. 100), a verosimilhança « *peut d’abord se définir dans sa relation à l’opinion commune et aux bonnes mœurs : le système du vraisemblable se dessine toujours en fonction de la bienséance*”⁶³. Portanto, a verosimilhança na plástica e nas ações apresentada pela história – encadeamento lógico para cada tipo de narrativa – corrobora com a *impressão de realidade*. Esta, por outro lado, deve-se

à la richesse perceptive des matériaux filmiques, de l’image et du son. En ce qui concerne l’image cinématographique, cette « richesse » est due à la fois à la très grande définition de l’image photographique [...] qui présente au spectateur des

⁵⁷ Em Português: “imensa quantidade de indícios de realidade.”

⁵⁸ Em Português: “ter-estado-lá”.

⁵⁹ “Mémória é a maneira como fazemos o registro dos acontecimentos das nossas vidas, e também das informações e competências que respigamos desses acontecimentos” (Gleitman, Fridlund & Reisberg, 2014, p. 343).

⁶⁰ Em Português: “Se o espetáculo cinematográfico dá uma forte impressão de realidade, é porque ele corresponde a ‘um vazio no qual o sonho imerge facilmente’.”

⁶¹ Em Português: “O ‘segredo’ do cinema é também isto: injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca antes alcançado.”

Considerando que esta afirmação é do ano de 1968, percebe-se que Metz se refere a capacidade do cinema em criar a ilusão de realidade da imagem, e que esta possibilita a criação de imagens imaginadas (“o *imaginarium*”) de forma até então impensadas. Sem dúvida foi uma frase premonitória, tendo em vista a atualidade, onde as imagens virtuais animadas literalmente simulam um grau de realidade “nunca antes alcançado”.

⁶² Em *Biographia Literaria* (1817), o poeta Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), apresenta a expressão pela primeira vez.

⁶³ Em Português: “pode primeiramente se definir na sua relação com o senso comum e os bons costumes: o sistema de verosimilhança se desenha sempre em função das conveniências.”

effigies d'objets avec un luxe de détails, et à la restitution du mouvement qui donne à ces effigies une épaisseur, un volume qu'elles n'ont pas dans la photo fixe [...] ⁶⁴. (Aumont, 1983, p. 104).

Em relação à Animação, há ainda outras características particulares que também reforçam a *verosimilhança*, a *impressão de realidade* e a conseqüente *suspensão da descrença* por parte do público. São os três *Princípios de Animação* que agregam mais veracidade às ações das personagens: o *exagero*, o *staging* e o *appeal*. Através do exagero nos movimentos e expressões em animação, é possível identificar exatamente o que a personagem faz ou sente. O *staging*, é a interpretação de um papel, é a arte dramática aplicada à personagem, que convence o público de seu sofrimento ou alegria. E o *appeal*, é a sedução estética aplicada à sua figura e ao seu comportamento.

1.3.3 A Ficção e a Imagem Naturalista e a Conotativa

O Cinema *Live-action* de ficção, especificamente, se propõe a apresentar algo imaginado por alguém, consistindo de duas irrealidades, a ficção em si e o modo como a representa (imagens, objetos e atores) (Aumont, 1983, p. 70). A Animação possui três irrealidades: a ficção da história, a representação desta, e a vida que esses elementos parecem ter – o movimento criado.

E enquanto a imagem filmada pode apresentar uma ficção, um registro do real (no caso de um documentário), e mesmo uma “não narrativa” (um filme abstrato), a Animação também, pode contar uma história, ser documental – como *Vals mit Bashir*⁶⁵ (Folman et al., 2009) – e não narrativa – quando o objetivo é criar movimento, uma visualidade como, *A Color Box*⁶⁶ (Lye & Lye, 1937). Mas Aumont (1983, p. 66) observa que, para haver uma não narrativa, é necessário que não exista a presença de representação, para que “*ne puisse non plus percevoir de relations de temps, de succession, de cause ou de conséquence entre les plans ou les éléments*”⁶⁷, isto é, algum tipo de narrativa. Então é possível concluir que a

⁶⁴ Em Português: “a riqueza perceptiva dos materiais filmicos, da imagem e do som. No que se refere à imagem cinematográfica, essa ‘riqueza’ deve-se ao mesmo tempo à grande definição da imagem fotográfica [...], que apresenta ao espectador efígies de objetos com um requinte de detalhes, e à restituição do movimento, que proporciona a esses uma densidade, um volume que elas não têm na foto fixa

⁶⁵ A animação conta a história de ex-combatentes da Guerra do Líbano de 1982.

⁶⁶ Em: https://archive.org/details/A_Colour_Box

⁶⁷ Em Português: “não se possa perceber as relações de tempo, de sucessão, de causa ou de consequência entre os planos e os elementos.”

maioria das animações pode dar a perceber sempre algum tipo de narrativa, mesmo que isso não seja intencional. Pois se esta apresenta algum tipo de forma – mesmo que simples, manchas (podem parecer círculos, por exemplo) – e com a sucessão de movimentos ao longo do tempo, é possível que o público crie algum tipo de narrativa – como em *Boogie-Doodle*⁶⁸ (1941), de McLaren, em que as manchas parecem perseguir umas às outras.

Quanto à ligação com a imagem real, tanto o Cinema *Live-action*, quanto a Animação, podem ter uma imagem naturalista. As animações dos clássicos da Disney – como *Snow White and The Seven Dwarfs*⁶⁹ (Disney & Cottrell et al., 1937) – e *Final Fantasy: The Spirits Within*⁷⁰ (Aida, Lee, Sakai, Sakaguchi, & Sakaguchi, 2001), são exemplos; assim como os filmes *Taxi Driver*⁷¹ (Phillips, J., Phillips, M. & Scorsese, 1977) e *Raging Bull*⁷² (Chartoff, Winkler, & Scorsese, 1980). Porém, também podem apresentar imagens de fantasia, como *Spirited Away*⁷³ (Aihara et al. & Miyazaki, 2001) e *Le Voyage Dans la Lune*⁷⁴ (Méliès, 1902).

A questão é que o facto de a imagem filmada estar vinculada à captação de algo que acontece no plano da realidade (mesmo que seja uma encenação), isto a ancora, e não há como ser diferente, às limitações do real material. A animação não tem essa censura, podendo criar e inventar qualquer situação, ambiente ou história, pois suas personagens podem explodir e continuar vivas – como os de *Looney Tunes*⁷⁵ (Schlesinger et al. & Avery, T. et al.) – e seus pensamentos podem modificar a estrutura do corpo – como em *Ryan*⁷⁶ (De Cory et al. & Landreth, 2004).

Dois realizadores consagrados, Norman McLaren (1914-1987) e Andrei Tarkovski, cada qual em relação à sua arte, afirmaram a mesma coisa de formas diferentes. O animador observa que “O que acontece entre cada imagem é bem mais importante do que aquilo que existe sobre cada imagem. A animação é, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre as imagens” (McLaren apud Aumont, 2012, p. 21); enquanto o cineasta afirma que, “A imagem [...] torna-se verdadeiramente cinematográfica quando (entre outras

⁶⁸ Em: <https://www.nfb.ca/film/boogie-doodle>

⁶⁹ Em: https://www.youtube.com/watch?v=lxj_A1CKxPk

⁷⁰ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=GnE64DbnUzY>

⁷¹ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=UUxD4-dEzn0>

⁷² Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=yUp6d79WRVI>

⁷³ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=ByXuk9QqQkk>

⁷⁴ Em: <https://archive.org/details/Levoyagedanslalune>

⁷⁵ Série animada da Warner Bros/MGM (1930-1969), com personagens como: *Tweety*, *Wille Coyote*, *Sylvester*, *Road Runner*, *Elmer*, *Foghorn Leghorn*, *Daffy Duck*, *Porky Pig* e *Bugs Bunny*.

⁷⁶ Em: <https://www.nfb.ca/film/ryan>

coisas) não apenas vive no tempo, mas quando o tempo também está vivo em seu interior, dentro mesmo de cada um dos fotogramas” (Tarkovski, 1998, p. 78).

Ou seja, o que é importante é o que está “no meio”, “nos entre fotogramas”, como em um texto, o que realmente importa é o que está nas entrelinhas. Compreende-se que eles se referem a uma questão visual, estética, da animação e do cinematográfico, mas há também há uma componente semiótica: “as imagens não são as coisas que representam, mas se servem delas para falar de outras coisas” (Joly, 2008, p. 97). O que está fora da imagem, o que está ausente, é o que é dito pela imagem.

Tal afirmação se aplica tanto para o Cinema quanto para a Animação, como nos filmes *Ruka*⁷⁷ [*A Mão*] (1965), de Jiří Trnka, e *The Great Dictator*⁷⁸ (1940), de Charles Chaplin. Porém, pelo facto de a Animação não estar ligada ao real, como o Cinema está – como já observado –, esta consegue transcender esse vínculo muito mais facilmente. E se mesmo vinculado ao real, o Cinema é a forma de Arte mais ligada ao imaginário do homem (Morin, 1956) – através de identificação, da similaridade com as imagens mentais e de sonho, etc. –, a Animação, que não possui essa exigência, é ela própria, a ligação com o imaginário – é a situação das brincadeiras infantis que se realizam ao se assistir uma animação de bonecos. O que é visto em Animação, e sabe-se que não é “real”, é naturalmente abstraído da realidade, mas encontra ligação com emoções e ideias, pois o que se vê não é real, mas fala de coisas que existem e que são sentidas. Ou seja, é possível através da Animação, apresentar conceitos, sentimentos, sofrimentos e experiências de forma profundamente contundente – como em *Aria*⁷⁹ (Reiss-Andersen, Jean, & Sapegin, 2001), em que a personagem de Giacomo Puccini (1858-1924), *Madame Butterfly*, se suicida se desmontando: é uma animação de bonecos.

1.4 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO

A Animação cria uma imagem falsa em todos os sentidos, e que representa algo quando é uma ficção, ou é aquilo que simplesmente se vê – são as animações abstratas.

⁷⁷ Em: <https://vimeo.com/60337657>

⁷⁸ Em: <https://vimeo.com/75087018>

⁷⁹ Em: https://www.nfb.ca/film/aria_en

No Cinema *Live-action*, no caso de apresentar uma ficção, há uma realidade: a realidade da farsa – são intérpretes e coisas que existem, muitas vezes, cadeiras, roupas, etc. No caso dos documentários, na maioria das vezes, é a cena que se capta. Ou em filmes mais experimentais, é dada importância ao resultado visual da imagem, sem a presença de uma narrativa.

A captura da imagem filmada, a filmagem em si, a princípio, em termos de tempo, tem a mesma duração da cena que será o resultado desta captura, salvo se houver cortes e encadeamento de outras cenas.

Em Animação, independentemente da técnica, esta duração do trabalho de animar é sempre bem mais longa que o da projeção da cena animada. Isso porque, o ato de animar é mais demorado em si, mesmo que a personagem já esteja definida e estudada, o *background* já esteja pronto. Pois o ato de animar é uma ação fracionada. Enquanto um segundo em uma produção *live-action* dura um segundo para filmar, em animação demora o tempo de se desenhar de 6, 12, 24 desenhos (isso depende) – mesmo que seja uma bola saltando, demora mais de um segundo para ser feito.

Assim, enquanto o movimento visto no Cinema *Live-action* é resultado de uma captura, em Animação é uma falsidade, uma simulação. É em si, um tipo de virtualização pois, segundo Pierre Lévy (2007, p. 17) “não é uma desrealização [...], mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado [o movimento]”, onde “a invenção de novas velocidades é o primeiro grau da virtualização” (2007, p. 23). A Tabela 1.1 abaixo resume essas comparações mencionadas no texto:

Tabela 1.1 - Características das Imagens Animada e Filmada

Características	Imagem Animada	Imagem Filmada
Elemento fundamental	Movimento	Montagem e suas variantes
É o resultado de:	Ótica + Técnica + Estética	Ótica + Fotografia + Dramaturgia
O movimento	É simulado, criado frame a frame (depois capturado, digitalizado ou fotografado)	É real, capturado pela câmara ou por sensores
Trabalha com	Imagens estáticas	Ação real
Construção da imagem	Tudo é criado material ou virtualmente	Utiliza elementos reais e atores
A ficção acontece	Na representação + na narrativa + no movimento	Na representação + na narrativa
A realidade presente	Não	Sim, embutida no registro das ações dos atores
Gêneros possíveis	Ficção, Documentário e Experimental (Abstrato)	Ficção, Documentário e Experimental (Abstrato)

Graus de realidade	A representação (desenhos) é relativa. Mas com o 3D, pode apresentar características fotográficas.	Como imagem fotográfica ligada ao real, é direta e forte
Graus de conotação	Como representação, pode ser mais direta, menos restrita (pela lógica do pensamento) e por essa razão, mais ampla	Como imagem fotográfica ligada ao real, é mais indireta e limitada pelo senso de realidade

Em termos de construção das imagens não há como negar que a possibilidade de gerenciamento desse processo é mais profunda e completa na Animação, que no Cinema *Live-action*. Enquanto imagem, a animada possibilita uma integridade plástica, estética maior, pois esta é o resultado de uma criação e de construções integrais, enquanto que no Cinema *Live-action*, é preciso fazer uso de outros elementos, fora do alcance do realizador, como a figura do ator. Hitchcock – a despeito da sua conhecida rispidez como os atores (Cláudio s.d.) – destaca a situação do realizador, em ter que esperar pela atuação do ator para representar a ação da cena. E que ele preferia não esperar por isso (Truffaut, 1974, pp. 92-93). Na Animação essa dependência não existe.

Outra observação é que, toda vez que o Cinema *Live-action* precisa representar algo fora das limitações da realidade material, faz uso de animação pois ela possibilita essa realização – facto que não é novidade desde George Méliès (1861-1938). É o caso das séries de *Harry Potter*, *The Lord of the Rings*, entre outras. Também a utiliza por uma questão de praticidade e economia de produção, como em *Life of Pi*⁸⁰ (Lee et al. & Lee, 2012). Confirma-se mais uma vez, que o observado por Manovich, é verdadeiro: o Cinema não pode mais ser claramente distinguido da Animação. O Cinema passa há muito por uma completa modificação de seus paradigmas. Uma consequência das modificações dos processos e possibilidades de criação de imagens.

E nesse contexto – da utilização do 3D para criação de ambientes e personagens naturalistas –, historicamente, há duas situações críticas e contraditórias. Se no século XIX, as Artes perseguiram a representação exata da realidade, a *mimesis*, e isso foi abolido com o surgimento da Fotografia, hoje, o maior objetivo do desenvolvimento da representação virtual da “realidade”, para as imagens em movimento, é a hiper-realidade das imagens, e então voltamos ao passado – lembrando que a sétima arte pode ser considerada o resultado do avanço das artes e da tecnologia da Modernidade.

⁸⁰ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=3mMN693-F3U>

Se para a Fotografia, uma arte/técnica – que propiciou a possibilidade da reprodução –, a aura (Benjamin, 1987) já estava perdida, com a imagem digital/virtual perde-se o instantâneo, uma vez que o original não existe mais. No passado, havia uma emulsão sensibilizada pela luz. Hoje é um registro digital (arquivo com registros de 0 e 1) que já é uma codificação da imagem obtida (cuja qualidade depende do tamanho e da capacidade do sensor da câmara utilizada), que pode ser alterada digital e indefinidamente. Gerando sempre uma outra imagem – um outro original?

Como destaca François Soulages (2009), *“Pour plagier Koyré, nous pouvons dire que nous passons à nouveau du monde clos (image fermée sur elle-même) à l'univers infini (image explorable et modifiable à l'infini) : c'est une nouvelle révolution copernicienne !”*⁸¹. Tal observação se aplica tanto para a imagem filmada quanto para a imagem animada. Logicamente tais avanços permitem uma economia, limpeza e rapidez nas produções – o que é fundamental em qualquer negócio lucrativo. Mas não é excludente ter a consciência do que e como tais processos interferem definitivamente na criação dessas imagens.

Benjamin (1987) afirma que a Fotografia é a semente para o Cinema, enquanto Morin (1956), que o Cinema é a semente do virtual, pois refere-se a todo o sistema “cinema” – ecrã, máquina de filmar e projetar –, e desenvolve (em 1956), uma conclusão que se aplica hoje, às duas formas de criação de imagem em movimento:

*Nous sommes à ce moment de l'histoire où l'essence intérieure de l'homme s'introduit dans la machine, où réciproquement, la machine enveloppe et détermine l'essence de l'homme, mieux la réalise. [...] Il est la machine-mère, génitrice d'imaginaire, et réciproquement l'imaginaire déterminé par la machine. Celle-ci s'est installée au cœur de l'esthétique que l'on croyait réservée aux créations artisanales individuelles : la division du travail, la rationalisation et la standardisation commandent la production des films. Ce mot même de production a remplacé celui de création*⁸². (1956, p. 216-217)

⁸¹ Em Português: “Para plagiar Kairos, podemos dizer que passamos de novo do mundo fechado (imagem fechada sobre si mesma) para o universo infinito (imagem explorável e mutável ao infinito): esta é uma nova revolução copernicana!”

⁸² Em Português: “Estamos no momento preciso da história em que, reciprocamente, a máquina envolve e determina, ou melhor, realiza a essência do homem. [...] O cinema é a máquina-mãe, geradora do imaginário, assim como é, reciprocamente, o imaginário determinado pela máquina. Veio instalar-se no seio da estética, que se considerava reservada às criações artesanais individuais: a divisão do trabalho, a racionalização e a estandarização comandam a produção dos filmes. Até a própria palavra produção veio substituir a de criação.”

CAPÍTULO 2 - CONCEITOS DE MCLUHAN: *HOT, COOL MEDIA* E RUTURA DE UM MEIO

2.1 INTRODUÇÃO

O interesse pelos contributos dos estudos de McLuhan surgiu no decurso do processo de investigação, ao se analisar o contexto da Animação na Modernidade e na Pós-modernidade. Nesse percurso, os pensamentos de McLuhan sobre os media vieram de encontro aos questionamentos da confrontação entre a imagem animada e filmada, assim como a avaliação do avanço tecnológico atual para esses dois meios de se criar imagens.

Originalmente professor de Literatura, McLuhan dedicou parte de sua vida ao estudo dos media, desenvolvendo diversos pensamentos e avaliações críticas sobre os meios de comunicação como “o meio é a mensagem”, “*Cool Media and Hot Media*”, “os meios são extensões do homem” e “rutura de um sistema” (McLuhan, 1995).

Até hoje os seus estudos não são de consenso pleno, uma vez que suas conclusões muitas vezes foram resultados de observações e avaliações próprias, fora do rigoroso pensamento metodológico académico. Mas como ele mesmo afirmava: “*I don't explain – I explore*”¹ (Stearn, 1967, p. XII), e “*I consider myself a generalist, not a specialist who has staked out a tiny plot of study as his intellectual turf and is oblivious to everything else*”² (McLuhan, 1969a, p. 54).

Porém, apesar das críticas³, o facto é que McLuhan enxergou além de seu tempo, e este tem comprovado a sua percepção e raciocínio. O termo “aldeia global” (McLuhan, 2002), nunca foi tão verdadeiro. Atualmente pode-se, em qualquer rua de Lisboa, conversar através do *whatapp* com alguém que está na Nova Zelândia; quando se envia ou se recebe ícones por vias móveis, *o meio realmente é a mensagem*; o telemóvel é de facto uma *extensão do homem civilizado*; e o *hibridismo* generalizado da globalização realmente *tem resultado em ruturas*.

No contexto da tese, duas das considerações de McLuhan são tomadas como

¹ Em Português: “Eu não explico, eu exploro.”

² Em Português: “Eu me considero um generalista, não um especialista que demarca sua pequena parcela de estudo como seu território intelectual e é inconsciente de todo o resto.”

³ O livro *McLuhan: Hot and Cool* (Stearn, 1967) é um exemplo.

referência, conforme comentado anteriormente: as qualidades de “*Hot e Cool Medias*” e o processo de “*rutura de um meio ou sistema*”. Ao iniciar essas abordagens, delimita-se primeiramente, o que é um meio.

Roman Jakobson (1896-1982), em seu *Lingüística e Poética* (2007), apresenta um esquema de comunicação verbal, na qual se refere a “contato” como “um *canal* físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário, que os capacite a ambos a entrarem e permanecerem em comunicação” (2007, p. 123), ou seja, um *meio*. O Oxford (*medium*, 2018) apresenta a seguinte definição:

Etymology: < classical Latin *medium* middle, centre, midst, intermediate course, intermediary, [...].

[...]

A.1.1

I. Something which is intermediate between two degrees, amounts, qualities, or classes; a middle state.

[...]

A.4 [...] .d

spec. A channel of mass communication, as newspapers, radio, television, etc.; the reporters, journalists, etc., working for organizations engaged in such communication. Frequently in pl. with the. Cf. media [...].

As partes assinaladas em itálico das duas citações anteriores correspondem às propostas de McLuhan, que considerava o meio também como sendo a mensagem,

*because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action. The content or uses of such media are as diverse as they are ineffectual in shaping the form of human association. Indeed, it is only too typical that the "content" of any medium blinds us to the character of the medium. It is only today that industries have become aware of the various kinds of business in which they are engaged.*⁴ (1995, p. 9)

Ele explica o processo de simbiose entre meio e mensagem:

[...] cubism, by giving the inside and outside, the top, bottom, back, and front and die rest, in two dimensions, drops the illusion of perspective in favor of instant sensory awareness of the whole. Cubism, by seizing on instant total awareness, suddenly announced that the medium is the message. Is it not evident

⁴ Em Português: “porque é o meio que molda e controla a escala e a forma de associação e ação humanas. O conteúdo ou usos de tais mídias são tão diversos quanto ineficazes na formação da forma de associação humana. De facto, é muito típico que o ‘conteúdo’ de qualquer meio nos cegue para o caráter do meio. É apenas hoje que as indústrias se conscientizaram dos vários tipos de negócios em que estão envolvidas.”

*that the moment that sequence yields to the simultaneous, one is in the world of the structure and of configuration? [...] Specialized segments of attention have shifted to total field, and we can now say, "The medium is the message" quite naturally. Before the electric speed and total field, it was not obvious that the medium is the message. The message, it seemed, was the "content", as people used to ask what a painting was about.*⁵ (1995, p. 13).

Tal conclusão tem sido contestada por muitos (Stearn, 1967; Debray 1996), principalmente pelo facto de mesclar a tecnologia com a utilização do meio, por serem superficiais, entre outras contestações. Porém, as suas análises do canadiano realmente foram proféticas, pois transportadas para a atualidade são uma constatação do nosso cotidiano. O telemóvel não é apenas um canal de comunicação verbal, mas o meio e a mensagem das horas, da agenda, dos ícones de avatares das redes sociais, das mensagens escritas, pictóricas e sonoras. Não é apenas “*extension of ourselves, or [...] any new technology*”⁶ (McLuhan 1995, p. 7) mas pode-se dizer, que os *smartphones* são extensões da própria vida do homem civilizado da segunda década do século XXI.

A posição aparentemente positiva de McLuhan, em relação à tecnologia⁷ – diferente do pessimismo da Escola de Frankfurt –, não podia ser completamente entendida na época. Ao considerar os meios como extensões dos sentidos do homem e do próprio homem (1995), McLuhan observa que

To listen to radio or to read the primed page is to accept these extensions of ourselves into our personal system and to undergo the "closure" or displacement of perception that follows automatically. It is this continuous embrace of our own technology in daily use that puts us in the Narcissus role of subliminal awareness and numbness in relation to these images of ourselves. [...] That is why we must, to use them at all, serve these objects, these extensions of ourselves, as gods or

⁵ Em Português: “[...] o cubismo, exibindo o dentro e o fora, o acima e o abaixo, a frente, as costas e tudo o mais, em duas dimensões, desfaz a ilusão da perspectiva em favor da apreensão sensória instantânea do todo. Ao propiciar a apreensão total instantânea, o cubismo como que de repente anunciou que o meio é a mensagem. Não se torna, pois, evidente que, a partir do momento em que o sequencial cede ao simultâneo, ingressamos no mundo da estrutura e da configuração? [...] Os segmentos especializados da atenção deslocaram-se para o campo total, e é por isso que agora podemos dizer, da maneira a mais natural possível: “O meio é a mensagem.” Antes da velocidade elétrica e do campo integral ou unificado, não era óbvio que o meio fosse a mensagem. Parecia, que a mensagem era o “conteúdo”, como as pessoas costumavam dizer, ao perguntarem sobre do que se tratava uma pintura.”

⁶ Em Português: “uma nova tecnologia ou extensão de nos mesmos”.

⁷ Ao ler com atenção seu livro, *Understanding Media*, editado pela primeira vez em 1964, nota-se os diversos alertas feitos por McLuhan em relação a falta de consciência do homem sobre os processos de mudança e acelerações dos meios e dos processos que atingem toda a sociedade.

*minor religions. An Indian is the servo-mechanism of his canoe, as [...] the executive of his clock.*⁸ (1995, p. 46).

Tais considerações são interessantes quando relacionadas às imagens do Cinema, como sendo uma extensão visível de um “imaginário coletivo”⁹. McLuhan também observou este meio afirmando que, “*The message of the movie medium is that of transition from lineal connections to configurations. [...] To a highly literate and mechanized culture the movie appeared as a world of triumphant illusions and dreams that money could buy*”¹⁰ (1995, p. 12, grifo da investigadora). Ou seja, o próprio McLuhan fazia conexão entre a imagem do cinema e os devaneios do público – como Edgar Morin (1997).

Philipp Blum (2014) trabalhando com a conceitualização de McLuhan, considera os filmes animados como um meio que é a mensagem. E justifica a sua afirmação, a partir de outro conceito, neste caso, do Cinema de Roger Odin (2000), a *mostração* – que se relaciona com as questões físicas da imagem: perspectiva, cor, luz, construção visual dos espaços, elementos que podem ser identificados com os personagens, as paisagens, os edifícios. etc. Assim, uma animação é um processo de *mostração*, o que pode ser visto como uma visualização que reflete e transporta a experiência do filme. O que vai de encontro com a afirmação de McLuhan (de que o meio é a mensagem), pois segundo Blum: “*only animated movies are able to reflect their medial content and their technical form at the same time as metafiction does in the context of fiction*”¹¹ (2014, p. 175).

O pensamento de McLuhan também não escapou à dicotomia existente entre a lógica e a emoção, a Ciência e a Arte, que sempre se refletiu na história do homem. Mario Perniola (1941-) observa que a teoria de *Cool Media* e *Hot Media* (de McLuhan) tem conexão conceitual com a investigação histórica de Heinrich Wölfflin (1864-1945),

⁸ Em Português: “Ouvir rádio ou ler uma página impressa é aceitar essas extensões de nós mesmos e sofrer o “fechamento” ou o deslocamento da percepção, que automaticamente se segue. É a contínua adoção de nossa própria tecnologia no uso diário que nos coloca no papel de Narciso da consciência e do adormecimento subliminar em relação às imagens de nós mesmos. [...] Eis porque, para utilizar esses objetos extensões de nós mesmos, devemos servi-los, como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um servomecanismo de sua canoa, [...] e um executivo de seu relógio.”

⁹ Lembremos do desenvolvimento do Cinema Expressionista alemão, que despontou no período entre guerras, pouco antes do surgimento do Nazismo, na Alemanha. Os estudos sobre o inconsciente coletivo de Carl Jung (2002) também abordam esse assunto.

¹⁰ Em Português: “A mensagem do cinema enquanto meio é a mensagem da transição da sucessão linear para a configuração. [...] Para uma cultura altamente mecanizada e letrada, o cinema surgiu como um mundo de *ilusões* triunfantes e de *sonhos* que o dinheiro podia comprar”.

¹¹ Em Português: “somente os filmes animados são capazes de refletir o conteúdo do seu meio e sua forma técnica ao mesmo tempo como a metaficção no contexto da ficção.”

Renascença e Barroco (1989). Este considera o Renascimento vinculado às normas e à simetria, enquanto o Barroco, é vinculado ao excepcional e ao insólito – numa tentativa de ir além da forma (Perniola, 1998). É a discrepância entre a exatidão da linha e a incerteza da mancha: entre o desenho e a pintura.

Para McLuhan, também “existem dois modos fundamentais para a percepção: um, homogêneo, simples linear, visual, hierárquico, explosivo [...], o outro pluricêntrico, participativo, táctil, instantâneo e implosivo [...]” (Perniola, 1998, p. 80). De acordo com esse antagonismo e conjunto de opostos, um *Hot Medium* é “one that extends one single sense in ‘high definition’”¹² ¹³(McLuhan, 1995, p. 22). Onde entende-se que “*High definition is the state of being well filled with data*”¹⁴ (p. 22). Ou seja, “*Any hot medium allows of less participation than a cool one, as a lecture makes for less participation than a seminar, and a book for less than dialogue*”¹⁵ (p. 23). Assim, como um *Hot medium*, McLuhan engloba a fotografia, o rádio, a imprensa, o cinema, o automóvel.

Como oposição, os *Cool Media*, são os meios de baixa definição, que não apresentam toda a informação de forma organizada, de forma completa. Neste grupo se encontram a eletricidade, o telégrafo, o telefone, o desenho animado, a caricatura, a televisão.

A partir desses conceitos, McLuhan se debruça sobre a questão das sociedades mais quentes, mais desenvolvidas, onde a utilização da eletricidade e da televisão, tende a criar uma inversão de temperatura.

*The medium of money or wheel or writing, or any other form of specialist speed-up of exchange and information, will serve to fragment a tribal structure. Similarly, a very much greater speedup, such as occurs with electricity, may serve to restore a tribal pattern of intense involvement [...]. Specialist technologies detribalize. The nonspecialist electric technology retribalizes.*¹⁶ (McLuhan 1995, p. 24)

¹² Em Português: “que se estende um único sentido em ‘alta definição’”.

¹³ Compreende-se que a expressão “alta definição” não tem para McLuhan o significado que atualmente se tem proliferado – no sentido de definição visual da imagem, devido ao desenvolvimento da criação de imagens digitais, reproduzidas através dos pixels, utilizando a unidade de medida de pixels/polegada.

¹⁴ Em Português: “Alta definição é o estado de ser pleno de informação”.

¹⁵ Em Português: “Um meio quente permite menos participação do que um frio, como uma conferência demanda menor participação do que um seminário, e um livro menos do que um diálogo.”

¹⁶ Em Português: “Enquanto meios, o dinheiro, a roda, a escrita ou qualquer outra forma especializada de aceleração, de intercâmbio e de informações, operam no sentido da fragmentação da estrutura tribal. Igualmente, uma aceleração extremamente acentuada, como a que ocorre com a eletricidade, contribui para restaurar os padrões tribais de envolvimento intenso [...]. As tecnologias especializadas detribalizam. A tecnologia elétrica não especializada retribaliza.”

A partir desse pensamento, e utilizando um termo de Kenneth Boulding (1910-1993), McLuhan observa que qualquer meio ou estrutura pode se transformar em outro, se ultrapassar seu “limite de rutura”:

One of the most common causes of breaks in any system is the cross-fertilization with another system, such as happened to print with the steam press, or with radio and movies (that yielded the talkies). Today with microfilm and micro-cards, not to mention electric memories, the printed word assumes again much of the handicraft character of a manuscript. But printing from movable type was, itself, the major break boundary in the history of phonetic literacy, just as the phonetic alphabet had been the break boundary between tribal and individualist man.¹⁷ (McLuhan, 1995, p. 39).

Como é possível observar esses dois conceitos de McLuhan – “*Hot / Cool Media*” e “rutura de um meio/sistema” – apesar de desenvolvidos na década de 1960, têm plena pertinência na atualidade. Assim esta investigação os emprega de forma original para as avaliações dos elementos da tese, na relação entre a imagem filmada e animada, e da hibridação da imagem filmada com a imagem digital – que na maioria dos casos é animação criada em ambiente visual. Tal inter-relação é possível, tanto pelo facto do próprio teórico colocar o Cinema *Live-action* e o Desenho Animado como meios antagónicos, *Hot* e *Cool*, quanto pela “rutura” de um meio – pois, é o que tem acontecido com a hibridação do Cinema (imagem animada digital e filmada) nos últimos 36 anos¹⁸.

2.2 OS *HOT & COOL MEDIA*

Os conceitos de *Hot* e *Cool Media* são um dos mais controversos de McLuhan (Stearn, 1967; Beinsteiner, 2014). Segundo seu filho, Eric McLuhan (1941-) (comunicação

¹⁷ Em Português: “Uma das causas mais comuns de rutura em qualquer sistema é o cruzamento com outro sistema, como aconteceu com a imprensa e a prensa a vapor, ou com o rádio e o cinema (gerando o cinema falado). Hoje, com o microfilme e os microcartões, para não falar das memórias eletrónicas, a palavra impressa de novo assumiu muito do carácter artesanal de um manuscrito. Mas a imprensa de tipos móveis foi, por si mesma, o maior limite de rutura na história da leitura fonética, assim como o alfabeto fonético foi o limite de rutura entre o homem tribal e o homem individualista.”

¹⁸ É considerado como primeira produção híbrida, o filme *Tron* (Kushner, Miller, & Lisberger, 1982), pelo facto de ter sido a primeira vez que uma sequência animada digital fazia parte de uma produção *live-action*, com importância visual e narrativa.

peçoal, julho 01, 2017), são conceitos que só podem ser entendidos de forma comparativa, só fazem sentido um a partir do outro – *Hot*, em relação à *Cool*, e vice-versa: “*use Hot and Cool to distinguish between media. For example, you might notice that renaissance portraiture is much hotter than, say, a photograph or a Cubist painting, which are cool by comparison*”¹⁹. Tais conceitos têm relação com as suas próprias características em si próprios (identificadas por McLuhan), mas não são fechados em si mesmo. Eles estão intrinsecamente ligados às sociedades e ao momento tecnológico dos quais fazem parte.

A controvérsia se inicia no emprego das palavras, *Hot* em *Cool*, de forma antagónica ao que seria o esperado – *Hot*, como sendo algo mais dinâmico, e *Cool*, correspondendo a algo mais frio. Porém, utilizando as gírias, *hot* e *cool* – que atualmente significa, “algo legal, interessante” – McLuhan identifica a completude de informações fornecidas, como sendo um “aquecimento” de um meio, enquanto o “arrefecimento”, resultaria na necessidade da participação da audiência para “completar” a informação fornecida. McLuhan explica:

There is a basic principle that distinguishes a hot medium [...] from a cool one [...]. A hot medium is one that extends one single sense in “high definition”. High definition is the state of being well filled with data. A photograph is, visually, “high definition” A cartoon is “low definition”, simply because very little visual information is provided. Telephone is a cool medium, or one of low definition, because the ear is given a meager amount of information. And speech is a cool medium of low definition, because so little is given and so much has to be filled in by the listener. On the other hand, hot media do not leave so much to be filled in or completed by the audience.

[...]

Intensity or high definition engenders specialism and fragmentation in living as in entertainment, which explains why any intense experience must be “forgotten,” “censored,” and reduced to a very cool state before it can be “learned” or assimilated. [...] The “censor” protects our central system of values, as it does our physical nervous system by simply cooling off the onset of experience a great deal. For many people, this cooling system brings on a

¹⁹ Em Português: “utilizar Hot e Cool para distinção entre meios. Por exemplo, deve-se reparar que os retratos da Renascença eram muito mais quentes que, uma fotografia ou uma pintura cubista, as quais são mais frias, por comparação”.

*lifelong state of psychic rigor mortis, or of somnambulism, particularly observable in periods of new technology.*²⁰ (McLuhan, 1995, pp. 22-24)²¹

Ou seja, um meio *hot*, é considerado quente, se este carrega em si mais informações objetivas, sem a necessidade de uma complementação, indagação, interpretação, por parte de quem a vê ou escuta, para o completo entendimento do que foi visto ou ouvido. Sob esta identificação, McLuhan lista a fotografia, o rádio, o alfabeto fonético, a impressão, o cinema, o livro. E o meio *cool*, é o contrário: ele demanda alguma complementação, ele precisa que o público se disponha a completar a sua informação, ou seja, precisa da sua participação. Este é o caso da televisão, das charges, do telefone, dos hieróglifos, do seminário, dos desenhos animados. A fotografia é um meio *hot*, pois fornece informações completas ao seu visualizador. Já a charge, o desenho, é um meio *cool*, pois pela simplificação dos traços, “pede” uma participação do visualizador, para “completar” o que falta de informação na imagem. Assim, um dado importante, é que o meio *cool*, precisa da imaginação (uma participação mesmo que inconsciente) da audiência (Beinsteiner, 2014, p. 23).

Ao abordar esses conceitos, McLuhan os considera como características que podem ser empregadas em quase todas as situações e processos – como pode ser observado nas citações à cima, e em todo o livro *Understanding Media* (1995). No capítulo “*Media Hot and Cool*”, há referências às sociedades, às tecnologias, à dança, à literatura, aos meios de comunicação, aos sentidos humanos, entre outros elementos. Estes podem ser considerados *hot* ou *cool*, dependendo da sua relação com a situação sócio-político-técnico-cultural na qual se encontram.

Tal facto é importante pois esclarece que não são conceitos restritos às questões da comunicação, mas sim características, ou identificações de estágios de processos – que se

²⁰ Em Português: “Há um princípio básico pelo qual se pode distinguir um meio quente, [...], de um meio frio, [...]. Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em “alta definição”. Alta definição se refere a um estado de alta saturação de dados. Visualmente, uma fotografia se distingue pela “alta definição”. Já uma caricatura ou um desenho animado são de “baixa definição”, pois fornecem pouca informação visual. O telefone é um meio frio, ou de baixa definição, porque ao ouvido é fornecida uma magra quantidade de informação. A fala é um meio frio de baixa definição, porque muito pouco é fornecido e muita coisa deve ser preenchida pelo ouvinte. De outro lado, os meios quentes não deixam muita coisa a ser preenchida ou completada pela audiência. [...] A intensidade, ou alta definição, produz a fragmentação ou especialização, tanto na vida como no entretenimento; isto explica por que toda experiência intensa deve ser “esquecida”, “censurada” e reduzida a um estado bastante frio antes de ser “aprendida” ou assimilada. [...] A censura protege nosso sistema central de valores, bem como nosso sistema nervoso, arrefecendo e esfriando bastante as arremetidas da experiência. Para muita gente, este sistema de esfriamento redundava num perpétuo estado de *rigor mortis* psíquico, ou de sonambulismo, particularmente notável em períodos de novas tecnologias.”

²¹ O justamente o que ocorre hoje, com a utilização de telemóveis e redes sociais, onde amores, amizades e inverdades, invadem a vida das pessoas que pacificamente se deixam influenciar.

iniciaram com a mudança da comunicação oral (das sociedades mais primitivas), para a comunicação escrita. Com a abstração do alfabeto fonético, que desvinculou o sentido coletivo e complexo das escritas pictóricas, criando símbolos sintéticos com vínculo sonoro, fragmentou o pensamento humano, que depois, mudando da era mecanizada para a elétrica, “aqueceu” as sociedades ocidentais. *“The reversal of that one-way movement outward from center-to-margin is as clearly owing to electricity as the great Western explosion had, in the first place, been due to phonetic literacy”*²² (McLuhan, 1995, p. 272).

De todo modo, a abrangência como McLuhan apresenta esses conceitos, deixou “o copo de informações meio cheio”, a respeito destas características aplicadas especificamente, aos meios de comunicação (particularmente a animação) – um copo *cool*, e não *hot*. O que resulta em uma aparente simplicidade de identificação: a televisão é um meio *cool*, enquanto o rádio é um meio *hot*, por exemplo. Mas, e então? Tal sintetismo deixa de lado certas questões específicas de cada caso/meio (televisão, rádio, imprensa, telefone, etc), e foi um dos muitos pontos que despertaram críticas ao seu trabalho. Como a de Kenneth E. Boulding:

*it is not difficult catch him [McLuhan] out in inconsistencies, especially in his discussion of television where he seems the least convincing. From one point of view, surely both radio and television are as hot media as print, in the sense that they do not really evoke dialogue or feedback between the recipient and the originator of messages. On the other hand, one feels that McLuhan is quite right in pointing out the enormous contrast between radio and TV. [...] The real difficulty here, and it is something which is likely to distract attention from the enormous importance of McLuhan's message, is that he has tried to squash into a single dimension properties of media which require at least three dimensions*²³ *for their exposition.*²⁴ (in Stearn, 1967, p. 72)

Porém, o próprio McLuhan (Stearn, 1967, p. 288) argumenta:

²² Em Português: “A inversão do movimento unidirecional do centro para a margem é tão claramente devido à eletricidade como a grande explosão ocidental foi, em primeiro lugar, devido à alfabetização fonética.”

²³ No texto original, Boulding explica as três dimensões: “the demandingness of the media”, “the range of a medium” e “the information density” (Stearn, 1967, p. 72-73)

²⁴ Em Português: “não é difícil pegá-lo [McLuhan] em inconsistências, especialmente em sua discussão sobre a televisão, onde ele parece menos convincente. De um ponto de vista, certamente o rádio e a televisão são tão quentes como a impressão, no sentido de que eles realmente não evocam diálogo ou feedback entre o destinatário e o criador das mensagens. Por outro lado, sente-se que McLuhan está bem certo em apontar o enorme contraste entre rádio e TV. [...] A verdadeira dificuldade aqui, e é algo susceptível de distrair a atenção da enorme importância da mensagem de McLuhan, é que ele tentou comprimir dentro de uma única dimensão, propriedades dos meios que exigem pelo menos três dimensões para sua exposição.”

It's very difficult to have a structure of any sort without polarities, without tension. For example, the triangle is the most economical way of securing an upright object. Without polarities, without contraries – this is Blake's, whole notion of hateful contraries – without polarities, there is no progression, no structure. For a literary person who likes things to move along in one direction on one plane, polarities are distressing. I must know how media are structured to discover what they are doing, to me and my environment. Media, hot and cool are not classifications. They are structural forms. These are slang terms from the musical world where they have high, structural meaning. "System" means something to look at. You must have a very high visual gradient to have systematization. In philosophy, before Descartes, there was no "system". Plato had no "system". Aristotle had no "system". My own interest in studying media is a "systems development" approach. "Systems development" is a structural analysis of pressures and strains, the exact opposite of everything that has been meant by "systems" in the past few centuries. "Systems development" is the opposite of "systems" in the philosophical sense. It is concerned with the inner dynamics of the form.²⁵

E “*We need to remember that McLuhan was trying to draw attention to synthetic approaches rather than analytical details: to the poetic spirit rather than the letter of the law*”²⁶(Veltman, 2005, p. 361). Ou seja, não foi objetivo de McLuhan se ater às especificidades de cada meio, mas o de perceber como as relações, comparativamente (por polaridades), entre esses meios, assim como entre eles e seus próprios ambientes – tanto em termos históricos, tecnológicos e sociais. Portanto, a suposta simplicidade, ou visão sintética sobre o assunto, é realmente aparente, uma vez que o canadiano não olha pelo microscópio, mas sim observa e identifica os processos na linha de tempo do desenvolvimento humano, nomeando-os de acordo com seu entendimento e experiência. Como ele mesmo observou: “*our human senses, [...], are also fixed charges on our personal energies, and that they also*

²⁵ Em Português: “É muito difícil ter uma estrutura de qualquer tipo sem polaridades, sem tensão. Por exemplo, o triângulo é a maneira mais econômica de assegurar um objeto na posição vertical. Sem polaridades, sem contrários - esta é toda a noção de contrariedade de Blake - sem polaridades, não há progressão, nem estrutura. Para uma pessoa letrada que gosta que as coisas andem em uma direção em um plano, as polaridades são angustiantes. Eu devo saber como os meios estão estruturados para descobrir o que estão fazendo, para mim e meu ambiente. Meios quente e frio não são classificações. São formas estruturais. Estes são termos de gíria do mundo musical onde eles têm elevado significado estrutural. ‘Sistema’ significa algo a ser observado. Você deve ter um gradiente visual muito alto para ter sistematização. Na filosofia, antes de Descartes, não havia ‘sistema’. Platão não tinha ‘sistema’. Aristóteles não tinha ‘sistema’. O meu próprio interesse em estudar os meios é uma abordagem de ‘desenvolvimento de sistemas’. ‘Desenvolvimento de sistemas’ é uma análise estrutural de pressões e tensões, exatamente o oposto de tudo o que se entende por ‘sistemas’ nos últimos séculos. O ‘desenvolvimento de sistemas’ é o oposto dos ‘sistemas’ no sentido filosófico. Preocupar-se com a dinâmica interna da forma.”

²⁶ Em Português: “Precisamos lembrar que McLuhan estava tentando chamar a atenção para abordagens sintéticas ao invés de detalhes analíticos: para o espírito poético e não para a letra da lei.”

*configure the awareness and experience of each one of us, [...]*²⁷ (McLuhan, 1995, p. 21).

Também não se pode deixar de observar que, considerar a televisão como um meio de baixa definição, nos anos de 1960, era constatar um facto. O que não se aplica aos dias de hoje, em termos de écrans, com televisões com resolução de 8K²⁸. Porém a “alta” ou “baixa definição” a que se refere McLuhan, não é somente à imagem. Assim como, o aquecimento de um meio é uma consequência da fragmentação, da especialização²⁹ deste meio, o que também foi observado por McLuhan (1995, p. 23). Neste sentido houve um “aquecimento” do meio, televisão, todavia, enquanto meio de comunicação *cool*, ela continua re-tribalizando, criando nichos de audiência e comunidades, que com as redes sociais, atualmente são encontrados e identificados com facilidade. E o que não havia no passado, o *feedback* e a interação com o público, hoje, com as *Smarts TVs* é uma realidade cotidiana. Se em termos de imagem houve um “aquecimento” deste meio, em termos de dinâmica com o público, houve um “congelamento”, devido às novas possibilidades tecnológicas.

Diante dessas variáveis, três pontos devem ser observados em relação ao *Hot a Cool Media*. Primeiro, que a existência de um meio de comunicação está interligada a existência de outros meios (McLuhan, 1995, p. 26). Segundo “*Everybody experiences far more than he understands*”³⁰ (McLuhan, 1995, p. 318), e isso vai determinar a sua relação com o meio. Terceiro, uma vez um meio *hot* inserido em uma cultura *cool*, provocará um estranhamento e uma recepção diferente (McLuhan, 1995, p. 30) do que se fosse inserido em uma cultura também *hot*. Nessa dinâmica de relações simultâneas e concatenadas, faz-se necessário entender o que ocorre quando essas mudanças se processam.

2.3 RUTURA DE UM MEIO OU SISTEMA

Em “*Reversal of the Overheated Medium*”, McLuhan (1995, pp. 33-40) aborda a mudança que ocorre quando um determinado meio, processo ou sistema chega a um ponto de inversão de característica: de *Hot a Cool* e vice-versa. Ele se baseia no estudo

²⁷ Em Português: “nossos sentidos humanos, [...], também se constituem em tributos fixos sobre as nossas energias pessoais e que também configuram a consciência e experiência de cada um de nós [...].”

²⁸ Televisores com resolução de 7680 x 4320 pixels (Exame Informática, 2017).

²⁹ Até seu ponto de rutura, o que será comentado à frente.

³⁰ Em Português: “a experiência de uma pessoa é sempre superior à sua compreensão”.

de Kenneth Boulding (1961), que nomeia de “limite de ruptura”, quando um sistema subitamente se transforma em outro ou atravessa um ponto irreversível em seu processo dinâmico. O canadiano explica:

*The stepping-up of speed from the mechanical to the instant electric form reverses explosion into implosion. In our present electric age the imploding or contracting energies of our world now clash with the old expansionist and traditional patterns of organization. Until recently our institutions and arrangements, social, political, and economic, had shared a one-way pattern. We still think of it as "explosive," or expansive; and though it no longer obtains, [...].*³¹ (McLuhan, 1995, p. 35).

[...]

*Obsession with the older patterns of mechanical, one-way expansion from centers to margins is no longer relevant to our electric world. Electricity does not centralize, but decentralizes. It is like the difference between a railway system and an electric grid system: the one requires rail-heads and big urban centers. Electric power, equally available in the farmhouse and the Executive Suite, permits any place to be a center, and does not require large aggregations.*³² (McLuhan, 1995, p. 36).

[...]

*Today the road beyond its break boundary turns cities into highways, and the highway proper takes on a continuous urban character. Another characteristic reversal after passing a road break boundary is that the country ceases to be the center of all work, and the city ceases to be the center of leisure. In fact, improved roads and transport have reversed the ancient pattern and made cities the centers of work and the country the place of leisure and of recreation.*³³ (McLuhan, 1995, p. 38).

Em diversos exemplos, McLuhan apresenta as suas observações sobre o desenvolvimento dos meios de comunicação, que ao longo do tempo, resultam conseqüentemente, em modificações. O que altera a sua própria natureza e a dinâmica do ambiente em que estão inseridos.

³¹ Em Português: “A aceleração da velocidade da forma mecânica para a forma elétrica instantânea faz reverter a explosão em implosão. Em nossa atual era elétrica, as energias de nosso mundo, implosivas ou em contração, entram em choque com as velhas estruturas de organização, expansionistas e tradicionais. Até recentemente, nossas instituições e disposições sociais, políticas e econômicas, partilhavam um padrão unidirecional. Ainda acreditamos que ela seja ‘explosiva’ ou expansiva; e embora isso já não se verifique, [...]”

³² Em Português: “A obsessão com as velhas estruturas de expansão mecânica e unidirecional, do centro para a periferia, já não é mais relevante para nosso mundo elétrico. A eletricidade não centraliza, mas descentraliza. É como a diferença entre o sistema ferroviário e o sistema da rede elétrica: um exige terminais e grandes centros urbanos, enquanto que a energia elétrica, disponível tanto na fazenda quanto na sala do executivo, faz com que todo lugar seja centro, e não requer grandes aglomerações.”

³³ Em Português: “Hoje, a rodovia que ultrapassa seu limite de ruptura transforma as cidades em auto-estradas, enquanto estas mesmas vão adquirindo um caráter urbano contínuo. Outra reversão característica do limite de ruptura das rodovias, é que o campo deixa de ser o centro de todo trabalho e a cidade deixa de ser o centro do lazer. De facto, o progresso das estradas e dos transportes reverteu o antigo padrão, e transformaram as cidades em centros de trabalho, e o campo em um lugar de lazer e recreação.”

Além da reversão (um meio *cool* se transformar em um meio *hot*, por exemplo), é possível o cruzamento ou hibridação³⁴ dos meios, por fusão ou fissão, gerando outros meios, sistemas e situações³⁵. McLuhan exemplifica a fusão do rádio com o cinema não sonoro, resultando no cinema falado, um outro meio, com a rutura dos dois meios originais (McLuhan, 1995, p. 39) e com devidas consequências. Ele alerta:

*The endless reversals or break boundaries passed in the interplay of the structures of bureaucracy and enterprise include the point at which individuals began to be held responsible and accountable for their "private actions." That was the moment of the collapse of tribal collective authority. Centuries later, when further explosion and expansion had exhausted the powers of private action, corporate enterprise invented the idea of Public Debt, making the individual privately accountable for group action.*³⁶ (McLuhan, 1995, p. 39)

O que é fundamental no trabalho de McLuhan é a sua observação da inter-relação existente entre todos os “dados” do jogo. Ao surgir o cinema falado, este matou o cinema mudo – além da carreira de vários atores –, e modificou o teatro e o rádio. Com o surgimento da televisão (cinema + teatro de arena + jornal) alterou a dinâmica dos outros meios, que tiveram que se “reinventar” para se manter e atrair o público.

Atualmente, com a informatização e a internet em todos os lugares e, literalmente, à mão com os *smartphones*, é como se estivéssemos no centro de uma fissão atômica, onde

³⁴ Já mencionado. Ele apresenta a hibridação como a “*compounding of [...] agents* [combinação de [...] agentes]” (McLuhan, 1995, p. 49), onde o híbrido é o “*the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born* [o encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova]” (McLuhan, 1995, p. 55).

³⁵ Aqui destaca-se como McLuhan utiliza os dois termos “fissão” e “fusão”: “*We know from our own past the kind of energy that is released, as by fission, when literacy explodes the tribal or family unit. [Sabemos pelo nosso próprio passado, que espécie de energia é liberada, como que por fissão, quando a alfabetização faz explodir a unidade familiar ou tribal.]*” (McLuhan 1995, p. 50) - ou seja, é uma explosão com dispersão -; e, “*the fusion of people who have known individualism and nationalism is not the same process as the fission of 'backward' and oral cultures that are just coming to individualism and nationalism. It is the difference between the 'A' bomb and the 'H' bomb. [...]. Moreover, the products of electric fusion are immensely complex, while the products of fission are simple. [...]* [a fusão dos povos que conheceram o individualismo e o nacionalismo é um processo diferente da fissão que ocorre nas culturas orais e ‘subdesenvolvidas’, que só agora emergem para o individualismo e o nacionalismo. É a diferença que vai entre a bomba ‘A’ e a bomba ‘H’. [...]. Além disso, os produtos da fusão elétrica são imensamente complexos, enquanto os produtos da fissão são simples [...]]” (McLuhan, 1995, p. 50) - isto é, há uma reunião de elementos, mas com um forte choque de forças.

³⁶ Em Português: “Os limites de rutura ou reversões infundáveis passaram para a interação das estruturas burocráticas e empresariais, inclusive os pontos pelos quais os indivíduos começaram a ser responsáveis e imputáveis pelas suas ‘ações privadas’. Foi este o momento de colapso da autoridade coletiva tribal. Séculos mais tarde, quando novas explosões e expansões haviam exaurido as forças da ação privada, a empresa corporativa inventou a ideia da Dívida Pública, tornando o indivíduo particularmente responsável pela ação do grupo.”

todos os meios de comunicação se fundem, com informações e imagens que se proliferam, alterando drasticamente a forma, a linguagem e o acesso aos meios de comunicação tradicionalmente conhecidos: jornal, rádio, cinema, televisão.

McLuhan define: *“The hybrid or the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born”*³⁷ (1995, p. 55). E, *“For in operating on society with a new technology, it is not the incised area that is most affected. The area of impact and incision is numb. It is the entire system that is changed. The effect of radio is visual, the effect of the photo is auditory”*³⁸ (p. 64. grifo da investigadora).

Quando houve criação do alfabeto fonético, teve-se “o limite de ruptura” (McLuhan, 1995, p. 39) entre o homem tribal e o homem individualista. A escrita alfabética e fonética aleijou o homem dos significados emocionais e sociais contidos nas escritas pictóricas – além de criar um paralelismo entre imagem e som, mas sem significado, o que não existia (p. 83).

*Nearly all the emotional and corporate family feeling is eliminated from his relationship with his social group. He is emotionally free to separate from the tribute and to become a civilized individual, a man of visual organization who has uniform attitudes, habits, and rights with all other civilized individuals.*³⁹ (McLuhan, 1995, p. 82)

[...]

*To sum up, pictographic and hieroglyphic writing [...] represents an extension of the visual sense for storing and expediting access to human experience. All of these forms give pictorial expression to oral meanings. As such, they approximate the animated cartoon and are extremely unwieldy, requiring many signs for the infinity of data and operations of social action.*⁴⁰ (p. 87)

[...]

*For writing is only the principal manifestation of the extension of our visual sense, as the photograph and the movie today may well remind us.*⁴¹ (p. 114)

³⁷ Em Português: “O híbrido, ou encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, a partir do qual nasce a forma nova.”

³⁸ Em Português: “Ao se operar uma sociedade com uma nova tecnologia, a área que sofre a incisão não é a mais afetada. A área da incisão e do impacto fica entorpecida. *É todo o sistema que é modificado. O efeito do rádio é visual, o efeito da fotografia é auditivo.*”

³⁹ Em Português: “Quase todos os sentimentos familiares, emocionais e grupais são eliminados das relações com a comunidade. Ele [homem] é emocionalmente livre, para se separar da tribo e tornar-se um homem civilizado, um indivíduo de organização visual, com hábitos, atitudes e direitos iguais com todos os outros indivíduos civilizados.”

⁴⁰ Em Português: “Para resumir, as escritas pictográfica e hieroglífica [...] representam uma extensão do sentido visual para armazenar e facilitar o acesso à experiência humana. Todas essas formas conferiam expressão pictórica a significados orais. Como tal, eles se assemelham ao desenho animado e são extremamente difíceis de controlar, pois requerem numerosos signos para a infinidade de dados e de operações da ação social.”

⁴¹ Em Português: “A escrita é apenas a principal manifestação da extensão de nosso sentido visual, como bem nos lembram a fotografia e o cinema.”

Assim McLuhan observa que há uma ligação entre o cinema, a imagem fotográfica e o alfabeto fonético; e outra ligação entre o desenho animado, as charges e a escrita pictográfica (hieróglifos, escrita chinesa, hindu, etc).

A fragmentação e normatização do alfabeto fonético, propiciou o princípio da linearização dos processos, a imprensa, a linha de montagem, o rádio, a fotografia, o cinema. Ou seja, os meios *hot*. Enquanto a escrita pictórica, a impressão pré-Gutenberg (em xilogravura), a câmara-escura, as charges, o desenho animado, a televisão, segundo McLuhan, estão interligados pois chamam o seu público a participação, para completá-los de alguma forma. Eles são *cool*. A questão é que, com o desenvolvimento tecnológico e social, os meios têm suas dinâmicas alteradas, entre si e os ambientes. E isso pode acontecer como consequência de um processo – como no caso das autoestradas, já mencionado – ou por hibridação – como no caso do cinema sonoro.

2.4 O CINEMA PARA MCLUHAN

Em *Understanding Media*, McLuhan dedicou mais de um capítulo para abordar o Cinema, onde analisou as transformações que deram origem a esse meio, e suas consequências. Como o próprio pensador identificou, o cinema falado, foi a hibridação do cinema não falado com o rádio. O cinema, por sua vez, também é identificado desde os seus primórdios (Méliès, 2008; Günsberg, 2008), como resultado da reunião da máquina e da arte: a fotografia + a dramaturgia (Literatura e Teatro). É uma Arte ligada à Modernidade (Morin, 1956), foi a primeira vez que uma criação do homem se fazia por intermédio de uma máquina: a câmara.

McLuhan identifica semelhanças entre o escritor e o cineasta, pois o objetivo de ambos é transportar o público ao seu mundo de histórias (McLuhan, 1995, p. 285). Mas ele destaca que o cinema nasce como um meio não verbal – devido ao enquadramento, à movimentação de personagens e aos cortes de cena. E essas características já exigiam um grau de abstração e de entendimento dessa dinâmica visual. O que só foi possível graças a um público letrado e íntimo das histórias contadas nos livros. Isso porque esse

conhecimento prévio, de mudança de assunto, de ritmo e de foco entre personagens, foi naturalmente propiciado pela própria leitura literária, sendo fundamental para o entendimento e o sucesso do cinema. “*Film, both in its reel form and in its scenario or script form, is completely involved with book culture*”⁴² (McLuhan, 1995, p. 286).

Contudo as semelhanças também existem entre a própria construção da página impressa e o filme. Pois da mesma forma que há a fragmentação do movimento capturado, através das posições estáticas das ações, a impressão tipografia tem o mesmo procedimento fragmentado, em relação ao pensamento “*pretending to deal with the whole mind in action*”⁴³ (McLuhan, 1995, p. 295).

Porém, o canadiano também observa que o Cinema possui a vantagem de apresentar mais informações que uma página impressa – ou seja, o Cinema é mais *hot* que uma informação escrita. Criando ambientes com requintes de detalhes realistas, como as produções de D. W. Griffiths (McLuhan, 1995, p. 288), com o uso da perspectiva e a profundidade de campo, criaram a manipulação da imagem em movimento e de narrativa, produzindo “*into a surrealism of dreams that money can buy*”⁴⁴ (p. 290). E tanto o cinema quanto o livro, abrem caminho para “*an inward world of fantasy and dreams*”⁴⁵ (p. 292).

Com o desenvolvimento brutal do Cinema nos EUA, e as Guerras na Europa, McLuhan observa, como um oráculo, as futuras mudanças do meio.

The Hollywood tycoons⁴⁶ were not wrong in acting on the assumption that movies gave the American immigrant a means of self-fulfillment without any delay. This strategy, however deplorable in the light of the "absolute ideal good," was perfectly in accord with film form. It meant that in the 1920s the American way of life was exported to the entire world in cans. The world eagerly lined up to buy canned dreams. The film not only accompanied the first great consumer age, but was also incentive, advertisement and, in itself, a major commodity. Now in terms of media study it is clear that the power of film to store information in accessible form is unrivaled. [...]. At the present time, film is still in its manuscript phase, as it were; shortly it will, under TV pressure, go into its portable, accessible, printed-book phase. Soon everyone will be able to have a small, inexpensive film projector that plays an 8-mm sound cartridge as if on a TV to screen. This type of development is part of our present technological implosion. The present dissociation of projector and screen is

⁴² Em Português: “O filme, seja em forma de rolo, seja em forma de argumento ou roteiro, está completamente ligado a cultura literária.”

⁴³ Em Português: “ao fingir lidar com o mental inteiro em ação.”

⁴⁴ Em Português: “um surrealismo de sonhos que o dinheiro pode comprar.”

⁴⁵ Em Português: “um mundo interior de fantasia e sonhos.”

⁴⁶ Significa os poderosos de Hollywood.

*a vestige of our older mechanical world of explosion and separation of functions that is now ending with the electrical implosion.*⁴⁷ (McLuhan, 1995, p. 291)

E o canadiano alerta sobre as consequências desse poder (político-social) de propagação do meio: *“The movie, as much as the alphabet and the printed word, is an aggressive and imperial form that explodes outward into other cultures”*⁴⁸ (McLuhan, 1995, p. 295)⁴⁹. Assim como também não ignorou a relação entre a TV e o Cinema: *“Hollywood has fought TV mainly by becoming a subsidiary of TV. Most of the film industry is now engaged in supplying TV programs”*⁵⁰ (McLuhan, 1995, p. 293). E tal afirmação é de 1964, ano da primeira edição do livro *Understanding Media*.

McLuhan teve a oportunidade e a inteligência para analisar a relação dos meios e a sociedade, e poucos tiveram a noção real do alcance desse trabalho. Independente das críticas que recebeu, suas análises – e não predições como alguns autores denominaram – e conclusões se tornam factos cotidianos concretos.

A questão da rutura de um meio ou sistema, é a realidade do mundo hoje, em quase

⁴⁷ Em Português: “Não estavam errados os *tycoons* de Hollywood ao pressuporem que o cinema dava ao imigrante americano um meio de auto-realização sem demora. Esta estratégia, por deplorável que seja à luz do ‘bem ideal absoluto’, estava perfeitamente de acordo com a forma do cinema. Isso significou que, na década de 20, o modo de vida americano foi exportado para todo o mundo, enlatado. O mundo logo se dispôs a comprar sonhos enlatados. O filme não só acompanhou a primeira grande era consumista, mas também foi incentivo, propaganda e, por si só, uma grande mercadoria. Agora, em termos do estudo dos meios, está patente que o poder do cinema em armazenar informação sob forma acessível não sofre concorrência. [...] Nos dias atuais, o cinema como que ainda está em sua fase manuscrita; por assim, dizer, sob a pressão da TV, logo atingirá a fase portátil e acessível do livro impresso. Todo mundo será capaz ter um pequeno projetor barato que toca cartuchos sonorizados de 8 mm, como se estivesse em uma TV para ecrã. Este tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica. A presente dissociação do projetor e do ecrã é um vestígio do nosso velho mundo mecanizado da explosão e da separação de funções, ora em fase de desaparecimento ante a ação da implosão elétrica.”

⁴⁸ Em Português: “Como o alfabeto e a palavra impressa, o Cinema é uma forma agressiva e imperiosa que explode em direção a outras culturas.”

⁴⁹ McLuhan apresenta um exemplo desta violência: *“Since the best way to get to the core of a form is to study its effect in some unfamiliar setting, let us note what President Sukarno of Indonesia announced in 1956 to a large group of Hollywood executives. He said that he regarded them as political radicals and revolutionaries who had greatly hastened political change in the East. What the Orient saw in a Hollywood movie was a world in which all the ordinary people had cars and electric stoves and refrigerators. So the Oriental now regards himself as an ordinary person who has been deprived of the ordinary man’s birthright.* [Como o melhor modo de se chegar ao cerne de uma forma é estudar seus efeitos num ambiente pouco familiar, observemos o que o Presidente Sukarno, da Indonésia, anunciou, em 1956, a um grande grupo de executivos de Hollywood. Ele disse que os considerava políticos radicais e revolucionários, que haviam precipitado muito as mudanças políticas no Oriente. O que o oriental via nos filmes de Hollywood era um mundo em que todas as *pessoas comuns* possuíam carros, fogões elétricos e refrigeradores. Então agora, o homem oriental se considera uma pessoa comum que tem sido privada de seu direito de nascença]” (McLuhan, 1995, p. 294).

⁵⁰ Em Português: “Hollywood combateu a TV para tornar-se uma subsidiária da TV. A maior parte da indústria cinematográfica agora se dedica a atender aos programas da TV.”

todos os aspectos. A teoria de Boulding, não se aplica somente à Economia, e McLuhan foi assertivo na sua aplicação aos meios de comunicação. Mas é um processo que pode ser aplicado em muitas outras situações, e pode ser entendido como algo natural, como uma reação química: no mesmo caso em que, o ambiente se aquece demasiado, se incendia naturalmente, e depois se resfria.

2.5 A ANIMAÇÃO NO CONTEXTO DAS ANÁLISES DE MCLUHAN

A Animação não foi comentada mais profundamente por McLuhan, como o fez com o Cinema. A Animação também não foi contextualizada por McLuhan como o é nesta tese. Até em razão de que na sua época, ainda não havia animações em 3D, como conhecemos hoje, híbrida com imagem filmada, que justificasse uma abordagem de ruptura de meio ou sistema. Mas para o desenvolvimento deste trabalho tal tarefa se faz necessária, a partir dos estudos do canadiano.

McLuhan afirma que o desenho animado é um meio *cool* pois, como as charges, é um meio com informações resumidas, onde quem a vê precisa “completar” algumas coisas, onde se demanda a imaginação do público. Como explicado no Capítulo 1, o Desenho Animado é considerado não somente como uma técnica de animação, pois neste trabalho também engloba outras, cuja base é o desenho feito em cada quadro para se criar o movimento. Assim, essas outras técnicas realizadas através do ato de desenhar, possuem as mesmas características identificadas por McLuhan, o que então, as permite serem consideradas como meios *cool* – pois enquanto desenhos, são a representação gráfica de alguma coisa, um conjunto de traços e/ou manchas (que por analogia com imagens previamente conhecidas) são identificadas por quem as observa. Visto que, como afirma Arnheim (2004, p. 141),

We easily discover and accept the fact that a visual object on paper can stand for a quite different one in nature, provided it is presented to us in its structural equivalent for the given medium. [...]

The psychological reason for this striking phenomenon is, first, that in human perception and thinking, similarity is based not on piecemeal identity but on the

*correspondence of essential structural features; second, that an unspoiled mind spontaneously understands any given object according to the laws of its context.*⁵¹

Mas o *stop motion* (e suas variantes), assim como o 3D, não foram comentados por McLuhan. Tal facto cria a necessidade de se avaliar essas técnicas, segundo as suas diretrizes, sobre os meios *Cool* e *Hot*, e concluir se estas apresentam mais uma ou outra característica.

Analisando o *stop motion* com bonecos, em uma produção como *Mary and Max* (Coombs et al. & Elliot, 2009) ou *Chicken Run* (Sproxton et al. & Lord, Park, 2000), percebe-se uma estilização das formas, algo comum nas animações com essa técnica. Tal estilização também cria um visual em que não fornecida “toda” a informação, mas está precisa ser adicionada pela imaginação da audiência. Os próprios movimentos, muitas vezes deixam perceber uma irregularidade característica. Mesmo o visual fotográfico, e por essa razão, “fiel” ao objeto fotografado, não fornece todas as informações, pois este já parte de um objeto reduzido, sintetizado. Então, ao princípio, é possível considerar o *stop motion* com bonecos uma técnica que produz animações *cool*. O mesmo se aplica às animações com areia, pintura sobre vidro e tela de pinos, que criam imagens ainda mais resumidas, mais fugazes e solventes – até mais próximas do desenho animado. O mesmo pode se estender as animações de recortes e *strata-cut*, pois também resultam em uma imagem normalmente estilizada, simplificada, até mesmo para viabilizar as suas criações. Enquanto o recorte é feito com pedaços de papel, e por essa razão há a limitação do material, em *strata-cut*, é necessário projetar e montar a massa de modelar de maneira que ao ser seccionada possa mostrar a variação do movimento de algo (à princípio) identificado.

O *Pixilation* é um caso que requer uma análise diferenciada. Como é uma técnica que trabalha com a figura do ator (que “funciona” como um boneco), com objetos reais, além da imagem fotográfica, é necessário considerar a estética de cada produção. Por exemplo, em *Neighbours* (McLaren & McLaren, 1952), ou *Harpya* (Servais & Servais, 1979) há uma estilização dos cenários, uma mímica de movimentos, uma comicidade/dramaticidade inerente à própria técnica, e que ativa a imaginação do público.

⁵¹ Em Português: “Com facilidade descobrimos e aceitamos o facto de um objeto visual no papel representar um completamente diferente da natureza, desde que nos seja apresentado em seu equivalente estrutural para o meio dado. [...]”

A razão psicológica deste fenómeno surpreendente é, primeiro, que, na percepção e pensamento humanos, a semelhança baseia-se não numa identidade meticulosa, mas na correspondência das características estruturais essenciais; segundo que uma mente pura entende espontaneamente qualquer objeto dado conforme as leis do seu contexto.”

Não é possível visualizar toda a informação. Podem ser consideradas como sendo animações *cool* pois, pela própria natureza da técnica – que produz movimentos quebrados, ritmados, e com um certo grau de estilização (isso ocorre na maioria dos casos) –, é possível afirmar que sempre demanda ao espectador uma participação.

Mas o *Pixilation* apresenta um comportamento diferente se for criada a partir do *time lapse* de uma imagem filmada, como por exemplo, a curta metragem *Uncanny Valley* (Csinidis, Nunes, Kranzelbinder, Wenninger, & Wenninger, 2015)⁵². Nesta produção, as cenas foram filmadas com um determinado intervalo de tempo da captura da câmara – ou seja, não são 24 quadros/seg, mas uma proporção menor: 8 ou 5, por exemplo. Por conseguinte, obtém-se a simulação visual do comportamento de uma imagem animada em *Pixilation*. Mas percebe-se a regularidade dessas imagens, além da total realidade dos cenários, o que a encontra mais semelhança com um meio *hot*.

2.5.1 A Animação 3D no Contexto das Análises de McLuhan

No caso da Animação 3D há alguns factores a serem considerados dentro de duas situações específicas: a sua estética e seus modos de produção.

Em relação à estética, uma animação 3D pode ou não:

- a) representar fielmente a imagem fotográfica – como em *The Polar Express* (Goetzman et al. & Zemeckis, 2004);
- b) ter uma estética *cartoon* – como *The Peanuts Movie* (Feig, Schulz, Schulz, Travers, Uliano, & Martino, 2015)
- c) criar o fantástico através de elementos que simulam o visual fotográfico;
- d) e criar o irreal, de forma a utilizar criativamente as possibilidades da técnica, e não simplesmente uma imitação do real.

Entende-se também que muitas vezes tal procedimento é necessário, justificável e coerente, quando há a necessidade, por exemplo, de se criar um personagem, um animal, para interagir com o ator em uma produção *live-action*, como *Life of Pi* (Lee, Netter, Womark, & Lee, 2012). O personagem precisa parecer verdadeiramente vivo e real⁵³.

⁵² Teaser em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ygtu9OaAkjI>

⁵³ Registra-se que nesta parte da tese, analisa-se a Animação 3D, como esta se apresenta, suas características e possibilidade, como um todo, inclusive quando utilizada como efeito especial.

Analisando cada uma das quatro situações estéticas apresentada pela animação 3D, observa-se:

- a) Como a imagem fotográfica: O visual de realidade material reproduzido com a tecnologia 3D, utilizada na animação, aproxima esta técnica da imagem fotorrealista, e o distancia da imprevisibilidade e irregularidade natural, de um trabalho manual, como os traços de um desenho. Essa característica resulta em um “aquecimento” do meio animado, pois que suas imagens apresentam alta definição (aqui não significa alta resolução, o que também é o caso), pois segundo McLuhan, não há nada que o público precise “completar” na imagem. Por consequência, é então possível considerá-la como um meio *hot*.
- b) Como a estética do real, mas em ambientes fantásticos e/ou surreais: Quando uma imagem 3D com aparência real trabalha de forma metafórica, como em *Aenigma*⁵⁴ (Kontogianni & Ntoussais, Fatouros, 2016), um curta-metragem grego, em que elementos diversos foram criados – estátuas viventes, adornos, monstros – mas com visual reconhecível no mundo material – mármore, vidros, tecidos, etc. O tema aborda a temática da opressão ao feminino, mas não é algo explícito. Mesmo que visualmente o público identifique as texturas, uma estátua, uma planta, no conjunto, há muito que ser “completado” e “interpretado” pelo público. São produções em que o “sentido” de realidade é enganador como uma miragem – o que valoriza, em termos artísticos, o emprego da técnica. Nestes casos, pode-se considerar que, apesar do sentido de realidade dos elementos que a compõe, ela se comporta como um meio *cool*.
- c) Como a imagem “*cartoon*”: São produções cuja estética fica no limite entre a realidade da fotografia, e a estilização do desenho animado. Produções como *The Peanuts Movie* [*Snoopy e Charlie Brown: Peanuts o Filme*] (Feig, Schulz, Schulz, Travers, Uliano, & Martino, 2015) ou *The Incredibles* (Walker, Lasseter, & Bird, 2004), misturam um desenho simplificado de personagens – que lembram as bandas desenhadas – mas em alguns momentos, se inclinam para a representação da imagem real, principalmente nos cenários e elementos de cena – como na sequência da ilha (em *The Incredibles*), em que aparece o oceano. Mas mesmo nesses casos, o peso da estilização gráfica, presente nas imagens, juntamente com o movimento desses personagens, atuam semelhantes ao desenho animado. Ou seja, pedem um

⁵⁴ Trailer em: <https://www.youtube.com/watch?v=pqNNa5qSojc>

complemento por parte do público. Mas, destaca-se que a concepção de *cool* e *hot* media é comparativa. Portanto, uma produção 3D com estética *cartoon*, é mais *hot*, que um desenho animado, porém, mais *cool* que uma produção 3D como *The Polar Express* (Goetzman et al. & Zemeckis, 2004), de estética mais realista.

- d) Como uma imagem irreal: Quando a animação 3D cria um ambiente totalmente novo sem o crivo da imagem real. Como em *Harry Potter & The Deathly Hallows Part 1* (Wigram & Yates, 2010) – na sequência que representa o *Conto dos Três Irmãos* –, em que os personagens lembram marionetes, bonecos articulados, fantasmas, sem muita definição. O ambiente é difuso, esfumado, trabalhado em duas cores e aproveitando os contrastes de claro escuro. Das quatro possibilidades, esta é a que se apresenta como a mais *cool*, uma vez que o público é instigado a completar a informação visual mais que as anteriores, pois o que vê não é definido, não é óbvio, não é direto.

Em relação aos modos de produção de uma produção de animação em 3D, alguns pontos também devem ser considerados. O sistema de animação baseado na tecnologia computadorizada, digital, em três dimensões, possibilitou ao animador a trabalhar e visualizar tridimensionalmente (eixos X-Y-Z), a partir de um monitor com tela bidimensional. Neste ambiente 3D, é possível se ter as mesmas variáveis e problemas de *set* de filmagem, de um filme *live-action* ou de animação *stop motion* com bonecos (assunto já abordado no Capítulo 1). Porém, há uma dinâmica totalmente diferente, já que neste ambiente tudo é criado artificialmente e indiretamente (via computador). Como observa Willoughby, « *le jeu de ces personnages numériques est obtenu selon un nombre croissant de paramètres de contrôle, en vue de retrouver sculpturalement la plasticité originelle du cartoon dessiné à la main* »⁵⁵ (Willoughby, 2009, p. 267). Até a câmara que registra a ação da cena e da ambientação virtuais é criada no próprio ambiente.

*La caméra bénéficie de la toute-puissance graphique : immatérielle, réduite à un point géométrique, elle vole, file, traverse les murs et les êtres, se glisse absolument partout en poursuite étourdissantes, creusant la profondeur de l'espace selon des trajectoires vertigineuses de trains fantômes ou d'avion de chasse.*⁵⁶ (Willoughby, 2009, p. 266).

⁵⁵ Em Português: “o jogo desses personagens digitais é obtido de acordo com um número crescente de parâmetros de controle, a fim de encontrar esculturalmente a plasticidade original do desenho animado desenhado à mão.”

⁵⁶ Em Português: “A câmara se beneficia da onipotência gráfica: imaterial, reduzida a um ponto geométrico, que voa, gira, cruza as paredes e os seres, desliza-se absolutamente em toda parte em uma

A tecnologia da animação em 3D criou um outro tipo de trabalho. Ela virtualiza o processo e o ambiente em que ele acontece. Por conseguinte, é a possibilidade de não se ter limites, uma vez que se tenha uma competente equipe de programadores disponível.

Vários momentos de grande impacto dos filmes de ação, que são momentos de destruição, batalhas, *etc.* são momentos criados por programação. Por exemplo: uma vez criados os personagens, estes podem ser animados, individualmente ou em conjunto – como o efeito de multidão em *The Lord of the Rings: Two Towers* (Jackson et al. & Jackson, 2002), através do programa criado especialmente para a produção, *Massive* (Beck, 2004, pp. 356-357). Através desses *softwares* específicos, *scripts* ou *plug ins* – que funcionam associados aos programas principais – é ativada a comunicação elétrico-matemática com os personagens criados em 3D, fazendo-os se movimentar de acordo com o “programado”, de acordo com a orientação do diretor de animação. O mesmo se aplica aos efeitos de ambiente como, chuva, vento, água, fogo, entre outros⁵⁷.

Ou seja, é a eletrificação, a codificação, a complexificação e embutimento do ato de animar – onde a participação do animador, na concepção tradicional, é mais limitada – com a entrada de outros profissionais e métodos, que antes da informatização do meio não existiam na cadeia de produção. Tais características em termos de produtivos, fazem com que a Animação 3D se apresente como a mais *hot* das técnicas animadas.

O que antes era realizado por um profissional, agora é distribuído por uma cadeia descentralizada – consequência da era elétrica, segundo McLuhan (1995, p. 36) –, muitas vezes não definida. Pois, uma vez que esses programas são criados e adaptados para cada demanda da produção, não são apenas os profissionais pertencentes a “essa” produção, que criam o novo algoritmo da programação, mas todos os profissionais que desenvolveram a linguagem, e os *softwares* ao qual estão ligados esse novo engenho matemático.

busca deslumbrante, cavando a profundidade do espaço ao longo de trajetórias vertiginosas de trens fantasma ou de avião de combate.”

⁵⁷ Técnicas de modelagem dinâmica, o chamado “*particle system* [sistema de partícula]”, modela e anima “fenômenos da natureza cuja forma muda constantemente através do tempo” (Barbosa, 2005, p. 378). Elementos de aparência amorfa, como fumaça, água, vapores, entre outros.

2.6 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO

A fim de resumir e sintetizar (para futuras considerações) as características e elementos considerados por McLuhan, como *Hot* em *Cool*, seguem a Tabela 2.1. Equanto na Figura 2.1., é proposta como uma sistematização das relações entre os conceitos *Hot and Cool Media*, e as técnicas animadas, destacando a relatividade de cada técnica.

Tabela 2.1⁵⁸ - Características e Exemplos dos *Hot* e *Cool Media*

<i>Hot Media</i>		<i>Cool Media</i>	
Características	Exemplos	Características	Exemplos
Alta definição	Fotografia	Baixa definição	Charges
Menor participação da audiência	Rádio	Maior participação da audiência	Telefone
Especializado, fragmentado	Alfabeto fonético	Padrões holísticos	Escrita pictórica
Destribaliza	Escrita	Tribaliza ou retribaliza	Oralidade
Exclui	Leitura	Inclui	Seminário, discussão
Uniforme, mecânico	Cinema	Orgânico	Desenho animado
Amplia o espaço	Cinema / Livro	Colapsa o espaço	Televisão
Horizontalmente repetitivo	Mecânica	Associações verticais	Eletricidade
Visual	Papel	Auditivo, tátil	
Destacado, desligado		Conectado, ligado	
Linear, sequencial		Simultâneo, espacial	
Analítico		Integrado	
Via de mão única		Via de mão dupla	
Lado esquerdo do cérebro		Lado direito do cérebro	

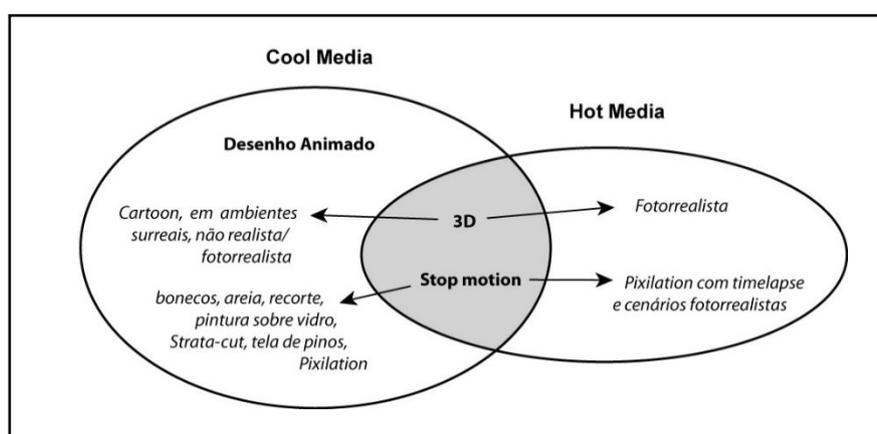


Figura 2.1 - As Técnicas Animadas vs. *Hot* e *Cool Media*

⁵⁸ Baseados nas tabelas desenvolvidas por Veltman (2005), Beinsteiner (2014) e Bobbitt (2011).

De acordo com o objetivo deste capítulo, dedicado às considerações sobre o pensamento de McLuhan e as questões levantadas pela tese, principalmente entre imagem animada e filmada, e o processo de hibridação das imagens, é curioso analisar os pensamentos do canadiano. Pois muitas das questões são resultado das modificações que se processaram depois de sua morte, e que têm mudado a indústria do entretenimento: a virtualização das ações e cenários, a captura direta do movimento, a atualização da projeção estereoscópica, além da imagem em realidade virtual.

A televisão com os canais a cabo, com os ecrãs de grandes formatos em alta resolução e com sistemas de som dos *home theaters*, é como uma voraz metamorfose ambulante. Esta absorveu completamente a dinâmica do cinema, com as grandes produções de seriados, o oferecimento de programação à escolha da audiência, os programas de auditório evoluíram para os *realities shows*, além de se oferecer como elemento fundamental para os *games*. Ou seja, ao mesmo tempo em que a TV se “esquentou”, enquanto meio (qualidade de imagem e som), também tornou mais *cool*, em termos de interação com o público e diversidade de aplicações.

Por seu lado, o Cinema tem sofrido com esse apetite televisivo, além da inevitável alteração das formas e meios de produção com a invasão da informatização – recordando o observado por McLuhan, sobre as modificações de um meio atingirem aos outros. E esses dois processos foram e são concomitantes. Portanto, identifica-se que houve um aquecimento do processo de produção cinematográfica (Animação e *Live-action*) com a aceleração do tempo na dinâmica e na virtualização da produção. Tal facto ocorre devido a vários fatores. O principal, e do qual decorre todos os outros, é o processamento e a captura da imagem e som digitais. Com a adoção de câmaras digitais, *softwares* de edição e de tratamento de imagem capturada e animada, não há a necessidade de se revelar a película de filme. Os arquivos das imagens seguem direto para o servidor (computador) da produção para o trabalho de tratamento e edição. A criação de cenários, ambientes atmosféricos, desastres naturais, monstros/ personagens, máscaras faciais e efeitos diversos de forma virtual, é possível com os arquivos manipuláveis e editáveis, além de uma interação direta da programação de computadores para realizar alguma tarefa automatizável – como animação de partículas ou fluidos⁵⁹. E para completar, houve o desenvolvimento

⁵⁹ O *particle system*: “Trata-se de uma coleção de pontos de existência individual, que ao agrupar-se em ajuntamentos, que mudam através de tempo, assumem aparência de coisas indistintas. Neste sistema, partículas nascem, vivem e morrem num determinado período de tempo, de acordo com regras que

da captura do movimento humano ou de animais (*motion capture*), com a sua conversão em dados numéricos, que são aplicados em um personagem criado virtualmente.

Observa-se que, o seccionamento de uma ação (uma animação quadro a quadro), ao princípio, contínua podendo ser realizado no plano mecânico ou virtual, que no caso, é de forma completamente artificial⁶⁰.

Em atenção a outro ângulo da produção cinematográfica – o processo mecânico da confecção dos cenários, e o factor humano, na participação do elenco de apoio –, se transformou em um processo elétrico/matemático/criativo, onde através de computadores e programas com linguagens especificamente criadas para cada necessidade, são criados os cenários, as catástrofes e os exércitos através de equipes de programadores e designers. Uma mudança tecnológica que atingiu também outros profissionais, como os maquiadores e equipe de indumentária, pois os personagens não humanos, agora são criados e animados virtualmente em computador. Novamente, como apontou McLuhan, as mudanças são mais sentidas na periferia que no centro do acontecimento.

Outro ponto importante é que, grande parte da evolução tecnológica absorvida pelo Cinema – exceto pela de projeção –, é o resultado da adoção como métodos de produção, de atividades e ações inerentes e de origem nas produções de animação e do vídeo. Logicamente que o Cinema *Live-action*, como já mencionado, sempre se utilizou das técnicas animadas para criar o que a câmara não pode captar instantaneamente. Mas é interessante notar que mesmo enquanto sistemas de produção, Cinema *Live-action* e Animação, podem/podiam ser considerados como processos *Hot* e *Cool*, respectivamente.

definem o comportamento equivalente ao elemento a ser representado, como água, fogo, penugem, borriço, espuma, etc.” (Barbosa, 200, p. 378).

⁶⁰ Detalhes sobre o processo de animação digital e tradicional foram comentado no capítulo precedente.

CAPÍTULO 3 – QUESTÕES NARRATOLÓGICAS

3.1 INTRODUÇÃO

“Inumeráveis são as narrativas do mundo. [...] a narrativa começa com a própria história da humanidade” (Barthes, 1976, p.19). Mas considerando a Literatura, área que deu origem o estudo da narrativa, e o grande Cinema, há uma grande diferença entre a narratologia literária e a cinematográfica. Enquanto uma conta a história através da linguagem escrita, a outra o faz através do uso de imagens e sons, da dramaturgia e da linguagem cinematográfica, e no caso da animação, também utiliza os princípios de animação. Assim, há estudos que servem aos dois meios (Literatura e Cinema), e outros específicos.

Este capítulo é dedicado ao estudo dos elementos e características da Narratologia Cinematográfica que são importantes às análises das sequências do *imaginarium* diegético dos personagens. Através da observação de seu estudo é possível identificar o posicionamento exato dessa representação no contexto narrativo.

O termo “Narratologia” (do francês, *Narratologie*) foi mencionado pela primeira vez por Tzvetan Todorov, em *Grammaire du Décaméron* (1969), mas os fundamentos têm raízes no estudo da narrativa folclórica russa, de Vladimir Propp (1895-1970), em *Theory and History of Folklore* (1997), de 1929 (Encyclopædia Britannica, 2016b).

Há várias definições para “Narratologia”, que na verdade tem suas origens nas formulações da retórica clássica¹: é o estudo da “*form and functioning of narrative and tries to account for narrative competence*”² (Prince, 1982, p. 181); “*is a humanities discipline dedicated to the study of the logic, principles, and practices of narrative representation*”³ (Meister, 2014, § 1); “*la science du récit*”⁴ (Todorov, 1969, p. 10) e, é a “*la théorie du récit*”⁵ (Genette, 1972, p. 68) – definição adotada para este trabalho.

¹ De Górgias (483 a.C.- 375 a.C) e Aristóteles (384 a.C.-322 a.C.) (Barthes, 1970).

² Em Português: “forma e funcionamento da narrativa e tenta esclarecer a competência narrativa”.

³ Em Português: “é uma disciplina de humanidades dedicada ao estudo da lógica, princípios e práticas da representação narrativa”.

⁴ Em Português: “é a ciência da narrativa”.

⁵ Em Português: “teoria da narrativa”.

Sumariamente ao objetivo da investigação, a Narratologia pode ser dividida em cinco principais momentos⁶:

- a) Na Grécia antiga (recebendo contributos da Retórica e da Filosofia clássicas), com Platão (428? a.C.-348? a.C.) e Aristóteles: onde o primeiro distingue a *mimeses* (o discurso direto da personagem) da *diegese* (é o discurso do autor, do algo contado), como as duas formas fundamentais de discurso; enquanto Aristóteles apresenta a distinção entre a totalidade do que ocorre (*logos*) e o facto narrado (*mythos*), dividindo a narrativa em três atos.
- b) Somente no século XVIII a narrativa da prosa foi aceita no cânone literário. Dois pontos desenvolvidos são importantes a destacar, pois vão originar elementos específicos no estudo narrativo: a distinção da narrativa em primeira e terceira pessoa – defendido por Friedrich Spielhagen (1829-1911) –; e em sua oposição, a valorização da mediação como elemento constitutivo da narração – defendido por Käte Auguste Friedemann (1874-1949).
- c) Início do século XX até a década de 1960, momento Pré-estruturalista: com Vladimir Propp (1917) e suas 31 funções, dentro da história tradicional; e Percy Lubbock (1879-1965), Günther Müller (1879-1965), Käte Hamburger (1896-1992), que desenvolveram respetivamente, os conceitos de perspectiva (ponto de vista), tempo e lógica-retórica.
- d) De 1966 a 1980, momento Estruturalista: oriundo da escola francesa estruturalista, com Roland Barthes, Umberto Eco (1932-2016), Gérard Genette (1930-), A. Greimas (1917-1992), Todorov e o teórico de cinema Christian Metz (1931-1993). A abordagem estruturalista foi influenciada em direção à narrativa pelo Formalismo Russo, pela morfologia “Proppiana”, pela linguística estrutural de Ferdinand de Saussure (1858-1913), pela antropologia estrutural de Lévi-Strauss e a gramática gerativa de Noam Chomsky (1928-). Assim, os estruturalistas retomaram a questão da fábula e do tema, reinterpretado por Todorov como, *histoire* e *discours* (em francês), enquanto por Genette como, *histoire* e *récit*.
- e) De 1980 a 1990, momento Pós-estruturalista: com as modificações ocorridas na época, houve um alargamento da noção de narratologia e aquisição de conceitos de outras áreas.
- f) De 1990 até a atualidade, Pós-Clássica e Nova Narratologia: como uma consequência do

⁶ Panorama desenvolvido a partir do estudo de Jan Christoph Meister, Professor de Literatura Moderna Alemã, da Universidade de Hamburgo para o sítio, *The living handbook of narratology* (2014). Em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology>.

período anterior e aliada às novas necessidades que se apresentaram, o termo agora se estende a várias áreas do conhecimento, como os média, o Direito, os *games* (Ludologia), as Ciências, as questões de gênero, e outros campos das Artes além do Cinema.

- g) Dentro deste último contexto, a Narratologia pode ainda ser dividida em três categorias (Meister, 2014):
- h) Narratologia contextualista: com o foco em aspetos estruturais do conteúdo narrado, para especificar contextos culturais, históricos, temáticos e ideológicos;
- i) Narratologia cognitiva: aborda como o homem processa intelectual e emocionalmente as narrativas. Não se restringe à Literatura, mas à oralidade, às questões antropológicas, sendo importante no estudo da inteligência artificial;
- j) Abordagens transgenéricas: que atua nos campos dos média, dos *games*, da *performance*, do estudo do drama, da narrativa fílmica, da narrativa visual, entre outros.

Assim sendo, como uma investigação de campo narratológico de “abordagem trans-genérica”, esta se apoia em trabalhos que primeiro desenvolveram e estruturaram as questões da narrativa de forma mais detalhada, e que foram adaptados para o estudo da narrativas cinematográfica: os teóricos estruturalistas, em especial Roland Barthes e Gérard Genette – que expandiu o conjunto binário (de Todorov, a *história* e o *discurso*) para triário (a *história*, a *narrativa* e a *narração*, o ato de contar) e classificou os *Níveis Narrativos* (1972, p. 238).

Porém, há também a necessidade de se observar algumas atualizações de conceitos, que abordam alguns pontos específicos das narrativas audiovisuais. Para tanto, são observados os estudos da Narratologia para o Cinema, de: René Gardies (2006), com o conceito de *polarização*; a questão do saber e do mostrar, considerando a *mostração*, *focalização*⁷, *ocularização*, e *auricularização* (Gaudreault; Jost, 2005). Tais conceitos são apresentados neste capítulo, e desenvolvidos na Conclusão, considerando o foco investigativo: o *imaginarium* diegético dos personagens nos filmes de ação viva.

Observa-se que neste capítulo considera-se que narratologia, narrativa ou discurso cinematográficos servem às duas formas de se criar imagens (Animação e Cinema *Live-action*) uma vez que ambas fazem uso das mesmas características na criação das histórias.

⁷ Ampliada de Genette (1972).

3.2 A NARRATOLOGIA E A ANIMAÇÃO / CINEMA *LIVE-ACTION*

René Gardies (2006, p. 93) destaca que “à imagem dos modelos literários distinguem-se tradicionalmente dois níveis de narrativa”. Um, funciona como uma entidade independente da linguagem que ocupa (não importa se é um filme ou romance); enquanto o outro, como uma instância, funciona de forma diferente para as linguagens da qual utiliza – é o caso do “ponto de vista”, decorrente do posicionamento da câmara, por exemplo. Mas R. Gardies ainda observa que há um terceiro nível, no qual “leva em conta o meio no qual se materializa a narrativa” (2006, p.94) onde suas características particulares podem ser utilizadas na construção de uma narrativa própria. É o caso dos *games* e da própria animação, quando esta se utiliza da *metamorfose*, por exemplo, para informar algo da história⁸.

Para analisarmos as características das narrativas filmicas, isto é, que levem em consideração as características específicas da linguagem e do meio cinematográfico, é necessário, segundo Gerard Genette (1972), elaborar uma “narratologia restrita”, um estudo específico. Dentro deste contexto, há alguns pontos importantes no estudo narrativo (Gardies, R., 2006) e que têm ligação com a forma como as imagens são criadas, sendo fundamentais para os objetivos desta investigação. São eles:

- O espaço, o sítio, o espaço narrativo e o não lugar, e o discurso do espaço;
- A cronologia: o tempo, a ordem e a temporalidade na narrativa;
- O que se mostra da história e como esta é apresentada pela narrativa;
- O discurso narrativo.

Em relação a este último, R. Gardies destaca que, “o filme não é somente uma questão de linguagem, é também uma questão de discurso” (2006, p. 112). Estes pontos são importantes pois, através deles é possível a compreensão da história e a apresentação dos estados mentais da personagem para o público. Destaca-se que, por essa razão, as questões sobre a construção de um roteiro – o assunto, intriga, personagens (Field, 2001) – são indiferentes para este trabalho, pois independente de quais sejam, não interferem no que é analisado. O que interessa é a estrutura das histórias, e como se apresentam os momentos de sonho, pensamento, lembrança ou

⁸ Como o exemplo clássico, *Fantasmagorie* [*Fantasmagorias*] (Cohl, 1908) com seu personagem ébrio.

alucinação, e não os elementos da construção do roteiro dessas histórias. Mas, como afirma Roland Barthes, todo relato “possui em comum com outras narrativas uma estrutura acessível à análise, mesmo que seja necessária alguma paciência para explicitá-la” (1976, pp. 20-21).

3.2.1 O Espaço, o Espaço Narrativo e o Não-lugar

3.2.1.1 O espaço

O espaço é um termo que pode se referir a um espaço físico (material, um sítio), visual (o que se vê), narrativo (por onde se passa a história) e ainda virtual⁹ (tanto em relação às técnicas digitais de criação de imagens, quanto em relação à própria narrativa).

Em termos físicos, ele pode significar uma área de determinado terreno e um determinado sítio. Este pode ser um estúdio com cenário, um teatro, uma rua, qualquer sítio utilizado de meio ambiente para a cena de um filme, por exemplo, emprestando a sua plástica à narrativa em que se apresenta – como em *How the West Was Won* [*A Conquista do Oeste*] (Smith & Ford, Hathaway; Marshall; Thorpe, 1962), filmado, entre outros sítios, no Colorado, Alabama e no Arizona, nos Estados Unidos.

No caso da animação, o espaço “físico” é desenhado, pintado, montado em escala reduzida ou modelado em 3D. Mas há um espaço representado (que é visto na projeção), e um outro espaço onde estes foram criados: o estúdio, as folhas de papel, as estações de trabalho, os computadores (e os espaços virtuais de seus *softwares*).

De qualquer forma, o espaço em termos visuais – além do espaço da projeção no cinema – é o espaço onde se estabelece tudo o que essa projeção apresenta ao público, seja filmada ao animada¹⁰. Este faz parte da história e corrobora com a sua crença e com a “elaboração do mundo diegético” (Gardies, R., 2006, p.102), que é por onde a história se desenrola. Muitas vezes é possível identificar o local da história, “onde ela acontece”. Como em *Rango* (Carls; Headington; King, Verbinski, G. & Verbinski, 2011), longa-metragem de animação em 3D, em que não é explícito “onde” se passa a história, mas por todas as indicações visuais e sonoras – tanto da representação do “sítio” quanto dos

⁹ “A palavra virtual vem do Latim medieval, derivado por sua vez de *virtus*, força potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato” (Lévy, 2007, p. 15).

¹⁰ André Gardies (1981, p. 79) explica que do ponto de vista semiótico, há uma complexidade, uma vez que o campo da imagem se confunde com o ecrã, que vem a ser o local de descrição do significante, onde se passa a ação, e releva o espaço diegético do filme.

personagens –, fica evidente que a história se passa em alguma parte árida do território norte-americano. É um espaço narrativo, onde se identifica um determinado local, porém, não há limites para esse espaço: ele pode ser a cidade de São Francisco, onde vive a personagem, e no mesmo instante, o seu espaço mental interno, como em *Inside Out* (Lasseter et al. & Docter, 2015). Tal característica também serve ao Cinema *Live-action*.

3.2.1.2 O espaço narrativo e não lugar

Como observa André Gardiens (1981, pp.78-79),

*Le montage du film narratif, c'est-à-dire l'élaboration du récit, doit résoudre ce problème de l'homogénéisation à deux niveaux distincts et, dans le cinéma classique, complémentaires : au niveau de l'unité spatiale (qui ne se confond pas avec l'unité de lieu, une séquence de poursuite peut se dérouler dans des lieux multiples), au niveau des unités spatiales entre elles.*¹¹

Portanto, o espaço em termos narrativos, pode corresponder a um “não lugar”¹², em termos físicos. O espaço narrativo pode estar relacionado com a representação de um sonho: esse espaço não é “físico”, mas mental (ou virtual), dentro da história – mesmo que o sonho se passe em algum sítio que possa ser visualmente identificado, na diegese, ele é apenas sonhado. Para representá-lo são necessários elementos materiais (ou digitais) para criar esse ambiente onírico – como na representação do sonho de Anthony Edwardes (Gregory Peck), no filme *Spellbound* (Selznick & Hightcock, 1945), em que Salvador Dali (1904-1989) foi o responsável pelo cenário da sequência.

Assim, o espaço virtual em uma diegese, é um espaço suspenso, flutuante, um “além” personagem, um “além” da ação, uma memória ou sonho. Assim, ele “existe” na diegese e na narrativa, e não na história – ele faz parte do *imaginarium* da personagem.

R. Gardiens (2006) também destaca que o espaço pode ser um elemento ativo dentro da narrativa. Por exemplo: se na diegese ele representa um terreno a ser

¹¹ Em Português: “A montagem do filme narrativo, isto é, a elaboração da narrativa, deve resolver esse problema de homogeneização em dois níveis distintos e, no cinema clássico, complementários: ao nível da unidade espacial (o que não se confunde com a unidade do sítio, uma sequência de perseguição, pode se desenrolar em vários sítios), ao nível das unidades espaciais entre eles.

¹² Expressão de Jean Duvignaud, de seu livro, *Lieux et non lieux* (1977) (que aborda uma antropologia do imaginário), e de Marc Augé (1935-), de seu livro, *Non-lieux* (1992) (em que define o não-lugar como uma consequência da *sobre-modernidade* – uma alteração de *pós-modernidade*, com os aeroportos, as autoestradas e os espaços virtuais). No contexto da investigação, significa da semântica básica da expressão, é a negação de um “lugar” ou de um espaço físico definido.

conquistado, funciona como um objeto: se é um terreno proibido, ao invadi-lo, a personagem torna-se um transgressor. Assim R. Gardies explica que “sítios e personagens são portadores (e até constituídos) de valores que podem ser permutáveis” (2006, p. 104). Tal relação é importante quando um sonho ou uma memória, mesmo sendo um “não lugar” na história, pode interferir na ação da personagem. O autor ainda identifica dois outros espaços: *o espaço do discurso* e *o espaço espectral*.

O Espaço do Discurso

*O espaço do discurso*¹³ refere-se a um espaço que é diferente do espaço da diegese – discurso não é diegese –, sendo como uma camada virtual. Como exemplo, Gardies apresenta uma sequência do filme *l’Homme qui ment* (Halfon, Tomaskavic & Robbe-Grillet, 1968) em que a personagem Boris sai de campo, e depois de um tempo relativamente curto, entra em campo novamente, sem qualquer movimento da câmara. “*Avec l’émergence du procès d’énonciation dans l’énoncé, une irréductible transformation s’opère : l’événement n’est plus en représentation, il accède au réel ; à l’impression de réalité se substitue la réalité de l’impression*”¹⁴ (Gardies, A., 1981, p.84). É uma prática comum em desenhos animados. A personagem explode, mas nada acontece com o seu meio ambiente. Tal espaço do discurso tem a ver com a característica do meio que utiliza – no caso da personagem Boris, a continuidade da ação cinematográfica; e no da animação, os *Princípios de Animação*.

O Espaço Espectral

Já o *espaço espectral*, refere-se ao espaço dado ao público dentro da criação das ações da obra cinematográfica, uma vez que a este é dado poder redefinir o seu próprio espaço (Gardies, A., 1981, p. 88). Como no filme *The Purple Rose of Cairo* [A Rosa Púrpura do Cairo] (Greenhut, Joffe, Rollins & Allen, 1985) onde a personagem do filme visto por Cecilia (Mia Farrow), sai da tela e passa a conviver com ela, fora e dentro do filme.

Le récit cinématographique, faut-il le rappeler, comporter deux systèmes d’échange ; l’un concerne le processus propre aux personnages, ils

¹³ Segundo Genette, o discurso pode ser, “*oral ou écrit qui assume la relation d’un événement ou d’une série d’événements* [oral ou escrito, que assume a relação de um evento ou de uma série de eventos]” (1972, p.71), é o “recit” ou “texto narrativo” (p. 72). Em português, neste caso, fica melhor entendido como sendo o espaço da ação.

¹⁴ Em Português: “Com o surgimento do processo de enunciação no enunciado, ocorre uma transformação irreduzível: o evento não está mais em representação, atinge o real; A impressão da realidade é substituída pela realidade da impressão”

*communiquent entre eux, l'autre concerne les rapports de l'ensemble du message avec son destinataire : le film avec toutes ses informations s'adresse au spectateur. Pour que l'illusion référentielle affiche son pouvoir, les deux systèmes doivent être à la fois distincts et hiérarchisés. Le statut de communication propre aux personnages à l'intérieur de la diégèse produit une somme d'informations aussitôt intégrées au message global qu'est le film.*¹⁵ (Gardies, A., 1981, p. 91)

Em relação a esses dois últimos conceitos, a investigadora os considera mais como elementos que resultam de escolhas do realizador – que faz uso de outras variáveis, como a temporalidade da narrativa, metalepse, entre outras –, do que propriamente como “espaços”. Logicamente esses espaços se manifestam devido a possibilidade lógica de cada diegese, e se passam através dela. Portanto, entende-se esses “espaços” seriam mais como camadas embutidas na diegese, e não espaços propriamente ditos.

3.2.1.3 O discurso do espaço

André Gardies (1981, p. 78) observa que o espaço apresenta também um discurso, na medida que possui uma configuração icônica e a sua ilusão referencial (apreendida como “natural”), resultado de um determinado enquadramento, que é antes de tudo uma escolha do realizador – que assim este cria um discurso espacial.

Em seu discurso, o espaço visível numa projeção de cinema pode ser dividido em: espaço do “campo” e do “fora de campo”, onde o primeiro apela diretamente ao nosso sistema perceptivo, e o segundo, como uma virtualidade, apela à nossa memória (Gardies, A., 1981, p.79). Onde o espaço do campo é duplo – ele é bidimensional, é onde se projeta a diegese, mas comporta a tridimensionalidade da história do filme¹⁶. Já o espaço do fora de campo é triplo – com os limites do ecrã, todo o aparato de produção e os comentários em *off* e a música de fundo (Gardies, A., 1981, p. 80).

Em termos semióticos, é possível identificar assim, cinco tipos de espaços: dois dedicados ao enunciado – o campo e o fora de campo diegéticos –; dois à enunciação – o ecrã, como um sítio onde se inscreve o significante visual, e o fora de campo real, da

¹⁵ Em Português: “A narrativa cinematográfica, deve-se lembrar, comporta dois sistemas de troca; um diz respeito ao processo específico aos personagens, eles se comunicam entre si, o outro diz respeito as relações da mensagem como um todo, com seu destinatário: o filme com todas as suas informações se dirige ao espectador. Para que a ilusão referencial mostre seu poder, os dois sistemas devem ser simultaneamente distintos e hierárquicos. O estatuto de comunicação, próprio dos personagens, no interior da diegese, produz uma soma de informações imediatamente integrada na mensagem global, que é o filme.”

¹⁶ Isso tem relação com a “dupla realidade das imagens”, como aponta Aumont (2011, p. 40).

filmagem e como local original do discurso – e o quinto espaço, dedicado à personagem “[*espace*] plus flottant, revele à la fois de l’*énoncé* par les informations spécifiques qu’il véhicule et de l’*énonciation* dans la mesure où ces informations émanent d’un lieu autre que celui prope à la *diegese*”¹⁷ (Gardies, A., 1981, p. 80).

3.2.2 O Tempo, a Temporalidade e a Ordem

3.2.2.1 O tempo

O tempo é outro termo que pode significar e ter diversas conotações: cronológica, de duração, de uma época e até de clima meteorológico. Neste trabalho se restringirá à questão narrativa, pois ele “está no centro do acto de narração” (Gardies, R., 2006, p.105). No estudo narrativo ele está vinculado às duas situações clássicas (Genette, 1972, Gardies, R., 2006; Aumont, 1993): o *tempo da narrativa* e o *tempo da história* – onde ambas têm significação de *duração*, de um determinado período – mas também existe o *tempo da narração* (do ato de narrar).

O tempo da narrativa depende da história que esta conta. É raro quando coincide com a tempo da história – é o caso de *Rope [A Corda]* (Bernstein, Hitchcock, & Hitchcock, 1948), onde a história dura o tempo do filme. Na maioria das vezes o tempo (embutido) na história é muito maior que o tempo da narrativa. O tempo em que a história transcorre pode ser de alguns minutos ou décadas – como em *The Pianist [O Pianista]* (Benmussa, Burrill, Molfenter, Polanski, Rywin, Sarde, & Polanski, 2002), filme de 150 minutos, que apresenta a trajetória verídica do pianista polaco, Władysław Szpilman (1911-2000), desde antes do início da II Guerra Mundial, até após o seu final.

O tempo da narração possui duas instâncias: uma ao nível do público e outra, da diegese. O primeiro é algo que muitas vezes pode ser indeterminado. Ele vai se passado ao “logo do tempo” (cronológico) em que a narrativa é assistida, lida ou percebida por alguém. Em uma projeção de cinema, é o tempo do filme projetado. O segundo, ao nível diegético, depende da história contada. Pode ser alguém que conta algo do passado, como em *American Beauty [Beleza Americana]* (Cohen, Jinks, & Mendes, 1999), onde o tempo da narração é posterior ao da história narrada; pode ser o mesmo tempo em que a história

¹⁷ Em Português: “[*espaço*] mais flutuante, revelando tanto o *enunciado* pelas informações específicas que ele transmite e a *enunciação* na medida em que essas informações derivam de um sítio diferente daquele próprio da *diegese*.”

se desenrola – a maioria dos *live-actions* e animações é assim, onde a história se processa autônoma. E pode ainda se apresentar mais de um nível – voltando à *Inside Out* (Lasseter et al. & Docter, 2015), o tempo das ações que se passam na mente da menina ocorrem ao mesmo tempo: dentro da diegese, enquanto ela fala com a mãe ou anda pela rua.

3.2.2.2 A Temporalidade: Os níveis narrativos

A temporalidade da história pode ser apresentada ao público de forma não cronológica – como em *Memento* (Ryder, Thomas, Todd, J., Todd, S., & Nolan, 2001). O tempo apresentado não transcorre na mesma sequência dos acontecimentos, mas de forma oposta ou encadeada, forçando o público a “subir e voltar” na linha de tempo da história, montando um quebra-cabeças. Como em *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [*O Despertar da Mente*] (Bermann et al. & Gondry, 2004), que mostra diversos *flashbacks* ao longo do filme. Tais características têm a ver com a temporalidade e a ordem dos eventos apresentados. Estas são analisadas por Genette (1972) através dos *níveis narrativos* e do *tempo do relato* (*récit*, em francês) – constituído pela *ordem*, pela *velocidade da narrativa* e pela *frequência dos eventos*.

Os níveis narrativos são classificados por Genette para denominar cada uma das instâncias temporais dentro da história. No exemplo de *Beleza Americana* (Cohen, Jinks, & Mendes 1999), a história se passa quase completamente no nível *meta-diegético*, isto é, se passa embutida dentro do nível narrativo principal (*intradiegético*), que é a narração pessoal dos últimos dias de vida de Lester Burnham (Kevin Spacey) já morto, ou seja, uma narrativa dentro da diegese.

Quando há uma transgressão dos níveis narrativos, Genette a denomina como *metalepse*. É o caso de a *La Linea* [*A Linha*] (1972-1991), série de animação de Osvaldo Cavandoli, em que a mão do animador (nível *extradiégético*), interferia com a personagem (nível *intradiegético*), criando uma confusão na percepção do público¹⁸.

Os níveis diegéticos são muito utilizados na construção de narrativas em que os personagens sonham, se recordam do passado ou contam histórias e eventos. Além de denominá-los, Genette também analisa como são apresentados, no *tempo do relato*.

¹⁸ Neste exemplo também pode-se identificar uma falta de *diegetização* (Aumont, 1983, pp. 84-85), já que elementos fora da diegese entram em quadro e interferem na história.

3.2.2.3 O tempo do relato

Como uma história audiovisual é assistida e compreendida pelo público, depende da *ordem* em que se apresentam os acontecimentos, da *velocidade narrativa* e da *frequência* desses eventos.

Um filme pode ou não ter a sua história disposta na tela em ordem cronológica. Ou seja, ele pode apresentar anacronias, uma discrepância de tempo entre a história e a narrativa. Genette (1972) as classificam como *analepses* e *prolepses*. As primeiras são momentos do passado que surgem dentro da narrativa – também chamados de *flashbacks* (Aumont, 1983) – e servem para explicar algo da história ou da personagem, para criar suspense ou ainda, para contar ao público algo que, às vezes, a personagem não sabe. Podem variar quanto ao seu *alcance* – distância de tempo em relação à história – e *amplitude* – extensão de tempo dessa rememoração. A *prolepses* são o oposto, são os *forwards*, as imagens que antecipam a história – como os pensamentos e sonhos da personagem sobre o futuro. Tais artifícios narrativos propiciam uma quebra na cronologia do momento narrativo, criando expectativa, curiosidade e aguçando a percepção.

A *velocidade narrativa* também influencia na percepção do público. Ela pode ser uma *pausa* – quando a história nada conta, mas descreve algo ou um ambiente –; uma *cena* – quando o tempo apresentado corresponde ao tempo da ação, como em um diálogo –; pode ser um *sumário* – quando há um resumo das ações, através de cortes, criando uma aceleração do tempo da história, sintetizando uma ação ou processo, economizando tempo do filme –; ou ainda uma *elipse* – quando parte da história é omitida, fazendo o tempo avançar à frente.

Já a *frequência* dos eventos, tem haver com a quantidade de vez que algum momento da história é citado pela narrativa. Esta pode ser *singular* – quando a narrativa mostra uma única vez, quando esta acontece (a maioria das cenas) –; pode ser *repetitiva* – quando é mostrada várias vezes o que se passou somente uma vez, como a cena do acidente de trânsito em *Amores Perros [Amor Cão]* (Compeán, Iñárritu, Elizondo & Iñárritu, 2000). Pode ainda ser *interativa* – quando se conta uma vez, o que acontece várias vezes –, como em *Iron Man* (Arad et al. & Favreau 2008), em que é mostrando uma vez a roupa do super-herói sendo montada em Tony Stark, mas ele a utiliza em vários outros momentos ao longo do filme.

3.2.3 O Que se Mostra e Como se Apresenta a Narrativa

Outros pontos importantes em uma narrativa cinematográfica é o que é dado a ver e ouvir ao público, e através de que modo, o que, por consequência, corresponde ao que lhe é dado a saber. Em uma história verbalizada há a figura do narrador que a conta, e o que é por ele contado, corresponde ao conhecimento do público. Mas nos filmes, muitas vezes a história se desenvolve sozinha, sem que se possa identificar a figura de um personagem ou a *voz narrativa*. A distância e a função desse narrador em relação ao facto narrado, e como são apresentadas essas informações, visuais ou auditivas, também interferem no entendimento da história.

3.2.3.1 A mostração

No cinema, como no teatro, os personagens, suas ações, os cenários vão sendo mostrados ao público que vai construindo a narrativa, internamente, conforme os assiste. É um processo que André Gaudreault chama de *mostração* (Gardies, R., 2006), onde o que é dado a ver ao público é considerado como um processo de narração – que é direto no teatro, mas não no cinema. “*Le récit cinématographique s’oppose au récit théâtral par son intangibilité*”¹⁹ (Gaudreault & Jost, 2005, p. 26), uma vez que se precisa da câmara, do realizador, da equipe, etc para se produzir uma narrativa fílmica – diferente da encenação ao vivo, que também sempre é uma nova apresentação a cada espetáculo. Porém, devido a utilização da câmara e da *linguagem cinematográfica*, a imagem nunca é objetivamente, somente o que é visto. A forma, o ângulo, o corte de cena, o foco do como é mostrado, interferem na percepção da imagem (Gaudreault & Jost, 2005) pelo público. O que mostra a câmara, é o que deixa a ver ao público²⁰, que “induz sobretudo um regime diferente de saber”, pois “o visível constrói um saber ‘assertivo’, enquanto o não visível instaura um saber de natureza ‘hipotética’” (Gardies, R., 2006, p. 108).

René Gardiens (2006, p. 108-109) analisa a *mostração* sob um outro ângulo, e a denomina *polarização*: a *polarização-personagem*, a *polarização-público* e a *polarização-enunciado*²¹. Na primeira situação, o público está em igualdade de saber, com a personagem. Na *polarização-público*, este é onisciente e sabe tudo da história. Enquanto na terceira

¹⁹ Em Português: “O relato cinematográfico se opõe ao relato teatral por sua intangibilidade.”

²⁰ Não se trata do “fora-de-campo” (Aumont, 2006).

²¹ Assemelha-se à focalização, mas “ainda que cada situação-tipo tenha relações privilegiadas com determinadas formas de focalização, não se confundem nem se sobre põem” (Gardies, R., 2006, p.109)

situação, ocorre o contrário: o enunciador guarda as informações para si, criando uma expectativa no público.

O fornecimento de informações, visuais e auditivas, podem acontecer de diversas maneiras, que são determinadas pelo *modo* (Genette, 1972; Gardies, R., 2006; Aumont, 1983) como a história é contada. Como destaca Gaudreault (1984, p.44), « *une oeuvre narrative (film, roman ou autre) [résulte] ainsi d'une tension entre deux pôles : d'une part, l'univers diégétique (le monde raconté) et d'autre part l'agent organisateur de ce monde (l'instance racontante)*»²².

3.2.3.2 Modo narrativo

Para Genette, o *modo* narrativo depende da *distância* entre o narrador e a história, e da *função do narrador* em relação à história. É a maneira de gerar a regulação da informação narrativa fornecida ao leitor (Genette, 1972, p.184) – e que também se aplica ao público de cinema. Na narrativa, sempre haverá uma “figura” narrativa onde, dependendo da diegese, estará mais ou menos implicada dentro da história, com o ato narrativo que é mais ou menos aparente. Para Genette (1972), o narrador nunca é totalmente ausente, e a narrativa é, obrigatoriamente o que se conta, e não tem a intenção de representar a história, mas de contá-la.

A Distância do Narrador

No *discurso narrado* (Genette 1972, p. 191), a posição do narrador é menos distante do facto. Ele conta as ações da personagem que são integradas à narração e tratadas como um evento – como a narração da história de *Beleza Americana*, em que o narrador é a personagem Lester Burnham (Kevin Spacey).

No *discurso transposto indireto*, a posição do narrador é um pouco distante do facto. As ações da personagem são narradas pelo narrador, à sua maneira – como um narrador que descreve ou conta algo que alguém fez, como a personagem Soothsayer (Fala Macia), de *Kung Fu Panda 2* [*O Panda do Kung Fu 2*] (Coob & Nelson, 2011), que conta à Poo (o protagonista), um facto de sua infância e da qual ela fez parte.

²² Em Português: “narração de uma obra (filme, romance ou outro) resulta assim de uma tensão entre os dois polos: de uma parte, o universo diégetico (o mundo contado), e de outra parte o agente organizador desse mundo (a instância narrativa)”.

Enquanto no *discurso transposto indireto livre*, a posição do narrador é mais distante do facto. Pois as ações dos personagens são narradas de forma mais impessoal, sem a presença de elemento que demonstre uma subordinação do discurso a determinada personagem ou marque a presença do narrador – como no início de *Priest [Padre]* (Bratman et al. & Stewart, 2011), que conta em animação, reduzidamente, os factos que originaram a história do filme, com narração em *off*.

Já o *discurso reportado*, apresenta o narrador é mais distante/presente ainda do facto, pois as ações dos personagens são narradas/apresentadas como a figura do narrador ausente. “*Ce discours rapporté, de type dramatique, est adopté, dès Homère, par le genre narratif ‘mixte’ qu’est l’épopée - et que sera à sa suite le roman - comme forme fondamentale du dialogue (et du monologue) [...]*”²³ (Genette, 1972, p.192). Pode-se ter como exemplo a narrativa cinematográfica que se “conta autónoma”.

A Função do Narrador

O narrador pode ter a *função básica narrativa*, de narrar a história, sendo parte dela ou não. Ele pode ter a *função de gerenciar* a narrativa, organizando e articulando factos – como o coro grego de *Mighty Aphrodite [Poderosa Afrodite]* (Beucaire, Doumanian, Greenhut, & Allen, 1995). Pode ter a *função de comunicação*, que se destina a falar com o público estabelecendo um contato com este – como Alvy Singer (Woody Allen) em *Annie Hall* (Greenhut et al. & Allen, 1977). Ou ter ainda a *função de testemunha* de um facto, como a personagem Soothsayer (Fala Macia), de *Kung Fu Panda 2*, já mencionada. Este pode ainda exercer uma *função ideológica*, interrompendo a narrativa para explicações didáticas ou ideológicas – como faz a personagem Alvy Singer, que fala e explica momentos de sua vida ao público, quebrando a “quarta parede”.

3.2.3.3 A instância narrativa

Ainda segundo Genette, o *modo* narrativo se articula com a *instância narrativa*²⁴, classificada como uma articulação entre *a voz narrativa* (quem fala), o *tempo da narração*

²³ Em Português: “Esse discurso reportado, de tipo dramático, é adotado a partir de Homero, pelo gênero narrativo ‘misto’, que é a epopeia – e que será seguido pelo romance – como uma forma fundamental do diálogo (e do monólogo) [...]”

²⁴ Jacques Aumont também usa o termo com significado diferente. A narração não é uma ação de uma só pessoa. Há toda uma *instância narrativa* (Aumont, 1983, p. 79), já que para de contar uma história no cinema, é necessário além do roteirista, os realizadores, cenaristas, fotógrafos, maquiadores, etc.

(quando se conta) e a *perspetiva narrativa* (para quem se conta).

A Voz Narrativa

A *voz narrativa* é a relação do narrador com a história e o seu nível narrativo. Se o narrador faz parte da narrativa como um personagem, ou se lhe é ausente, então ele é respetivamente, *homo diegético* ou *hétero diegético*. Genette cita como exemplo Ulisses, para o primeiro caso, e Homero para o segundo – que é o caso do realizador²⁵. Se o narrador for o herói da história que conta, então ele é *autodiegético* (Genette, 1972, p. 252).

Em relação ao nível narrativo: o narrador é *extradiegético* – se não faz parte da narrativa – ou *intradiegético* – quando é parte integrante da narrativa. Este é o caso de Homero e Xerazade, respetivamente, segundo Genette (1972, pp, 255-256).

Em relação a voz da narrativa, R. Gardies bem observa que, quando o “acto da linguagem [...] consiste em dar a ver e não de fazer uso da língua, não deixa de levantar dificuldades” (2006, p.110). A imagem não possui elementos gramaticais subordinativos ou coordenativos. Assim, a questão da enunciação deve ser considerada como o modelo linguístico, ou que “a especificidade do meio cinematográfico é tal que implica um modelo próprio” (2006, p.111) – o que se apresenta mais coerente.

Por exemplo, Gaudreault e Jost (2005, p. 51) observam a situação da dupla narração, da dupla voz – visual e verbal, do filme *Citizen Kane* [*O Mundo a Seus Pés*] (Welles, Schaefer, & Welles, 1941). Quando a personagem Thompson (William Alland) visita Leland (Joseph Cotten), o põe na situação de narrador (um “subnarrador”) enquanto as imagens seguem com o relato visual (do *mega narrador* fílmico, o realizador). Os autores também questionam as cenas de transposição/transição das imagens do relato de Leland, para a conversas com Thompson, e perguntam: “‘*Qui parle?*’ et ‘*Qui raconte?*’”²⁶ (Gaudreault & Jost ,2005, p. 52). Aqui o *mega narrador* (criador) tem o seu papel em costurar as diversas instâncias de narração (tempos, segundo Genette), conforme apontam Gaudreault e Jost.

O Tempo da Narração

O *tempo de narração* refere-se à relação de tempo entre o facto narrado, e a narração em si. Se o facto acontece no passado, é uma *narração posterior*. Se ao contrário, se passa

²⁵ E faz parte da *instância narrativa* tanto na conceção de Genette (1972) quanto de Aumont (1983).

²⁶ Em Português: “‘Quem fala?’ e ‘Quem narra?’”.

no futuro (como um sonho ou previsão), é *anterior*. Mas pode ainda ser *simultânea*, quando o facto e a narração ocorrem ao mesmo tempo; ou ainda pode ser uma *narração intercalada*, quando oscila entre os tipos já mencionados (Genette, 1972, p. 229). Como as sequências de antecipação das brigas da personagem Sherlock Holmes (Robert Downey Jr.) no filme homônimo (Berman et al. & Ritchie, 2009), apresentam tanto uma narração simultânea quanto anterior.

A Perspetiva Narrativa: A focalização e suas variantes

O último componente da instância narrativa, segundo Genette, é a *perspetiva narrativa*. Estudando sobre as várias proposições sobre a questão (1972, pp. 203-206), o autor se fixa sobre qual é o ponto de vista da narração, onde ela se foca, e a denomina de *focalização*²⁷, com três variantes.

Quando em uma narrativa, o narrador saber mais que os personagens (conhece as suas vidas, pensamentos, sentimentos, etc) é o caso de *focalização zero*. Se o narrador sabe tanto quanto um personagem “focalizado”, há uma *focalização interna*²⁸ (*fixa* ou *variável*, de uma ou mais de uma personagem) – é o caso do filme *Memento* (Ryder et al. & Nolan 2000). Mas quando a narração somente apresenta o exterior da vida dos personagens, isto é, o narrador sabe menos que eles, tem-se uma *focalização externa*.

Gaudreault e Jost (2005, p. 141) classificam mais um tipo de focalização: a *espectatorial*. quando o foco é dado à visão do público. Quando é dado a ver além da possibilidade da personagem, como na cena do roubo de *Marnie* (Hitchcock & Hitchcock, 1964), em que o público vê que a ladra pode ser descoberta (o que não deixa de ser uma *focalização zero*). É muito utilizada em filmes de suspense e comédia. Assim, à primeira vista, pode-se presumir que a *focalização* é também um elemento de *mostração*, isto é, o que é dado a perceber, visualmente ao público. Porém, Gaudreault & Jost (2005) apontam uma diferenciação entre esses dois domínios e a importância da informação sonora.

A ocularização - Há uma diferença entre o que mostra a camara (*mostração*) e o que o público vê. Gaudreault e Jost explicam que, como no exemplo de *Rashomon* (Jingo, Nagata,

²⁷ Baseado no *Understanding Fiction* (1943) de Cleanth Brooks e Robert Penn Warren, que propuseram a expressão “*focus of narration*” (Genette, 1972, p. 203).

²⁸ No caso da focalização interna, Aumont (1983, p. 84) observa a diferença entre a focalização por um personagem e a focalização sobre um personagem. A primeira é a visão do personagem: o público vê o que o personagem vê. É comumente utilizada, inteiramente ou parcialmente, por um ou mais personagens. A focalização sobre um personagem é também muito utilizada, principalmente nos casos de histórias de heróis e personagens secundários.

& Kurusawa, 1950), as focalizações são externas (e não internas como classifica Genette). O que é dado a ver, são ações externas, dos quatro personagens, que narram a mesma história um de cada vez. Isto é, os autores destacam a necessidade de separar o ponto de vista visual do cognitivo. Assim, a *ocularização* « *caractérise la relation entre ce que la caméra montre et ce que le personnage est censé voir. [...] ‘Focalisation’ continue à designer le point de vue cognitif adopté par le récit* »²⁹ (Gaudreault & Jost, 2005, p. 130).

Em relação à *ocularização*, esta também pode ser classificada como: *zero*, *interna primária* ou *secundária*. A *ocularização zero* ocorre quando nenhum personagem está presente na cena, ou quando a câmara se movimenta descrevendo ou mostrando algo ao público – o *travelling* inicial de *Rear Window* [*A Janela Indiscreta*] (Hitchcock & Hitchcock, 1954), que mostra o interior do apartamento de L. B. Jeffries (James Stewart), informando ao público sobre a personagem; ou ainda quando representa algum efeito estilístico do realizador – como diversas cenas fantásticas em *Life of Pi* (Lee et al. & Lee, 2012), durante o período em que Pi (Suraj Sharma) esteve a deriva em alto mar. A *ocularização interna primária* à diegese são cenas em que se mostra ao público efeitos e elementos que fazem parte da narrativa visual, mas não necessariamente são vistos por algum personagem. Como também no filme de Ang Lee. Enquanto a *ocularização interna secundária* é definida pela subjetividade da imagem que é “*construite par les raccords (comme dans le champ-contrechamp), par une contextualisation*”³⁰ (Gaudreault & Jost 2005, p. 133). Como exemplo, as caveiras que aparecem na pupila da protagonista do filme *Frida* (Amin et al. & Taymor, 2002) quando esta acorda da cirurgia.

A *auricularização* - por simetria à *ocularização*, Gaudreault e Jost (2005, p. 134) destacam a *auricularização*, como sendo o ponto de vista sonoro, com suas informações de diálogos, ruídos, música, enfim, tudo que é possível ouvir em uma produção audiovisual. Eles observam as dificuldades em relação às informações auditivas de um filme: a localização do som (de onde vêm o canto dos pássaros em uma cena de campo?), a individualização da escuta (o público ouve um som ambiente de um jantar e os diálogos ao mesmo tempo, mas o que escuta determinada personagem?) e a inteligibilidade dos diálogos (os ruídos da cena podem impedir o seu entendimento).

²⁹ Em Português: “caracteriza a relação entre o que a câmara mostra e o que o personagem supostamente vê. [...] Enquanto a “focalização” segue designando o ponto de vista cognitivo adotado pelo relato.”

³⁰ Em Português: “construída por *raccords* (como no plano-contra plano), por uma contextualização”.

A *auricularização* também é classificada. É *auricularização zero*, quando os sons não têm origem a nível intradiegético, como a música incidental da banda sonora. Pode ser *interna primária* quando fornece ao público uma informação que auxilia no entendimento da cena, mas não necessariamente é audível à personagem. Como o som de óleo pingando do carro, no filme, *Trois Couleurs: Bleu [Três Cores: Azul]* (Karmitz & Kieslowski, 1993), que explica ao público, o motivo do acidente fatal. E ainda pode-se ser *interna secundária*, quando é audível dependendo da montagem ou representação visual – como um delírio de George Valentin (Jean Dujardin), no filme *The Artist [O Artista]* (Cazotte, Delume, Langmann, Middleton, Dujardin & Hazanavicius, 2011).

Gaudreault & Jost (2005) ainda destacam que a *auricularização* é uma característica do cinema sonoro que vai trabalhar em conjunto com a *ocularização* e a *focalização* (Genette, 1972). Consequentemente, a informação sonora completa, reforça, contradiz ou fornece outras informações para o entendimento da história apresentada, tanto para uma animação, quanto para um filme *live-action*.

3.3 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO

Para o objetivo desta investigação, a análise e o entendimento da construção da narrativa é um importante passo na compreensão do processo de percepção da história. Portanto, propõe-se na Tabela 3.1 as classificações de *espaço*, *tempo*, *modo* e *instância narrativa* com o objetivo de planificar aspetos da narratologia cinematográfica.

Tabela 3.1 - Classificações Narratológicas (Gardies, Genette e Gaudreault & Jost)³¹

Categoria	Elementos	Classificações	
Espaço	Físico	campo	fora de campo
	Diegético	campo	fora de campo
	Discurso	Diegese	
	Espectatorial	Diegese	
Discurso	Espaço	Visível (campo / fora de campo)	Semiótico (campo / fora de campo diegético; enunciação; do personagem)

³¹ Inspirado nos quadros comparativos criados por René Gardies (2006, p.109) e por Lucie Guillemette e Cynthia Lévesque (*Synthèse de la typologie narratologique de Genette*, 2006).

Níveis narrativos	Narrativa embutida	extra diegético	intradiegético	Meta-diegético	Meta-meta-diegético
	Metalepse	transgressão dos níveis			
Tempo do relato	Ordem	analepse	prolepse	alcance	amplitude
	Velocidade	pausa	cena	sumário	elipse
	Frequência	singular	repetitiva	interativa	
Modo narrativo	Distância	discurso narrativo	discurso transposto indireto	discurso transposto indireto livre	discurso reportado
	Função do narrador	narrar	gerir	comunicar	testemunhar
Instância narrativa	Voz narrativa	hétero diegético (na História)	homo diegético (na história, se o narrador é o herói, então também é auto-diegético)	extra diegético (na narrativa)	intra-diegético (na narrativa)
	Tempo da narrativa	anterior	posterior	simultâneo	intercalada
	Perspetiva narrativa	focalização zero	focalização interna	focalização externa	focalização espectral
	Mostração ³²	polarização-público		polarização-personagem	polarização-enunciado
	Ocularização	zero		interna primária	interna secundária
	Auricularização	zero		interna primária	interna secundária

Dentro do foco investigativo – as sequências de sonho, imaginação, memória e de alucinação da personagem – percebe-se que a utilização do *espaço diegético*, da variação de *temporalidade/níveis narrativos*, da *ordem* e do *tempo do relato*, do *modo narrativo* e os vários elementos da *instância narrativa* são utilizados de acordo com a intenção e objetivos de cada história. Porém é possível obter algumas conclusões. Estas são uma consequência da observação visual e auditiva da narrativa de diversos filmes, ao longo da vida da investigadora, além dos escolhidos para o desenvolvimento da tese. Cada uma das categorias da narratologia cinematográfica estão aqui comentadas.

Em relação ao *espaço*: quase sempre é utilizado um *espaço diegético* e não físico, na representação de sonhos e lembranças. Nem sempre há uma definição de sítio ou estes se misturam – pois o que se procura é a criação de imagens semelhantes as imagens dos sonhos, que raramente são claras ou definidas. O *fora de campo diegético*

³² Tal ação de mostrar e dar informações visuais ao público, na verdade pode ser classificada como uma ação que pertence à instância da narração da história, pois ao mostrar, auxilia no processo de contar a história.

tem um papel fundamental, uma vez as vozes em *off*, a música, os ruídos, agregam a imagem projetada outras informações e sensações. Todas as variações da *auricularização* são utilizadas (*zero, interna primária e secundária*). Tal característica é encontrada em produções *live-action* e animadas.

Em termos de *níveis narrativos*, quase sempre é utilizada a narração *meta-diegética*, pois é um sonho, uma lembrança. Ou seja, é algo contado a partir de uma narrativa principal (*intradiegética*). No *tempo do relato*, a velocidade da representação das cenas de *imaginarium* diegético, costuma ser diferente da velocidade da narrativa principal (ações mais lentas ou aceleradas), mas utilizam a *velocidade da cena*. Um outro elemento, a *frequência repetitiva*, também tem utilização comum, como o sonho com cachorro do documentário animado, *Vals mit Bashir* (Folman et al. & Folman, 2008).

No *modo narrativo*, quanto à *distância do narrador*, as quatro variantes podem ser utilizadas sem preferência, o que é determinado pela história: se é a representação de uma história contada por alguém, se é a representação do sonho ou alucinação de alguém, ou um pensamento. A *função do narrador* mais comumente encontradas para representar esses momentos específicos: é o narrador que *narra, comunica* ou é *testemunha* – uma vez que o narrador tem a *gerência* da exposição dos acontecimentos –, ou tem uma posição *ideológica*. O criador é quem determina qual tipo de narrador se adequa melhor aos momentos da narrativa, assim como se ele será um narrador *homo, auto, extra* ou *intradiegético*.

Quanto aos diversos elementos da *instância narrativa*, alguns se prestam mais adequadamente à representação do *imaginarium* diegético da personagem. A *voz narrativa* pode acontecer tanto como *homo diegética, hétero-diegético* ou *autodiegético* dependendo da história, enquanto o *tempo de narração* não. Se for a representação de uma memória, sempre será uma *narração posterior*. Se for um pensamento ou sonho, se adequa melhor a *narração simultânea*. Porém, se for uma alucinação, a narração utilizada pode ser *posterior, simultânea* ou *intercalada*.

Em relação à *perspetiva narrativa* é uma classificação que melhor se aplica a momentos maiores, às narrativas completas. Mas apesar das representações do *imaginarium* imágético da personagem, em geral, serem de curta duração, é natural que a *focalização zero* seja a mais utilizada. Isso por que é preciso que o narrador saiba além do consciente da personagem – no caso, seus sonhos, alucinações – ou ainda, *interna* –

na representação de memória e pensamento. Mas recordando a observação de Aumont (1983, p. 84) a “*focalização* por um personagem” é mais comum, uma vez que a visão da personagem é vista pelo público.

A *mostração* é sempre uma constante na representação das imagens mentais da personagem. Elementos simbólicos, metafóricos, momentos da história, imagem de outros personagens, qualquer coisa serve na construção da imagem mental, de acordo com as intenções do *mega narrador* (Gaudreault & Jost, 1995). Porém, as *ocularizações internas primária e secundária* têm aplicação constante nessas passagens de nível narrativo, do consciente para o inconsciente (e vice-versa) da personagem. E assim, criam elementos de *raccord*, metafóricos, que carregam a informação de que se apresenta um novo momento para o público.

Em relação à *auricularização*, qualquer das classificações são muito utilizadas na representação do *imaginarium* da personagem. Tanto para criar um ambiente sensível ao público (*zero e interna secundária*), para auxiliar o entendimento da cena (*interna primária*).

Como é possível concluir, há certas variações, ou melhor, conjuntos de variações dos elementos das categorias narrativas que são mais utilizados que outras. Tal facto, por consequência, cria quase que uma codificação audiovisual, que fornece ao público a informação de que, a cena apresentada não é “real”, dentro da narrativa – mas é algo que se passa (ou se passou) em outro momento/nível diegético. Na procura de se criar histórias, ambientes e sensações, visuais e auditivas que se assemelham às nossas próprias impressões pessoais desses momentos, a Narratologia oferece – assim como os efeitos visuais – artifícios fundamentais para esse objetivo.

Com o objetivo de facilitar o processo de estudo de casos, e de sintetizar as informações apresentadas nesta conclusão, é proposta a Tabela 3.2 com correlaciona os elementos narrativos e as categorias de *imaginarium* diegético: sonho, lembrança, pensamento e alucinação.

Tabela 3.2 - Elementos Narratológicos vs. Categorias do *Imaginarium* Diegético

Categoria	Elementos	SONHO	LEMBRANÇA	PENSAMENTO	ALUCINAÇÃO
Espaço	Físico	-	-	-	-
	Diegético	Campo e Fora de Campo			
	Discurso	-	-	-	-
	Espectatorial	-	-	Podem trabalhar com o espaço	
Discurso	Espaço	Podem trabalhar com o espaço			
Níveis narrativos	Narrativa embutida	Meta-diegético ou Meta-meta-diegético			
	Metalepse	Pode trabalhar com			
Tempo do relato	Ordem	Analepse prolepse ou não	Analepse	Analepse prolepse ou não	
		Alcance longo ou curto	Alcance longo ou curto	Alcance longo ou curto	
		Amplitude pequena	Amplitude pequena	Amplitude pequena	
	Velocidade	Pausa ou Cena ou Sumário ou Elipse			
	Frequência	Singular ou Repetitiva			
Modo narrativo	Distância	Discurso narrativo Discurso transposto indireto Discurso transposto indireto livre Discurso reportado			
	Função do narrador	Narrar ou Comunicar ou Testemunhar			
Instância narrativa	Voz narrativa	Hétero-diegético (mega narrador) Homo diegético (e pode ser Autodiegético) Extra diegético Intradiegético (narrador)			
	Tempo da narrativa	Simultâneo (mas pode ser Anterior)	Posterior	Simultâneo (mas pode ser Anterior)	Simultâneo Anterior Intercalada
	Perspetiva narrativa	Focalização zero (mas pode ser Interna)			
	Mostração	Polarização-público Polarização-personagem			
	Ocularização	Zero Interna primária Interna secundária			
	Auricularização	Zero Interna primária Interna secundária			

4 O IMAGINARIUM DIEGÉTICO NA ANIMAÇÃO E NO CINEMA

4.1 INTRODUÇÃO

A ligação entre a imagem do Cinema e o imaginário, foi sempre do interesse dos teóricos e cineasta desde o início da sétima arte¹. Textos como, “*Le Mécanisme Cinématographique de la Pensée*”, de Henri Bergson (2008); “*Les Vue Cinématographiques*”, de Georges Méliès (2008) e “*Cinémotographe Cérébral*” (2008), de Edmond De Amicis (1845-1908), são uma comprovação da rápida constatação da relação entre o Cinema, o pensamento e o imaginário humanos. Estes observam as semelhanças entre a imagem vista no ecrã e a imagens criadas mentalmente pelo homem.

Edgar Morin, que destinou um livro sobre a relação do Cinema com o imaginário, observa que “*L’imaginaire est la pratique magique spontanée de l’esprit qui rêve*”² (1956, p.83) e que “*le lieu commun de l’image et de l’imagination*”³ (p.84). E ainda destaca: “*Nous entrons dans le royaume de l’imaginaire quand les aspirations, les désirs, et leurs négatifs, les craintes et les terreurs, emportent et modèlent l’image pour ordonner selon leur logique les rêves, mythes, religions, croyances, littératures, précisément toutes les fictions*”⁴ (p. 83).

O advento da Animação e do Cinema abriu o caminho para a supremacia da ficção sem precedentes – e com ela, a “ilusão”. Através da obra de Méliès⁵, Morin explica a teatralidade “espetacular” do Cinema: “[...] *des machines, et l’irréalité de*

¹ Expressão utiliza por Ricciotto Canudo (1877-1923), pela primeira vez no “*Manifest des Sept Arts*” (1911, p. 2).

² Em Português: “é a prática mágica espontânea do espírito que sonha”.

³ Em Português: “o sítio comum da imagem e da imaginação.”

⁴ Em Português: “Entra-se no reino do imaginário no momento em que as aspirações, os desejos, e os seus negativos, os receios e os terrores, captam e modelam a imagem, com vista a ordenarem, segundo a sua lógica, os sonhos, os mitos, as religiões, as crenças. As literaturas, ou seja, precisamente, todas a ficções”

⁵ Não é sem motivo que a figura de Méliès foi de certa forma “ressuscitada” para o grande público, por Martin Hockett et al. & Scorsese, através do filme *Hugo* (2011). O momento da atualidade é semelhante ao da época de Méliès, quando também não havia diferença entre o que era do domínio do Cinema e do que era de Animação. Tudo estava sendo criado naquele momento. Ele inclusive é reverenciado pelos historiadores e profissionais dos dois meios: como o pai do cinema de ficção (Sadoul, 1963), e como um dos precursores da Animação (Wells, 1998, p. 11; Purves, 2008, p. 6; Willoughby, 2009, p. 85). Com sua *expertise* de mágico e criador de ilusões, ele compreendeu rapidamente a “magia” dessa nova Arte.

Méliès se déploie aussi flagrante que le fut la réalité des frères Lumière”⁶ (Morin, 1956, p. 58). Nesse nascimento, do Cinema de ficção, tudo era possível à Méliès, que não fazia distinção entre o que era “real” ou “irreal” em seus filmes. Mesclando técnicas do teatro e de prestidigitação, criou as bases dos efeitos especiais para o Cinema, utilizando entre outros artifícios, a técnica de *stop-action* (Harryhausen & Dalton, 2008, p. 38) – nome então utilizado para o atual *Stop motion*.

Para Christian Metz, que também analisa a relação da imagem cinematográfica com o imaginário humano, observa que “*Davantage que les autres arts, ou de façon plus singulière, le cinéma nous engage dans l'imaginaire : il fait lever en masse la perception, mais pour la basculer aussitôt dans sa propre absence, qui est néanmoins le seul signifiant présent*”⁷ (Metz, 1975a, p.32). Não há uma presença real no Cinema, que é constituído de representantes e significantes, *imaginários*. E lembrando que as questões sobre a verosimilhança, impressão de realidade e suspensão da descrença – vistas no primeiro capítulo – agem também sobre o espectador, durante a visualização de um filme.

Ainda sobre a falsidade das imagens, Morin também observa as similaridades entre o cinema e o sonho: “*les structures du film [...] répondent aux mêmes besoins imaginaires que celles du rêve; la séance de cinéma révèle des caractères para-hypnotiques (obscurité, envoûtement par l'image, relaxation 'confortable', passivité et impuissance physique)*”⁸ (1956, p.157). E se a ficção é uma farsa, uma ilusão, naturalmente a necessidade de abstração do público, dos referenciais de realidade, reforça esse estado.

*Les actualités perdent elles-mêmes leur réalité pratique : les actes réels originaux sont passés, absents ; le spectateur sait qu'il voit une image, et dé-réifie sa vision pour la ressentir esthétiquement. Aussi, par rapport au rêve ou à l'hallucination [...] le cinéma est un complexe de réalité et d'irréalité ; il détermine un état mixte, [...]*⁹. (Morin, 1956, p. 157)

⁶ Em Português: “da mais realista das máquinas, imediatamente surge o fantástico: a irrealidade de Méliès torna-se tão flagrante como a realidade dos irmãos Lumière o foi.”

⁷ Em Português: “O cinema, em maior escala que as outras artes, ou de maneira mais singular, embrenha-nos no imaginário: faz com que a percepção surja maciçamente, mas para logo deixá-la cair em sua própria ausência, que é, entretanto, o único significante presente.”

⁸ Em Português: “as estruturas dos filmes [...] correspondem à mesma necessidade de imaginário que as do sonho, a sessão de cinema revela características para-hipnóticas (obscuridade, encantação através da imagem, descontração ‘confortável’, passividade e impotência física).”

⁹ Em Português: “As próprias atualidades perdem a sua realidade prática: os atos originais já passaram, já estão ausentes; o espectador sabe que está a ver uma imagem, e, transforma a sua visão para percebê-la esteticamente. Assim, em relação ao sonho ou à alucinação [...] o cinema é um complexo de realidade e de irrealidade, ele determina um estado misto, [...].”

Como é possível observar, a relação entre cinema e as imagens mentais – sonhos, pensamentos, alucinações – há muito já foram tema de estudos a partir dos mais diversos pontos de vista. Estes sublinham a proximidade da imagem filmada, da sensação de uma sala de cinema, com os momentos oníricos, de sonhar acordado, de alucinação.

É a partir desses trabalhos que esta investigação propõe avançar, desenvolvendo, um olhar específico em relação à imagem animada, quando esta é responsável pela representação da imagem ilusão da diegese (sonho, lembrança, alucinação, pensamento), enquanto a imagem filmada representa a realidade dessa mesma diegese. Para tanto, são também observados trabalhos que abordam a imagem mental em relação a Animação (Sifianos, 2012), a percepção da imagem cinematográfica (Metz, 1975a, 1994; Morin, 1956), e da imagem mental (Arnheim, 1971, 2004).

Este capítulo é destinado a delimitar e desenvolver as questões do *imaginarium* diegético para o desenvolvimento e compreensão das análises específicas dos filmes selecionados. Com esse objetivo são abordadas as fronteiras adotadas sobre o *imaginarium* (imagem mental dos personagens) neste trabalho; o seu papel na construção das narrativas, a sua representação, no Cinema *Live-action* e na Animação e como essas representações favorecem a abstração e o aprofundamento do público nessas histórias.

4.2. A IMAGEM MENTAL

Tudo é imagem. A relação do homem com o mundo se dá, principalmente, através do sentido da visão e da identificação do que se vê, “*On ne peut la dissocié de la présence du monde en l'homme, de la présence de l'homme dans le monde*”¹⁰ (Morin, 1956, p. 31). A história de cada indivíduo, os pensamentos e memórias do passado são imagens vistas, criadas e guardadas na mente de cada um. E neste sentido, em termos de corpo, não há diferenças entre elas. As imagens resultantes de uma lembrança, de um sonho ou do pensamento humano, são iguais: são imagens mentais¹¹. Como afirma o psicólogo da

¹⁰ Em Português: “Não se pode dissociá-la [imagem] da presença do mundo no homem, da presença do homem no mundo.”

¹¹ Não é objetivo e não tem pertinência o aprofundamento do estudo neurocientífico sobre este assunto, mas o apontamento da impressão visual da natureza das imagens criadas pela mente, como senso comum.

Universidade de Harvard, o Dr. Daniel Schacter (Hitier, 2016), o ato de lembrar e imaginar ativam as mesmas áreas cerebrais (o do hipotálamo), e não temos como assegurar que uma cena guardada na memória é “verdadeira”, pois ela é modificável ao longo do tempo – *“is not a video record, but a Wikipedia page, which can be accessed and edited”*¹² como explica a Dra. Elizabeth Loftus, da Universidade da Califórnia (Hitier, 2016). É como um material maleável, sofrendo interferências de impressões e informações diversas. O que facilita confundir lembranças com imagens da imaginação, ou registros cotidianos, como por exemplo, quando se acha que a porta de casa foi trancada, mas na verdade ficou destrancada.

Considera-se imagem mental, toda e qualquer imagem criada consciente ou inconscientemente ou armazenada pela mente humana na memória. Toda experiência vivida, torna-se uma imagem mental armazenada, que em termos comparativos com uma lembrança de um filme visto, ou de um sonho, não há diferenças. Outros estudiosos abordam o assunto. Segundo Arnheim,

*Thinking, in particular, can deal with objects and events only if they are available to the mind in some fashion. In direct perception, they can be seen, sometimes even handled. Otherwise they are represented indirectly by what is remembered and known about them.*¹³ (1971, p. 98)

*But memory can take things out of their contexts and show them in isolation*¹⁴ (Arnheim, 1971, p. 104), e há um “[...] *sort of incompleteness is typical of mental imagery. It is the product of the selectively discerning mind, which can do better than consider faithful recording of fragments*”¹⁵ (p. 105).

Para Jacques Aumont, “é ‘imagem mental’ aquilo que, em nossos processos mentais, não pode ser imitado por um computador que utiliza informação binária. A imagem mental não é, portanto, uma espécie de ‘fotografia’ interior da realidade, mas uma representação ‘codificada ‘da realidade [...]’” (2001, p.118). Ou seja, Aumont observa a criação mental das

¹² Em Português: “não é um registro de vídeo, mas uma página da Wikipédia, que se pode aceder e editar.”

¹³ Em Português: “O pensamento, em particular, pode lidar com objetos e eventos apenas se eles estiverem disponíveis para a mente de algum modo. Na percepção direta, eles podem ser vistos, às vezes até manipulados. Caso contrário, eles são representados indiretamente pelo que é lembrado e conhecido sobre eles.”

¹⁴ Em Português: “Mas a memória pode tirar as coisas de seus contextos e mostrá-las isoladamente.”

¹⁵ Em Português: “tipo de incompletude é típico das imagens mentais. É o produto de um discernimento seletivo da mente, o qual pode fazer melhor do que considerar a gravação fiel de fragmentos.”

imagens ocorre (sendo registros da memória), mesmo quando estas são resultado da visão, de uma imagem, de um momento vivido.

George Sifianos, estudioso francês da estética do Cinema de Animação, faz algumas observações que são pertinentes à esta investigação e seu enfoque¹⁶, e que corroboram com Arnheim e Aumont. Sifianos (2012, p.56) observa que “*Les images mentales ne sont donc pas des images naturalistes. Elles sont abstraites*”¹⁷. E elas têm a tendência a guardar o todo, não o detalhe¹⁸. Rudolf Arnheim, destaca que

*If we wish to make pictures on a plane surface, all we can hope to do is to produce a translation — that is, to present some structural essentials of the visual concept by two-dimensional means. The pictures achieved in this way may look flat like a child's drawing or have depth like those obtained with a stereoscope or holograph, but in both the problem remains that the all roundness of the visual conception cannot be reproduced directly in a single plane.*¹⁹ (Arnheim, 2004, p. 107)

Isso explica que essa simplificação da visualização das formas, diferencia a imagem mental da obtida pela percepção visual.

“*L’image mentale se satisfait de la reconnaissance de son objet*”²⁰ (Sifianos, 2012, p.57), uma vez que, ao ver uma imagem previamente registrada na memória, logo se cria uma identificação e revive-se aquela recordação (se houver). Para Arnheim (1971, p. 90), o reconhecimento do que é visto é “*the most useful and common interaction between perception and memory*”²¹, porém destaca: “*Recognition presupposes the presence of something to be recognized*”²² (Arnheim, 1971, p. 90). Enquanto Aumont afirma ser o reconhecimento um dos principais investimentos psicológicos da imagem (2011, p. 83). Por consequência, há uma tentativa em lembrar dos detalhes daquele

¹⁶ A questão visual dessas imagens, em termos de senso comum e de representação.

¹⁷ Em Português: “as imagens mentais não são naturalistas, mas abstratas”.

¹⁸ A Gestalt inclusive explica desta forma como se processa a percepção humana: “*Any stimulus pattern tends to be seen in such a way that the resulting structure is as simple as the given conditions permit. [Qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal forma que a estrutura resultante é tão simples quanto as condições dadas permitem]*” (Arnheim, 2014, p. 53).

¹⁹ Em Português: “se quisermos criar imagens sobre uma superfície plana, tudo que podemos esperar fazer é realizar uma tradução — isto é, apresentar algumas das características estruturais essenciais do conceito visual através de meios bidimensionais. As imagens obtidas desta maneira podem parecer planas como o desenho de criança ou ter profundidade como aquelas obtidas com um estereoscópio ou hológrafo, mas em ambos resta o problema de não ser possível reproduzir toda a circularidade da concepção visual diretamente sobre um único plano.”

²⁰ Em Português: “A imagem mental se contenta com o reconhecimento de seu objeto”.

²¹ Em Português: “a mais útil e comum interação entre a percepção e a memória”.

²² Em Português: “o reconhecimento pressupõe a presença de algo a ser reconhecido.”

momento. É a tendência “‘vers’ la ‘complétude’ [de l’image]”²³ (Sifianos, 2012, p. 57), que quase sempre fracassa, pois “*les images mentales se situent entre mémoire et oubli. [...] [...] qui réduit les images à leur structure de base*”²⁴ (p. 58). Essa imagem de natureza abstrata é incompleta, sendo “*plus apte à être possédée qu’à posséder*”²⁵ (Sifianos, 2012, p. 65). Ela é suscetível à manipulação, pois é instável podendo ser modificada (2012, p. 65) – como a situação mencionada na qual não se tem certeza, se a porta foi fechada ou não – pode ser apenas um registro de um ato cotidiano. Arnheim (1971, p. 104) afirma que a mente “*can cut pieces from the cloth of memory, [...], can also make collages from memory material, by imagining centaurs or griffins*”²⁶.

Sifianos ainda observa as diferenças entre a imagem mental e a imagem fotográfica – o que pode ser aplicado à imagem filmada.

*Le cinéma – en tant qu’image filmée de la nature – n’est pas la réalité objective. C’est la réalité traduite par le matériel technique dans une « réalité » de deuxième génération. Respectivement, l’image peinte²⁷ – qui est filmée et projetée – n’est pas l’image mentale, mais une image mentale secondaire. Dans le cas d’image projetée à l’écran, la réalité secondaire coïncide avec l’image mentale seconde. L’image photographique d’un objet correspond, en principe, plus à la réalité de l’objet qu’à son équivalent que nous formons en tant qu’image mentale. [...] Dans la peinture donc, le processus va de l’image mentale à l’image peinte. Par contre dans la photographie il va de la réalité à la photographie, sans l’intervention du processus mental. Par conséquent, l’image photographique tend à être considérée comme réalité objective, tandis que l’image peinte est considérée comme subjective, non réelle, création de l’imagination.*²⁸ (Sifianos, 2012, pp. 69-70).

²³ Em Português: “em direção à ‘completude’ da imagem”.

²⁴ Em Português: “a imagem mental se situa entre a memória e o esquecimento. [...] [...], que reduz “a imagem à sua estrutura básica.”

²⁵ Em Português: “mais apta ser possuída que a possuir.”

²⁶ Em Português: “pode cortar pedaços do tecido de memória, [...], pode também fazer colagens do material das lembranças, imaginando centauros ou grifos”.

²⁷ Tudo o que Sifianos se refere à imagem “pintada”, pode ser aplicada à imagem criada para uma animação, pois como para uma pintura, há a elaboração mental da imagem para posterior “materialização” – seja através da pintura, escultura, desenho, ou outra forma manual de se criar uma representação de algo. Pode-se afirmar que em uma produção *live-action*, também há uma elaboração prévia da imagem a ser captada, o que é verdadeiro. Mas a imagem capturada pela câmera será sempre uma imagem fotográfica, com viés realista e naturalista, formada por objetos ambientes e pessoas reais. Para se identificar as diferenças das imagens, desconsidera-se aqui a hibridação atual, da imagem cinematográfica com a imagem digital. Assunto abordado nos Capítulos 1 e 2.

²⁸ Em Português: “O cinema – enquanto imagem filmada da natureza – não é uma realidade objetiva. É uma realidade traduzida pelo material técnico para uma ‘realidade’ de segunda geração. Respectivamente, uma pintura – ao ser filmada e projetada – não é a imagem mental, mas uma imagem mental secundária. No caso da imagem projetada no ecrã, a realidade secundária coincide com a imagem mental secundária. A imagem fotográfica de um objeto, em princípio, corresponde mais à realidade do objeto e não ao seu equivalente, formado como imagem mental. [...]. Portanto na pintura, o processo passa da imagem mental para a imagem pintada. Por outro lado, na fotografia, ele vai da realidade à fotografia, sem a intervenção do processo mental.

Tal afirmação explica a proximidade entre a imagem mental e as Artes Visuais em geral, ao mesmo tempo que concorda, novamente, com a afirmação de Barthes (1980, pp. 16-18), que observa que a fotografia adere ao referente (ao real). As imagens mentais são fugitivas, incertas, flexíveis, mesmo quando resultado de um registro da memória.

4.2.1 Características Visuais e Auditivas dos Registros Mentais

Com o objetivo de tornar mais claro, é apresentado um breve panorama, de sentido comum²⁹, sobre como se processam as imagens criadas pela mente³⁰. Isso é importante pois é essa identificação comum, do encontro dessas similaridades com as imagens dos filmes, que colabora com a identificação desses momentos dentro dos filmes – como sendo de sonho, lembrança, pensamento ou alucinação.

O pensamento é um fluxo sucessivo de imagens, que se alteram de acordo com o que se pensa, fazendo a mente saltar de assunto em assunto, nem sempre de forma lógica ou voluntária. Um determinado assunto abre caminho para outro. Por exemplo, na rememoração de algum evento, espontaneamente, ao final de dois, três minutos termina-se por pensar sobre o fazer no dia seguinte³¹. Os pensamentos são uma sucessão de imagens criadas pela mente, podendo-se terminar o processo em outro foco (algo elaborado ou imaginado). Os sons “produzidos” mentalmente, também são reproduções de sons registrados na memória, como acontece com as imagens. Logicamente é possível criar imagens novas, elaborar outras formas, pensar sobre algum acontecimento futuro.

Consequentemente, a imagem fotográfica tende a ser considerada como realidade objetiva, enquanto a imagem pintada, como realidade subjetiva, não real, uma criação da imaginação”.

²⁹ Apesar do senso comum ser muitas vezes rechaçado pela ciência (Santos, 1989), principalmente a que trabalha com dados quantitativos, nesta altura do trabalho se faz necessária à sua utilização. Primeiramente, esta é uma investigação qualitativa, como abordado na “Apresentação”. Ela trabalha no campo das humanidades, onde a cognição e a relação entre a imagem e a percepção desta, pelo homem, de forma cotidiana e banal (a relação do homem com seus pensamentos, com as imagens do cinema) é um elemento importante da investigação a ser considerado. Como observa Santos (1989, p. 39) o senso comum surge com a burguesia emergente do século XVIII. Assim, carrega o estigma de preconceito e menos valia. Mas como uma investigação sobre um meio pós-moderno (Cholodenko, 1991; Gordeeff & Queiroz, 2015) o senso comum não poderia ser ignorado, pois ele é “prático e pragmático; reproduz-se colado às trajetórias [sic] e às experiências de vida de um dado grupo social e nessa correspondência se afirma de confiança e dá segurança. [...]. [...]; não resulta de uma prática especificamente orientada para o produzir; reproduz-se espontaneamente no suceder quotidiano da vida [...]” (Santos, 1989, pp. 89-90).

³⁰ Não é o objetivo, nem contribui para o desenvolvimento deste trabalho um aprofundamento científico sobre a imagem mental, o que foi mais profundamente desenvolvido a partir dos anos 1970, por Shepard e Metzler (1971).

³¹ É um pouco diferente quando estamos pensando ou resolvendo um problema, pois há uma concentração da mente sobre uma determinada questão, com um objetivo.

Mas é um processo que acontece a partir de elementos dos quais já se tem registro (Gleitman, Fridlund & Reisberg, 2014, p. 399), como já mencionado também por Arnheim. O que acontece são elaborações mentais desses elementos, através da criatividade, criando outros temporariamente. Se não escrevermos ou desenharmos, raramente é possível guardar esses pensamentos com detalhes, na memória, ao curto prazo³².

Quando se sonha, em geral as imagens parecem estar desfocadas, as pessoas parecem fantasmas, esfumadas, com os ambientes e objetos sem nitidez. As cores, às vezes, são pontuais ou não existem. Mas há sonhos muito “reais”: coloridos, com odores, sensação de tato e emoção. Porém, na maioria dos casos, não há uma “lógica” no que acontece em um sonho: um momento se esta na casa de nossa infância e de repente, já é o local de trabalho, e estamos com uma pessoa desconhecida. As imagens, pessoas e ambientes se modificam rapidamente, em imagens que se dissolvem, se sobrepõem ou se metamorfoseiam – como os efeitos de transição cinematográficos³³.

Todavia, quando se passa por alguma situação de alucinação – seja por ingestão de psicotrópicos ou qualquer outro elemento, ou estado psicopatológico que provoque tal efeito (esquizofrenia, por exemplo) – as imagens criadas e “vistas” podem ser semelhantes às dos sonhos, ou com uma completa sensação de realismo, onde se identifica e até se conversa com alguém, como se ele realmente existisse e estivesse presente. E tais imagens não são resultado de um estado consciente da mente, isto é, não são elaboradas intencionalmente. Estas são resultado de distúrbios fora do controle do indivíduo, assim como os sonhos se processam como uma manifestação do inconsciente (Freud, 2012).

Tais efeitos que ocorrem com a visualidade das imagens, também ocorre com os sons. O que se ouve em sonhos, pensamentos, lembranças ou alucinação, também pode ser de uma profunda realidade, em sincronia com o que se vê, ou sem nenhuma coerência com a imagem que se acredita ver, como se fossem “vozes do além”. Tal reunião cria a sensação de insegurança, de desconhecido, de impotência diante de algo que não se tem controle – não deixa de ser algo semelhante à sensação de se estar assistindo a um filme em uma sala escura.

³² É o processo da memória: estado pré-atento/consciente (duração 250ms), memória de trabalho (MDT) (duração, 30s.) e a memória de longo tempo (MLT) (Jullier, 2002, pp. 28-29). A animação, *Inside Out [Divertida-Mente]* (Lasseter et al. & Docter, Carmen, 2015) apresenta como narrativa a relação entre esses estados da memória.

³³ Comentados mais a diante.

4.2.2 Semelhanças e Diferenças Visuais Entre as Imagens Mentais

A partir deste ponto, é possível identificar e caracterizar algumas semelhanças e diferenças sutis entre as imagens de sonho, lembrança, pensamento e alucinação, considerando a sucessão de imagens e a impressão de passagem de tempo que estas carregam.

Enquanto o pensamento é inconstante variando de foco, de forma direta, quando se sonha, as imagens parecem, muitas vezes se transformar uma na outra: um coelho que se transforma em um relógio, por exemplo, por metamorfose ou por substituição. O controle consciente do sonho é raro, assim como se ter a consciência de que se está sonhando, ou de querer acordar. A sensação da passagem de tempo, durante esses estados ou quando se está a “sonhar” acordado, também é algo incerto.

Como citado anteriormente, as imagens mentais são mais abstratas. Portanto, as alterações, a passagem direta de uma imagem mental para outra, parece que ocorre em um rápido *fade*³⁴ – fazendo uma analogia às transições cinematográficas – e não um *corte*, como um piscar de olhos – com um corte imediato para a imagem seguinte.

Contudo, a lembrança de um sonho, sempre se mostra mais “apagada” ainda, mais incerta que a de uma recordação de algo vivido (principalmente quando esta lembrança apresenta forte conotação ou referência emocional). As lembranças do casamento ou de um acidente sofrido são mais nítidas, que as imagens da lembrança do noticiário, pois são carregadas de emoção (Gleitman, Fridlund & Reisberg, 2014, p. 376). Tal facto é resultado da atenção que dispensamos ao acontecido e o envolvimento emocional com o ocorrido: é a aplicação da expressão coloquial, “lembrei como se fosse um filme”. Esta é consequência da identificação (pelo sentido comum) da semelhança das lembranças com a imagem filmada e a sua riqueza de detalhes³⁵. É a semelhança das lembranças vividas, como uma imagem real – novamente, é o que Barthes e Sifianos observam sobre a sua ligação com a imagem fotográfica – que é diferente da pouca “completude”, usando um termo de Sifianos (2012) da imagem de um sonho ou de um pensamento.

Já a imagem de uma alucinação, pode ser bem mais inconstante, às vezes

³⁴ Efeito de transição entre cenas e sequências de filmes para o cinema: enquanto uma imagem desaparece lentamente, outra aparece da mesma forma, criando a sensação de fusão de imagens.

³⁵ Lembrando que McLuhan (1995) considera o cinema como sendo um meio *hot*, com completo fornecimento de informações ao público.

metamorfa e com ritmo acelerado ou lento (dependendo da sua origem, se foi causada por substância estimulante ou depressiva), e sem a mínima lógica (como um sonho). Nesses estados, a noção de tempo é distorcida, dificultada pela completa ou parcial falta de consciência. Porém, no caso de uma alucinação ser detalhada e elaborada, como consequência de uma esquizofrenia, a noção de tempo é proporcional da realidade criada pela pessoa. O que pode ser completamente diferente do tempo real e cronológico³⁶.

4.3 O CINEMA E O *IMAGINARIUM* (IMAGINÁRIO)³⁷

É possível pensar, imaginar qualquer ação ou acontecimento relacionando-o a qualquer situação. Não há limites para a imaginação humana³⁸. Mas para materializar estas ideias, para transformar estas imagens mentais em imagens visíveis é preciso criá-las fora da mente. Esse foi o nicho preenchido pela criação das imagens em movimento, o que antes só era possível através da Literatura, das Artes Plásticas e do Teatro.

Porém a primeira não fornece uma “imagem” exata, mas indicações e descrições que são usadas pelo leitor para criar a sua própria imagem mental da narrativa (através da imaginação). O filme apresenta as imagens dessa história. Como observa Metz, “*le lecteur du roman ne retrouve pas toujours son film, car ce qu’il a devant lui, avec le film véritable, c’est à présent le fantasma d’autrui [...]*”³⁹ (1975b, p. 115).

As Artes Plásticas apresentam uma imagem estática, como um instantâneo do pensamento – que não é estático –, bi ou tridimensional mais ou menos semelhante a este, ou que evolui com o trabalho, e de acordo com a maestria e intenção do artista. Já o Teatro apresenta a ação, com movimentos e sons, no mesmo plano (real) do espectador que assiste à encenação, à priori, sempre com o mesmo ponto de vista a partir da plateia.

³⁶ O filme *A Beautiful Mind* (Grazer, Hallowell, Howard, Kehela, & Howard, 2001), apresenta bem a história real do matemático John Nash (1928-2015), esquizofrênico, que quase enlouqueceu em um mundo próprio, com perseguições e amigos inexistentes.

³⁷ Edgar Morin dedicou um livro a esse tema, que neste texto é abordado de forma pontal, fazendo referência somente aos elementos importantes à investigação.

³⁸ Para Blaise Pascal (1623-1662), “A imaginação dispõe de tudo” (Fortino, 2013, p. 124). Nesse sentido, esta é uma potência compartilhada com a Animação.

³⁹ Em Português: “o leitor do romance nem sempre encontra o seu filme, pois o que ele tinha perante si, com o verdadeiro filme, é agora o fantasma de outro.”

Mas o que se vê no cinema é a projeção de imagens, de atores ausentes (desenhos ou objetos, no caso da animação) – que foram filmados ou capturados –, e locais (cenários) diferenciados e dinâmicos. O grande Cinema tornou possível a visualização de imagens totalmente absurdas e inverosímeis, assim como o registro de imagens do mundo material real em movimento (Méliès, Morin, Metz).

O desenvolvimento da Animação e do Cinema *Live-action* possibilitou a criação de mundos e ações completamente dissociadas dos limites das possibilidades da realidade material. Como explica Gilbert Durand (1995, p. 10), “a imaginação simbólica é dinamicamente negação vital, negação do nada da morte e do tempo”. A Animação e o Cinema *Live-action* ofereceram à imaginação humana uma forma de extrapolar os limites do cérebro e de se apresentar, ela mesma, aos outros. É sentido comum também que através da Arte, o artista se imortaliza – no caso do ator, com o Cinema, tal afirmação nunca foi tão verdadeira⁴⁰.

Mas existem diferenças. Enquanto no *live-action* há uma ligação inegável com o que se identifica como sendo real – a sua vinculação indissociável com a Fotografia, que por sua vez está ligada ao real, observação de Barthes já mencionada –, em uma produção animada há uma dissociação com a realidade (na grande maioria das vezes), em termos visuais. As suas imagens podem se originar de uma folha de papel ou de uma caixa de areia, tendo como resultado imagens que simulam o movimento – que de facto, não existe. Essa diferença encontra paralelo nas duas maneiras de representar o mundo apontadas por Durand:

Uma *direta*, na qual a própria coisa parece estar presente no espírito, como percepção ou uma simples sensação. A outra *indireta* quando, por esta ou aquela razão, a coisa não pode apresentar-se “em carne e osso” à sensibilidade, como por exemplo na recordação da nossa infância, na imaginação das paisagens do planeta Marte, na compreensão da dança de elétrons em torno do núcleo atômico ou na representação de um além da morte (1995, p. 7).

Essa é uma das possibilidades da Animação: a de transmutar as ações imaginadas em imagens visíveis, criando mundos que nunca foram vistos, simulando visualmente ações impossível e irreais a partir de coisas inanimadas (“sem alma”). Nas atuais produções de *Live-action*, a utilização da Animação e a criação de ambientes em 3D é que possibilitam a produção de cenários futuristas, históricos e irreais – o que ocorre desde Méliès.

⁴⁰ Quando se vê Gene Kelly (1912-1986) em *Singin' in the Rain* (Freed, Edens & Donen; Kelly, 1952), quem diz que ele não está vivo?

Porém as imagens, segundo Aumont, são resultado da imaginação, “*faculté créative, productrice d’images intérieures éventuellement extériorisables*”⁴¹ (2011, p.58). O imaginário, por definição de Metz (como mencionado), “*combine en lui une certaine présence et une certaine absence. Au cinéma, ce n’est pas seulement le signifié fictionnel, s’il y en a un, qui se rend ainsi présent sur le mode de l’absence, c’est d’abord le signifiant*”⁴² (1975a, pp. 31-32).

Portanto, o Cinema também funciona como um espelho, onde é possível a identificação do espectador com um personagem, com uma situação ou com um lugar. O que se projeta na tela é uma imagem (de algo/alguém que é ausente) que foi capturada por uma câmara. Porém, quem a assiste se identifica, ou a interpreta de acordo com seu conhecimento e experiências prévias – como explica Bergson (1999), a percepção sobre o que se apresenta não é total e completa, pois esta é sempre impregnada pelas imagens e informações existentes no repertório do indivíduo, ou seja, na sua memória. Mas tal identificação do espectador com a ação visionada, também acontece com produções animadas, como no caso de *Toy Story 3* (Anderson, Lasseter, & Unkrich, 2010) – onde o público se identifica com o momento em que a personagem abandona os brinquedos e entra na vida adulta. Ou seja, a identificação corporal é importante – como a repulsa, a inquietação natural que surge (Pavis, 1996, p. 221) ao se visionar um cadáver –, mas esta não é mais importante que identificação da ação do que se vê e a emoção que esta desperta, – o que também acontece com uma cena violenta, mesmo através de conotação (Barthes, 2007)⁴³.

O processo de participação bem analisado por Metz (1994, pp.14-15), é justificado pela *impressão de realidade* apresentada pelos filmes – comentada anteriormente. Porém, essa impressão de realidade não se processa apenas ao se visionar uma cena de batalha, por exemplo, como também quando se assiste a um sonho de algum personagem. Ou seja, entende-se e identifica-se com o que é visionado, pois o que se vê é semelhante às imagens de lembranças dos próprios sonhos. Além da posição da câmara no ponto de vista da personagem, onde o sonho é visto pelo espectador como sendo seu.

⁴¹ Em Português: “faculdade criativa, produtora de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis.”

⁴² Em Português: “combina em si uma certa presença e uma certa ausência. No cinema não é apenas o significado ficcional, se é que há um, que assim se torna presente segundo o modo da ausência, é, primeiro, o significante.”

⁴³ [...] “dizemos que um sistema conotado é um sistema cujo plano de expressão é ele próprio constituído por um sistema de significação” (Barthes, 2007, p.88).

4.3.1 O Tempo e a Metamorfose

Um elemento importante das produções para o Cinema é o tempo cronológico e a passagem do tempo. A visão da sucessão de imagens estáticas em um determinado tempo, cria a ilusão do movimento. Mas além da questão técnica, há o aspeto dinâmico e narrativo do tempo, que também interferem na representação do *imaginarium* diegético.

Em qualquer das quatro situações mentais – sonho, pensamento, lembrança ou alucinação – é comum a falta de um fluxo lógico e constante das imagens e sons, assim como a presença de imagens em movimento. Ou seja, as primeiras imagens se transformam em outras, e outras, ao longo de um sonho, de um pensamento, de uma lembrança ou de uma alucinação, como foi mencionado. Do mesmo modo que nesses estados, a impressão da passagem de tempo também não é regular, nem respeita uma lógica cronológica.

A dilatação do tempo, que resulta numa ação mais lenta, irregular e inconstante, tal como e sua condensação, com elipses e acelerações, são comuns e frequentemente utilizadas na representação de cenas do *imaginarium* diegético. Isso ocorre porque o homem representa o mundo como este lhe parece. Se nos sonhos, nas lembranças e nas alucinações o fluxo das imagens mentais se apresenta dessa forma, é uma consequência que o homem o faça no sentido de criar visualmente, imagens próximas dessas imagens mentais, quando tem o objetivo de representar e fazer perceber esses estados – outro motivo da relevância do sentido comum. A forma como o homem entende e está acostumado a ver suas as próprias imagens internas (mentais), é “o” referencial imagético.

A alteração temporal, ao se representar momentos do *imaginarium* diegético, tanto em Animação quanto em *Live-action* – em termos de velocidade ou de linearidade –, cria, por consequência, uma diferenciação de ritmo de narrativa entre o *nível meta-diegético*⁴⁴ (o nível mental da personagem) e o *intradiegético* (o nível da ação em que ela dorme)⁴⁵. Tal facto auxilia a identificação de que este é um momento diverso da narrativa principal, que é um “estado” da personagem, que mostra a sua subjetividade. Morin (1956, pp. 66) considera tais alterações como *metamorfozes* do tempo: “Le

⁴⁴ Como acontece em *Frida* (Amin et al. & Taymor, 2002), com a aceleração dos movimentos feitos em *Stop motion*, ao representar o que a personagem sonha quando está em coma; e em *The Beach* (Macdonald & Boyle 2000), que apresenta um ritmo irregular, como imagens psicadelicamente coloridas ao representar a personagem Richard (Leonardo Di Caprio) drogado.

⁴⁵ Os níveis diegéticos foram abordados no Capítulo 3.

*temps du cinéma n'est pas seulement compressible et dilatable. Il est réversible*⁴⁶.

Porém, a metamorfose das imagens, quando uma se transforma em outra, seja por ação da transformação ou por substituição direta, é inclusive, um artifício importante tanto para a Animação quanto para o Cinema *Live-action*. George Sadoul (1963, p. 28) e Morin, ao falar de George Méliès, identificam os efeitos de trucagem⁴⁷ pioneiramente empregados por ele, como sendo metamorfoses: “[...], *tous les trucs prestidigitateurs de Méliès s'enracinent en techniques clé de l'art du film, [...]*”⁴⁸ (Morin 1956, p. 59). Ao seja, todo efeito de transformar algo em outra coisa, é considerado uma *metamorfose*.

Para a Animação, a metamorfose é uma das bases que a fundamentam, pois na realidade das ações do animador e seu resultado, todo e qualquer desenho animado, de um simples caminhar da personagem, é a metamorfose da forma do seu desenho ao longo do tempo. E em animação realmente a forma *se transforma*, ela se modifica, sendo possível visionar essa alteração formal/plástica, e não simplesmente a substituição direta de uma coisa por outra. A metamorfose na animação vê-se uma flor aberta murchar completamente. Quando tal situação ocorre, em uma produção *live-action*, na realidade, este é um efeito animado que é agregado à imagem filmada na pós-produção, através da montagem ou efeito digital.

A metamorfose de uma imagem é uma transformação que se processa e acontece através da passagem do tempo. E o tempo é um elemento fundamental na percepção, tanto da imagem real quanto da imagem animada, uma vez que ele apresenta uma linearidade “dentro da realidade”, mas o que não ocorre necessariamente com o pensamento ou a memória. Portanto, identifica-se uma semelhança maior entre o comportamento das imagens mentais com a Animação e o Cinema, pois seus filmes também apresentam o tempo de forma fragmentada, analéptica e não necessariamente cronológica – como observa também Morin (1956, pp. 84-85).

4.3.2 A Representação do *Imaginarium* Diegético na Animação e no Cinema *Live-action*

Como é possível constatar, com o objetivo de criar semelhança com as imagens mentais humanas, são utilizados artifícios diversos, nas produções das imagens filmadas

⁴⁶ Em Português: “O tempo no cinema não é apenas um tempo comprimível ou dilatável: é também reversível”.

⁴⁷ Sobreimpressão, exposição múltipla, máscaras, maquetes, filmagens através de um aquário. “Estas trucagens transformaram-se depois de Méliès nos elementos da técnica cinematográfica” (Sadoul, 1963, p. 29).

⁴⁸ Em Português: “[...], todos os truques de prestidigitação de Méliès se enraízam, como efeito, em técnicas-chave da arte do filme [...].”

e animadas ao apresentar cenas do *imaginarium* diegético⁴⁹. Com esses procedimentos, é possível criar um hiato entre as imagens do nível das ações da diegese (*intradiegéticas*), em relações às do *imaginarium* dos personagens (*meta-diegéticas*). Portanto, ao longo da História do Cinema, para demarcar tais momentos criou-se uma codificação⁵⁰ que é compreendida pelo público. Citando três exemplos de filmes de Animação e três de *Live-action*:

- em *Fantasmagorie* (Cohl & Cohl, 1909): os pensamentos de um ébrio são representados através de balões onde os elementos se transformam;
- em *Alice in Wonderland* (Disney & Geronimi, Jackson, Luske, 1951): Alice acorda de seu sonho com cenas em fusão, efeito de dissolução das imagens;
- em *9* (Bekmambetov et al. & Acker, S. 2009): as lembranças de Nove são representadas por imagens também digitais, mas com efeito de filme degradado;
- em *The Gold Rush* [*A Quimera do Ouro*] (Chaplin & Chaplin, 1925): a personagem Big Jim McKay (Mack Swain) vê a personagem de Chaplin, como um grande frango, e essa passagem é em fusão de imagens;
- em *Marnie* (Hightcock & Hightcock, 1964): quando Marnie (Tippi Hedren) se lembra de seu trauma de infância, as imagens aparecem matizadas de vermelho;
- em *Life of Pi* (Lee et al. & Lee, 2011): vários momentos de fusão de imagens, foram usados mostrar a história contada por Pi Patel adulto (Irrfan Khan).

Como é possível perceber, apesar de terem origens diferentes – o sonho, lembrança, pensamento e a alucinação –, a representação dessas imagens em geral são historicamente semelhantes, tal como as lembranças, sonhos, pensamentos e alucinações, têm semelhança visual, enquanto imagens produzidas pela mente humana.

Destaca-se inclusive, que André Gaudreault e François Jost (2005) observam que o Cinema criou um conjunto de códigos visuais para indicar ao público o que é ação diegética, e o que é imagem mental em um filme. Mas que desde *Hiroshima mon Amour* (Dauman, Halfon, & Resnais, 1959), a imagem mental passou a ser uma *ocularização*⁵¹ interna (Gaudreault & Jost, 2005, p. 130) – uma visão interna da personagem –, mas com a mesma visualidade da ação diegética. Ou seja, também quando a passagem de momentos de representação de imagens mentais se apresenta de forma abrupta (um corte

⁴⁹ Alteração do tempo das ações dos personagens, a inclusão de efeitos visuais e auditivos, etc.

⁵⁰ Considerando que código é “um sistema de correspondências, seja convencional, seja natural, entre um signo e uma significação” (Aumont & Marie, 2006, p. 55).

⁵¹ Conceito desenvolvido no capítulo precedente.

seco, sem outro tipo de transição), nítida, colorida, sem distorção do tempo de ação, dentro de uma determinada sequência, o público a compreende – como acontece em *Inception* (Brigham et al. & Nolan, 2010) ou *Memento* (Ryder & Nolan, 2000). Ele identifica esses momentos, mesmo que seja necessário um curto período de tempo (enquanto assiste o filme), de adaptação a esse sistema de construção da visual, para o completo entendimento da narrativa.

Portanto, as representações da passagem do *imaginarium* diegético para o “consciente” da personagem, em Animação e pelo Cinema *Live-action*, além de criar imagens semelhantes às imagens mentais, e de fazerem uso de códigos específicos, também se utilizam, por consequência, do conhecimento prévio e da memória imagética do público para compreender esses estados. Lembrando também que McLuhan (1995, p. 286) observa que essa compreensão da apresentação fílmica foi propiciada pelo hábito do homem letrado, conhecedor do seccionamento da narrativa através da leitura literária.

As tabelas 4.1 e 4.2 apresentam uma proposta de sistematização das comparações mencionadas no texto: as quatro formas de *imaginarium* diegético representados pela Animação e pelo Cinema *Live-action* e as características audiovisuais das cenas e das transições.

Tabela 4.1 - Características das Sequências do *Imaginarium* Diegético Presentes na Animação e no Cinema *Live-action*

Características das imagens/cenas	SONHO		PENSAMENTO		LEMBRANÇA		ALUCINAÇÃO	
	Anima	<i>Live-action</i>	Anima	<i>Live-action</i>	Anima	<i>Live-action</i>	Anima	<i>Live-action</i>
Alteração cromática	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Alteração sonora	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Caóticas	✓	✓					✓	✓
Com ruídos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Disformes	✓	✓					✓	✓
Desbotadas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Esfumçadas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>No-sens</i>	✓	✓					✓	✓
Ritmo acelerado	✓	✓					✓	✓
Reais	✓	✓			✓	✓	✓	✓

Tabela 4.2 - Transições (*in e out*) das Sequências do *Imaginarium* Diegético Presentes na Animação e no Cinema *Live-action*

Transições ocorrem em	Sonho		Pensamento		Lembrança		Alucinação	
	Anima	<i>Live-action</i>	Anima	<i>Live-action</i>	Anima	<i>Live-action</i>	Anima	<i>Live-action</i>
Cortes	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Adição de ruído visual	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dissolução	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Esfumado	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Fades</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Justaposição	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Metamorfoses	✓		✓		✓		✓	
<i>Zoom in e out</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

4.4 O *IMAGINARIUM* DIEGÉTICO E O SEU ENTENDIMENTO, NA HISTÓRIA E NA NARRATIVA

Como apresentado no capítulo anterior, as sequências do *imaginarium* diegético são momentos da narrativa apresentados no *nível meta-diegético*, no interior da história – que está no *intradiegético*. Esses momentos podem apresentar, funcionar ou significar mensagens diversas, tanto para a história como para a narrativa (lembrando que são elementos diferenciados), de forma denotativa – informação objetiva – ou conotativa – informação simbólica (Barthes, 2007). Tais informações são apreendidas pelo público em um conjunto de processos que auxiliam no entendimento dessas sequências específicas, assim como do filme como um todo.

4.4.1 Funções do *Imaginarium* Diegético nas Histórias e Narrativas

Em termos da história, as sequências de sonho, pensamento, lembrança ou alucinação, podem *mostrar* ao público *eventos do passado* da personagem (funcionam como *flashbacks*) – da sua história, da sua família –, assim como seus medos, *emoções* conscientes e inconscientes. Estes momentos podem ser avisos, como premonições, que anunciam *factos futuros* (funcionam como *forwards*), prevenindo a personagem e informando o espectador. Ainda podem *mostrar as intenções e objetivos*, o que a

personagem pretende fazer, tornando visível o seu pensamento, por exemplo. Portanto, pode-se resumir que as sequências do *imaginarium* diegético da personagem têm a função de revelar, mostrar, explicar, justificar algo escondido ou desconhecido, da personagem ou na história, até aquele momento.

Em termos narrativos, as sequências do *imaginarium* diegético podem gerar uma pausa de uma determinada narração, podem *criar expectativa e suspense*, podem *determinar um ritmo* à narrativa (em parte ou no todo), ou ainda ser uma *intriga de predestinação* (Aumont, 1983)⁵² – um momento em que se adianta o desenrolar de algum evento futuro da história. Ou seja, sob o ponto de vista da narrativa, as sequências do *imaginarium* diegético da personagem têm a função de criar, dar ritmo, dinamismo e estimular a atenção do público na trama da história.

4.4.2 Processo de Apreensão do *Imaginarium* Diegético

O estudo aprofundado do processo de entendimento e de percepção da mente humana é um estudo vasto e específico, fora do campo desta investigação. Mas tendo em vista a importância de um maior entendimento e da procura objetiva e pontual, de como se processa a apreensão da imagem fílmica, apresenta-se um trabalho que aborda o assunto dentro do Audiovisual.

Martin Lefebvre (1997) apresenta o ato de *spectature*⁵³, como um processo que explica de que forma uma cena ou sequência fílmica impressiona que a assiste. Através da adaptação de termos utilizados por Gilles Thérien (1944-), em seu texto⁵⁴ dedicado à leitura, Lefebvre observa que o mesmo processo se aplica à imagem fílmica (*Live-action*). Este é um processo interno e particular para cada espectador, e se passa durante todo o tempo que se assiste a um filme, animação, ou se lê um livro⁵⁵. Por esse motivo, também serve aos

⁵² Expressão usada por Marc Vernet (in Aumont, 1983, p. 86), mas que foi primeiramente mencionada por Todorov (1978, p. 35) e citada por Gennete (1972, p. 105).

⁵³ « *C'est une activité, un acte, à travers quoi un individu qui assiste à la présentation d'un film [...] met à jour des informations filmiques, les organise, les assimile et les intègre à l'ensemble des savoirs, des imaginaires, des systèmes de signes qui le définissent à la fois comme individu et comme membre d'un groupe social, culturel* [É uma atividade, um ato, através do qual um indivíduo que assiste a apresentação de um filme [...] atualiza as informações fílmicas, as organiza, as assimila e ao conjunto de saberes, os imaginários, os sistemas de signos que a definem como indivíduo simultaneamente como indivíduo e como membro de um grupo social e cultural] » (Lefebvre, 1997, p. 25).

⁵⁴ “Pour une sémiotique de la lecture”, *Protée*, vol. 18, n. 2, 1990.

⁵⁵ Os dois processos dependem do olhar e do “conhecimento perceptivo”: “A percepção significativa aparece mesmo quando a tarefa não o impõe” (Jimenez, 2002, p. 21).

objetivos desta investigação para explicar o processo de apreensão das sequências do *imaginarium* diegético.

Lefebvre explica que o processo de visionamento de um filme não é um processo único e independente, mas múltiplo e concomitante, através dos processos *perceptivo*, *cognitivo*, *argumentativo*, *afetivo* e *simbólico* (Lefebvre, 1997, p. 29). Estes sempre ocorrem em função das experiências internas de cada espectador, assim como das informações fornecidas pelo próprio filme que é visionado – tanto em termos audiovisuais, quanto narrativos. Esses cinco processos ocorrem de forma simultânea e automática, uma vez que o espectador se disponha a assistir um filme ou ler um livro. Como processos internos e individuais, não são identificados conscientemente por cada espectador, que simplesmente procura “entender” o que assiste no ecrã, depreendendo algumas conclusões sem consciência da complexidade do que se processa. Com o objetivo de explicar os cinco processos, e de compreender como se interrelacionam, estes são descritos a seguir.

O *processo perceptivo* compreende o reconhecimento do que o espectador visiona: cores, formas, movimentos, objetos, lugares, personagens. Através dele é possível concluir e entender as ações e momentos da história. Se é um sonho, uma lembrança, um pensamento ou uma alucinação da personagem – devido a certos códigos já mencionados anteriormente –, assim como os sons e diálogos apresentados.

O *processo cognitivo* do espectador diz respeito à compreensão sobre o significado do que visiona e ouve. Ele permite o reagrupamento de informações fornecidas pelo filme (independente de ordem e tempo), que resultam em uma conclusão e entendimento do todo. Por exemplo, em *Life of Pi* (Lee et al. & Lee, 2012) se entende que a história contada por Pi Patel era uma “história” adaptada de factos que ele viveu: que cada animal que estava com ele no barco salva-vidas, representava (*significava*) um viajante do navio que afundou – há um reconhecimento da subjetividade da história e da personagem. Através deste processo – juntamente com o *processo perceptivo* –, o espectador reconhece o momento (os sonhos, lembranças, pensamento e alucinação) singular da história, que são visual e sonoramente diferentes, atribuindo-lhe um peso diferente dentro da narrativa que assiste. O espectador cria conexões desses momentos com a história assistida até o momento, e com o que ainda irá assistir. Este é o *processo argumentativo*: o espectador organiza as conclusões sobre o que assiste, avaliando e hierarquizando informações o que lhe possibilita “entender” a história.

O *processo afetivo* se refere à ligação emocional que uma história pode despertar no espectador. Tem relação com a “participação” do espectador (mencionada anteriormente):

Il déclenche chez le spectateur un processus à la fois perceptif et affectif de « participation » (on ne s’ennuie presque jamais au cinéma), il rencontre d’emblée une sorte de créance – point totale, évidemment, mais plus forte qu’ailleurs, parfois très vive dans l’absolu [...] ⁵⁶(Metz, 1994, p. 14)

A narrativa e os estímulos visuais da produção estimulam este processo, e despertam as referências emocionais do espectador. Dessa forma, como na sequência da cirurgia, do filme *Frida* (Amin et al. & Taymor, 2002), feita em *Stop motion*, fornece ao espectador uma informação emocional de tragédia e da dor da personagem. Os médicos são bonecos-esqueletos e a coluna vertebral da personagem é um objeto manuseável.

O *processo simbólico*, como descreve Lefbvre, “*rend compte de fait que l’acte de spectature n’est pas un acte isolé et clos qu’à travers lui un film ou un fragment filmique es susceptible de trouver un sens plus vaste en s’intégrant à la vie symbolique ou imaginaire du spectateur et d’un culture*”⁵⁷ (1990, p. 34). Este é o processo que, no exemplo anterior, amplia a carga dramática da cirurgia de Frida. O esqueleto humano, assim como o crânio, são representações da morte (lembrando que Frida era mexicana), do tempo perene do homem sobre a terra (Gibson, 2008, pp. 59, 151). A imagem criada por esse *stop motion*, de médicos como esqueletos, fornece ao espectador uma informação simbólica trágica sobre o momento da vida da personagem. O processo simbólico é o grande responsável, segundo Lefbvre (1990, p. 35) por criar uma memória imagética fílmica – como a personagem Gilda (Rita Hayword) tirando as luvas no filme homônimo (Van Upp & Vidor, 1946), ou Luke Skywalker duelando com os sabres de luz contra o pai, Darth Vader, em *Star Wars: The Empire Strikes Back* (Kurtz, Lucas, McCallum, & Kershner, 1980). Estes exemplos são imagens gravadas nas memórias de milhões de cinéfilos, onde cada espectador possui uma “*mémoire filmique*”, “*un musée imaginaire du cinema*”, segundo Lefbvre (1997, p. 35).

⁵⁶ Em Português: “Ele desencadeia no espectador um processo, ao mesmo tempo, perceptivo e afetivo de ‘participação’ (não nos entediamos nunca no cinema), ele encontra de imediato um tipo de credibilidade – não é total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto [...]”.

⁵⁷ Em Português: “tem em conta o fato de que o ato de *spectature* não é um ato isolado e fechado, que através dele, um filme ou de um fragmento fílmico é suscetível a encontrar um sentido mais vasto, se integrando na vida simbólica do imaginário do espectador e de uma cultura.”

4.5 CONCLUSÃO DO CAPÍTULO

Enquanto objeto artístico, um filme (em Animação ou em *Live-action*) é o resultado da criatividade individual ou coletiva, sendo um representante de uma determinada época e sociedade da qual ele é originário. Como observa Michel Mafesolli (1944-), o imaginário individual “corresponde ao imaginário de um grupo no qual se encontra inserido. O imaginário é o estado de espírito de um grupo, de um país, de um Estado Nação, de uma comunidade, etc. O imaginário estabelece vínculo” (2001, p. 76).

Como produto de uma sociedade, uma animação ou filme *live-action* também é reflexo de sua cultura e de seu imaginário coletivo. Seus personagens, como reflexo dessas sociedades e elementos ativos de cada diegese, também sonham, têm memória, criando pensamentos e alucinações, de acordo com as características culturais de suas origens.

É possível também constatar outro vínculo, em relação à cultura cinematográfica. Esta é composta tanto pelas produções fílmicas (seus produtores e profissionais), como também pelo público, que assiste a essas produções. Portanto, se estabeleceu uma forma relativamente semelhante de abordar assuntos, desenvolver narrativas, mas também de representar histórias, ações e personagens e que são assimiladas e compreendidas pela audiência. Por consequência, as representações do *imaginarium* diegético dos personagens também se alinham com determinados “modelos” de representação, e que foram desenvolvidos ao longo do tempo através de produções *live-action* e animadas⁵⁸.

Ademais, tendo em vista a transparência do Cinema (Bazin, 1994; Xavier, I., 2005), em que o que se visiona parece ou é assumido como “existente”, dentro de sua lógica própria (sua *diegese*)⁵⁹, ao se apresentar imagens de sonho, estas agregam mais “vida” à personagem – fortalecendo a sua empatia com o público pois, ele “também sonha”. É pertinente lembrar também as afirmações filosóficas que reforçam esta “conclusão inconsciente” (pode-se dizer assim) do público quanto à “existência” da personagem: “Penso, logo existo” (René Descartes, 1596-1650) (Fortino, 2013, p. 118) e a frase latina, “*esse est percipi*” (ser é ser percebido), que desenvolvida por George Berkeley (1685-1753), talvez tenha melhor

⁵⁸ Como também um museu imaginário cinematográfico individual, como observa Lefbvre (1990). Todos os públicos têm, individualmente, registrados em suas lembranças, cenas dos mais diversos filmes e de diferentes épocas, que os marcaram de alguma forma.

⁵⁹ Por exemplo, em filmes como *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Jackson et al. & Jackson, 2001), uma adaptação literária.

tradução como, “ser é perceber ou ser percebido”⁶⁰ (Fortino, 2013, p. 139).

Quando uma obra cinematográfica (*Live-action* ou de Animação) apresenta elementos intencionalmente ligados ou representativos aos sonhos, às lembranças ou às alucinações/ delírios, tal facto parece representar nela mesma, uma meta-ação – pois é o surreal do surreal. É uma representação do *imaginarium* diegético, uma imagem mental de uma personagem que, por si só já resultado de uma criação “duplamente” imaginada⁶¹.

Nestes casos, em geral, a imagem projetada é composta de figuras e transformações que tentam aproximá-la do que se identifica visualmente, como sendo a imagem de uma “lembrança” ou de um “sonho” – próximo dos registos na memória humana. Imagens em *flashes*, com pouca nitidez, esfumaçadas e às vezes, com efeitos cromáticos, de envelhecimento ou em fusão, têm utilização corrente, sendo artifícios das produções de *live-action* e de animação, para representação dessas imagens. Portanto, há toda uma simbologia visual nessa representação, que foi desenvolvida e assimilada ao longo do tempo, como uma convenção⁶² – o que se constata nas tabelas 4.1 e 4.2 propostas.

Apesar de terem origens diegéticas diferentes, a representação do *imaginarium* diegético em uma produção para o Cinema, são historicamente semelhantes. Utilizam *raccords* e efeitos semelhantes, assim como as lembranças, sonhos, pensamentos e alucinações, enquanto imagens mentais, se assemelham. Estas não apresentam diferença de natureza de corpo entre si, pois são pouco definidas, tendem à abstração e são manipuláveis. Assim, essas representações também se assemelham às formas similares de se “figurar”, através de imagens visíveis, o que divaga, sonha, lembra ou alucina a personagem. Portanto, interpretando que a própria fronteira entre esses estados não é rigidamente definida – principalmente em uma narrativa – se apresenta a proposta de esquema, de confluências possíveis desses estados, que muitas vezes se confundem (Fig. 4.1).

O estudo de Sifianos sobre a característica de abstração da imagem mental, corrobora para se compreender o facto de muitas produções (*live-action* ou 3D) utilizarem, em sua grande maioria, a técnica do desenho animado para representar imagens mentais dos personagens. Ao trabalhar com elementos do mundo real, o *Stop motion* (quando trabalha com bonecos e objetos) fica no meio termo – imagem *live-action* / imagem animada – sendo

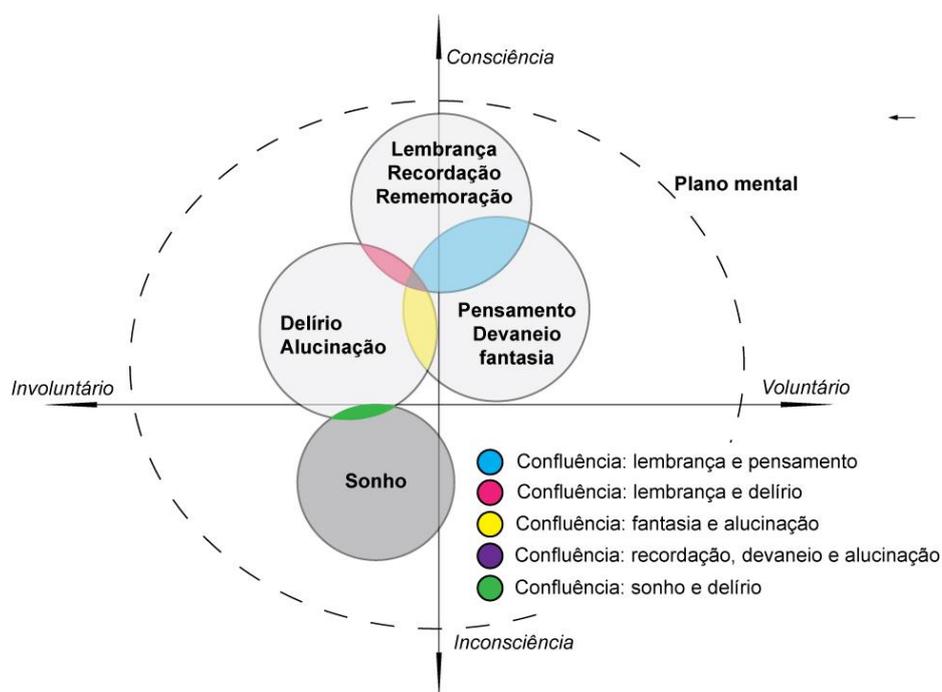
⁶⁰ Isso “Porque, de acordo com Berkeley, o mundo consiste apenas em mentes, que percebem, e suas ideias” (Fortino, 2013, p. 139).

⁶¹ Tal ideia foi também expressa pelo animador Abí Feijó, durante a fase de entrevistas, em data posterior a redação deste capítulo.

⁶² A observação sobre as convenções adotadas pelo cinema foi comentada também por vários entrevistados.

útil na relação físico-metafórica na construção de uma imagem conotativa para a narrativa (tabela 4.2). Mas observa-se também a dificuldade e o custo maior, em se produzir um *stop motion* com bonecos, em comparação a um desenho animado⁶³. Porém, a questão da materialidade da técnica tende a carregar um certo grau de visceralidade na imagem, mas ligada ao grotesco, ao terror – tão bem desenvolvido por Jan Švankmajer, durante o sonho de Alice, em *A Viagem de Alice [Neco z Alenky]* (Fueter, Griffiths, Havas, & Švankmajer, 1988). Enquanto o desenho em si, carrega algo de incontrolável, na sinuosidade de suas linhas, algo de imprevisível. Esta técnica, como o *stop motion* com bonecos, também cria inevitavelmente conexão com as memórias infantis do público, com seus desenhos, rabiscos e brincadeiras.

Figura 4.1 - Esquema da Relação de Confluência entre Pensamento, Devaneio, Fantasia / Lembrança, Rememoração, Recordação / Delírio, Alucinação / Sonho



Outra consequência da representação do *imaginarium* diegético, é uma certa imersão maior na história, propiciada sobretudo pela própria diegese. Esta oferece à audiência um aprofundamento na história e na “vida” deste personagem, que deixa de ser “plano” e passa a ter uma profundidade. O facto deste momento ser representado em imagem animada, visualmente diferente da imagem fotorrealista, cria uma outra dimensão na narrativa. Tal facto provoca uma rutura visual, que impõe à audiência um outro entendimento do que se passa, que expande a sua percepção, até então acomodada com a imagem objetiva *live-action*.

⁶³ Facto este destacado por outros animadores na fase de entrevistas.

CAPÍTULO 5 - ANÁLISES DAS OBRAS SELECIONADAS

5.1 *PINK FLOYD, THE WALL* (de Alan Parker, 1982)

5.1.1 Introdução

O objetivo desta parte do trabalho é o de analisar o desenho animado como um meio de representação do *imaginarium* diegético, em uma produção de obra *live-action*. O foco é a utilização do desenho animado como forma de representação visual da alucinação (delírio ou psicadelia)¹ da personagem, como também, do momento em que ela se apresenta para a narrativa. O filme selecionado é *Pink Floyd, The Wall* (Marshall, O'Rourke, & Parker, 1982), que apresenta uma sequência animada da personagem Pink (Bob Geldof), sob efeitos de narcóticos, sendo perseguida por uma flor carnívora.

O filme tem guião original é de Roger Waters (1943-), então vocalista da banda inglesa *Pink Floyd*². Mas o próprio Waters declara que o guião só ficou pronto “para o filme” com a troca de informações entre ele, o designer e animador Gerald Scarfe (1936-) e o realizador, Alan Parker (1944-) (Thorgerson & Bentley, 1999a, 02:10). Segundo Waters (1979), a ideia lhe surgiu depois de dez anos de shows para grandes públicos, em que começou a perceber o “muro” que existe entre eles (banda) e o público, e a alienação favorecida por esse tipo de show. Apesar de diversos momentos da vida da personagem serem baseadas em experiência pessoais, Waters (1979) afirma não ser um filme autobiográfico.

O protagonista é Pink, um *rock-star* que passa por um momento de conturbada depressão e dependência química. Ele lembra que cresceu órfão de pai – que morreu na 2ª. Guerra Mundial –; lembra da mãe superprotetora, de sua escola repressora e do casamento

¹ Tal momento poderia corresponder à área magenta do esquema da figura 4.1, pois também trabalha com elementos da sua memória da personagem.

² Composta na época do filme por Roger Waters, Nick Mason (1944-), Richard Wright (1943-2008) e David Gilmour (1946-). Syd Barrett (1946-2006), ex-líder da banda saiu em 1969, devido a problemas que começaram em 1967 (Gilmour, 2007), e que de certa forma, ajudaram Roger Waters a compor a personagem Pink (Sedeu, 2013, §1).

desajustado. Pressionado pelo empresário, Pink faz seu último show, mas não aguenta, e perde a sanidade – com a representação da explosão do muro.

O filme teve grande repercussão mediática, pois na época foi algo inovador, e a banda Pink Floyd tinha reconhecimento estabelecido em 1979, quando *The Wall*, seu décimo álbum foi lançado. Porém, o filme estreou somente três anos mais tarde, apesar de já fazer parte do plano de Waters quando as músicas foram compostas para o disco, e o show correspondente foi elaborado. Das 36 músicas, somente quatro tiveram coautoria. Waters assinou sozinho toda as outras 32 composições. Foi um trabalho de cunho pessoal, que resultou em uma série de shows da banda, de caráter teatral e arrojado – com um “muro” (“*wall*” em inglês) que é destruído ao final do show – já se objetivando uma futura utilização dessas imagens na produção cinematográfica³.

Como uma consequência de um álbum discográfico, e de um show de *rock*, o filme carrega certas características particulares. Ele quase não apresenta diálogos. A narrativa acontece através das letras das músicas, unidas às imagens filmadas e às animações – que são diversas, representando vários momentos da história e os estados emocionais e psicadélicos da personagem.

A produção inglesa recebeu as premiações do BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*) de 1983, de *Original Song Written for a Film*, para *Another Brick in The Wall* e de *Sound* (Bafta, s.d.).

A sequência animada, objeto de estudo, é a que apresenta uma grande planta carnívora, atacando Pink, em um momento que está sob efeito de alucinógenos em um quarto de hotel. Tal alucinação é resultado desse estado alterado de consciência. Porém, para melhor compreender os detalhes, são apresentadas algumas análises sobre o filme como um todo. Com esse objetivo, são comentadas as suas características narrativas, tendo como referência os estudos de Gérard Genette e Gaudreault & Jost (destacados no Cap. 3). Nas questões sobre o desenho, a animação e a utilização de metamorfoses são considerados os estudos de Georges Sifianos (2012), José-Manuel Xavier (2007), Paul Wells (1998) e como também de Edgar Morin (1956).

De acordo com o objetivo da tese, são também abordados os conceitos de McLuhan, sobre *Hot e Cool Media*, conforme apresentados no Capítulo 2.

³ O que acabou não acontecendo, pois segundo o realizador (Alan Parker), o filme não era um filme de concerto de rock, mas cinematográfico (elas não ficaram de forma adequada a serem adicionadas na produção do filme) (Charttington, 1982, 3:30).

5.1.2 *Pink Floyd, The Wall, O Filme*

A primeira cena do filme mostra um corredor, através de uma câmara em *travelling*, que segue até o fundo, onde uma porta está aberta. A música que se ouve é *The Little Boy that Santa Claus Forgot* (Carr, Connor, Leach, 1937) na voz de Vera Lynn, que fala que o Natal é para todas as crianças, mas que “ela” vai contar a história de um menino, para o qual esse dia de Natal, é um dia como outro qualquer – ou seja, a narração, pois é a narração do filme, já informa sobre a história triste que será apresentada. A arrumadeira sai pela porta e liga o aspirador de pó, que está no corredor. O ecrã mostra em *contre-plongée* (câmara baixa), o pé da arrumadeira no botão do aspirador, e aparecem os genéricos do filme – ecrã em preto com letras em vermelho.

Durante a apresentação inicial do filme (título e créditos principais⁴) continua o som do aspirador em *off*, mas que alterna para outro tipo de informação sonora: o riscar de um fósforo. É uma transição para uma outra cena, de uma outra época. Aos poucos surge a imagem do fósforo aceso, sendo usado para acender um candeeiro a gás. É um soldado britânico, com uniforme da 2ª. Grande Guerra. A música de fundo é outra, *When the Tigers Broke* composta por Walters, que fala da morte de seu próprio pai em Anzio, na Itália, quando foi soldado das forças britânicas. A cena mostra o pai de Pink, fumando e arrumando um revólver. Quando ele olha para a luz do candeeiro, em movimento de *zoom in*, a câmara “mescla” a luz para outra cena: para um campo, colorido alaranjado, com sol alto, e ao longe, uma baliza (como as do futebol americano), e a silhueta de um menino correndo em direção à câmara. A música da cena anterior permanece, mas se mescla com sons de canto de pássaros – o conjunto, pode ser interpretado como sendo o pai, pensando no seu filho em segurança.

Neste ponto há um corte: um *close* em um relógio de pulso com a imagem do rato Mickey, e a música volta a ser a sobre o menino e o Natal. A câmara passeia pelas mãos da personagem, mostrando o cigarro já queimado, e em *contre-plongée*, o rosto de Pink ao fundo, olhando fixo para a televisão. Em *zoom in*, a câmara vai até a íris do olho da personagem, com uma transição para a arrumadeira do hotel, agora, desligando o aspirador de pó e indo bater em uma das portas do corredor. Outro corte. Novamente é o interior do quarto onde Pink está, e ouve-se somente o bater na porta e o chiado da

⁴ Produtora, realizador, guionista, designer.

televisão ligada, mas fora de sintonia. Pink está quase imóvel, vidrado no ecrã, sem piscar e sem perceber o bater na porta, que está trancada.

Esses são os cinco primeiros minutos de *The Wall*, que fazem parte da primeira parte da história em que se mostra a situação da personagem e como é apresentada a dinâmica do filme: cenas soltas, descoladas do sentido linear cronológico e a música no papel de guião da narrativa, ancorando as imagens – usando a expressão de Barthes (1964).

Seguindo com o filme, é possível identificar seis momentos distintos da história: a infância – com a falta do pai morto na guerra, e a repressão escolar (com a música, *Another Brick in the Wall*) –; relacionamentos – a sua relação com a mãe superprotetora, o casamento, o seu distanciamento da esposa, os bailes quando jovem, a traição da mulher (com a música, *Mother*) –; a crise e a alienação – em que tem um surto, quebra o quarto, depila-se e tenta se matar (com a música, *One of My Turns*) –; o show – em que é forçado a se apresentar e se vê como um ditador (com a música, *Comfortably Numb*) –; o julgamento / a insanidade – em que se esconde no banheiro e perde o controle de si, com a cena do julgamento em animação e a explosão do muro (com a música, *The Trial*) –; e a cena final com crianças pegando garrafas do chão de uma cidade, sítio em que haveria ocorrido uma explosão ou algum tipo de revolta (com a música, *Outside the Wall*).

A perda do pai, a proteção da mãe, transformaram Pink em um homem inseguro. Na cena do seu casamento, a música de fundo é *Mother* (Waters), cuja letra, diz e pergunta, “*Of course mama’s gonna help to build the Wall / Mother do you think she’s good enough – for me? / Mother do you think she’s dangerous – to me?*”⁵. Essa cena aparece no meio de outras – de sua infância com a mãe e dos bailes locais –, e com cenas do relacionamento com a esposa, onde ele muitas vezes não lhe dava atenção, se refugiando nas drogas e na música. Ou seja, a relação com o “feminino” é um problema para Pink. Entende-se também que este nunca deixou de ser o menino órfão e reprimido na escola. Além do relógio de pulso, outras referências infantis aparecem no ecrã, como o desenho animado de *Tom & Jerry*, na televisão, enquanto Pink está boiando na piscina (Marshall et al. & Parker, 1982, 0:11:30). Ele é como uma personalidade não completamente adulta, que não consegue lidar com a frustração.

⁵ Em Português: “Claro que a mamãe ajuda a construir o muro / Mãe, você acha que ela é boa o suficiente – para mim? / Mãe, você acha que ela é perigosa – para mim?”

Em um outro momento, a personagem tenta falar com a esposa por telefone – ele está em Los Angeles em digressão – mas quem atende o aparelho é o amante de sua esposa. Tal facto arrasa com a personagem. Surge no ecrã um dos desenhos animados de Scarfe, onde duas flores se interpenetram e em seguida, uma devora a outra. Uma representação direta do ato sexual, e posterior ingestão da flor “macho” pela flor “fêmea”, o que representa a sensação de consumição da personagem.

O filme, apesar de mostrar a história não linearmente, é uma sucessão crescente da deterioração mental de Pink. As animações, em geral, são utilizadas para mostrar estados emocionais da personagem, pensamentos obsessivos (a mãe, o professor, a mulher), mas também alucinação psicadélica, quando esta vê uma sombra se transformar em uma flor carnívora que tenta devorá-la. As sequências animadas não “aliviam” a tensão do filme, ao contrário, elas funcionam como enzimas que potencializam o drama – é o caso da cena do julgamento, que funciona como um pré-aquecimento para a explosão do muro.

The Wall oferece ao espectador uma outra perspetiva. Não é um musical⁶, aos moldes de *Singin' in the Rain* [*Serenata à Chuva*] (Freed et al. & Donen, Kelly, 1952), em que os atores cantam (exceto por uma cena de Pink); nem há um narrador específico – uma personagem ou voz *off*. Em alguns momentos é dado a ver o externo da personagem, e em outros, o interno, o que se passa em sua mente, a sua instabilidade mental. Não é uma obra de fácil compreensão, e demanda uma disposição do público para o seu entendimento.

5.1.3 A Narrativa de *Pink Floyd, The Wall*

A narrativa de *The Wall* começa, como descrito no item anterior, como uma narração feita através da letra da música em *off*. E esse é o modelo seguido por quase toda a narrativa. Portanto, não há um narrador personagem, apesar de contar a história de uma personagem. É o caso do narrador fora da narrativa, *heterodiegético* e *extradiegético* – é a *instância narrativa* (Genette, 1972; Aumont, 1983) na figura de Roger Waters, como guionista e Alan Parker, como realizador. A narração apresenta um *discurso reportado* (Genette, 1972, p.192), onde a história de desenrola sozinha. Mas o tempo da narração, em relação ao facto que ela conta, é do tipo *intercalada*, pois há momentos em que mostra factos passados, e momentos que se refere ao que ocorre “naquele momento” e, além de

⁶ O filme, é classificado pelo imdb.com como “Animation, Drama, Fantasy”.

momentos futuros – por exemplo, quando mostra Pink internado, demente, dentro de um pensamento da personagem (Marshall et al. & Paker, 1982, 1:01:40).

Como uma narrativa não linear, ela é composta por diversas *analepses* e *prolepses* (Genette, 1972) ou *flashbacks* e *forwards*, que apresenta vários momentos do passado e do futuro na narrativa – um ritmo que reflete o estado psicológico do protagonista. Com inúmeras *elipses*, vários tempos omitidos da história, a narrativa centra-se nas questões importantes para o entendimento dos conflitos de Pink. Por essa razão também, a frequência do relato é *repetitiva*, pois várias cenas e ações, que na realidade da história só ocorreram uma vez, são apresentadas várias vezes para o público – como as cenas de guerra, o casamento, etc.

Por sua vez, o foco da narrativa é a personagem, mas também acontece através dela – o público vê a personagem, mas também o que ela pensa, sonha, delira. Ou seja, é um caso de uma *focalização zero* (Genette, 1972), o narrador sabe mais que a personagem, justificado até pelas próprias letras das músicas, que acompanham as cenas – como a primeira cena do filme, comentada anteriormente. Mas também há a *focalização interna* – que não deixa de ser um elemento de *mostração*⁷ da narrativa a partir da personagem (Genette, 1972, p. 206) –, por exemplo: quando Pink vê televisão e ou a vizinha trocando de roupa. Portanto, estão presentes a focalização sobre e pela personagem, segundo Aumont (1983, p.84). Porém, identifica-se também a *focalização espectral*, segundo Gaudreault & Jost (2005, p. 141), pois ocorrem eventos sem que a personagem os veja: como o pai ainda vivo durante a guerra, a mulher conhecendo o amante, entre outras cenas.

Ainda observa-se na narrativa a *ocularização zero* (Gaudreault & Jost, 2005), como na cena em *travelling* dentro do quarto de hotel, enquanto Pink está boiando na piscina. A cena mostra ao público o caos do local, e que nesse momento, está fora do alcance visual da personagem. Há também as *ocularizações internas primária* e *secundária*, respectivamente, com cenas e sequências animadas que fazem parte da narrativa visual (como a sequência de animação sobre o poderio alemão da Segunda Guerra), e com as cenas de transições subjetivas, “construídas por *raccords* (como no plano-contraplano), por uma *contextualização*” (Gaudreault & Jost, 2005, p. 133) – como as transições descritas nos primeiros cinco minutos do filme).

⁷ Isto é, é o que é dado a perceber, visualmente ao público.

Quanto a *auricularização* da narrativa (Gaudreault & Jost, 2005), ou seja, a sua informação auditiva, acontece durante toda a história, através de uma *auricularização zero* – é o caso da música como voz narrativa, e que não tem origem na história que se vê. E como narração que auxilia o entendimento do público, neste caso, também é uma *auricularização interna primária*, pois não é audível aos personagens. Exceto pela sequência dos alunos, cantando *Another Brick in the Wall*, que funciona como um *videoclip*, pelas cenas da apresentação de rock e da estação de comboios.

Apresenta-se abaixo um gráfico (Figura 5.1) que ilustra os níveis narrativos, a *mostração* e a *auricularização* de alguns momentos do filme.

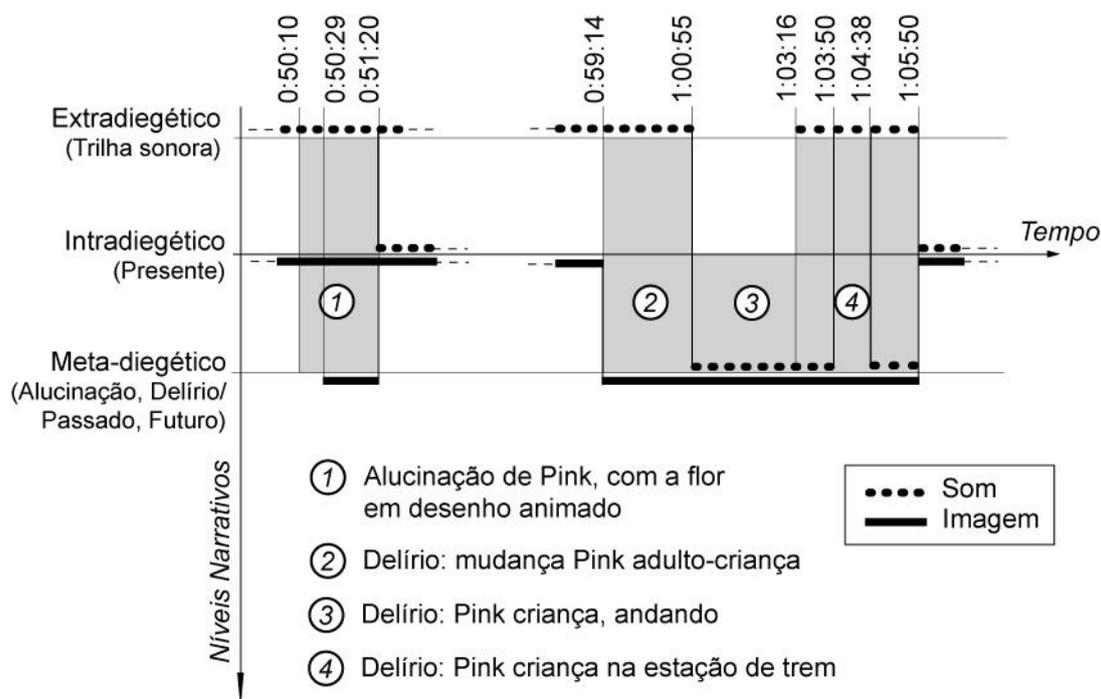


Figura 5.1 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de *Pink Floyd, The Wall* (1982)

Outro detalhe em relação à *auricularização* em *The Wall* e os níveis narrativos, é que na maioria das vezes ela se encontra em um plano diegético diferente do plano em que se veem as imagens. A narração que ocorre através das músicas, está no nível *extradieético* – fora da história, só o público escuta – enquanto as cenas de imagem real, estão no nível *intradiegético* da narrativa, ou seja, dentro da história. Ou ainda no *meta-diegético* (Genette, 1972), como nas sequências animadas do poderio alemão na Segunda Guerra, a da cópula das duas flores, e mesmo na sequência de imagem filmada, como a

dos estudantes com a música *Another Brick in the Wall*. E quando estas cantam a música, não deixa de ser uma *auricularização interna secundária*, pois a música é audível aos personagens (como no último caso) criando uma outra representação.

Observa-se ainda uma *metalepse*, uma confusão entre os níveis narrativos, quando Pink se vê perseguido por uma planta carnívora, dentro do quarto de hotel: a personagem e o quarto estão no nível *intradiegético*, mas a planta é uma imagem, uma visão criada por Pink, está no nível *meta-diegético*. Porém, nessa cena, esta se projeta para o nível *intradiegético*. É mesmo a representação do caos psíquico do roqueiro (Fig. 5.1).

Abordando isoladamente a questão dos níveis narrativos de *The Wall*, é difícil definir sem equívoco, se as imagens de guerra do pai de Pink, são lembranças de histórias que ele escutou, ou se são imagens desconexas da psicadelia de Pink – e em ambos os casos, estas cenas estão no nível *meta-diegético* –; ou ainda se são cenas da narrativa fora de ordem cronológica – e então estariam no nível *intradiegético*, como *analepses*. Mas as três situações estão presentes na narrativa.

5.1.4 As Metamorfoses em *Pink Floyd, The Wall*

Ao se visionar as imagens de *The Wall*, uma característica que se destaca é a metamorfose das animações de Scarfe. Porém, ao se observar mais atentamente, percebe-se que há uma série de várias transformações (*metamorfoses*⁸), mesmo ainda no histórico da própria produção – que se iniciou a partir da ideia de um músico, passando por uma etapa de show de rock e a elaboração de um guião cinematográfico através de um trabalho de grupo: de Roger Waters, Alan Parker e Gerald Scarfe (Thorgerson & Bentley, 1999a).

Em termos animados, a metamorfose é uma prática própria do fazer animado, uma vez que ao se desenhar as diferentes posições da personagem, para gerar a ilusão de movimento, o que se obtém é uma metamorfose da pose dessa personagem, ao longo do tempo. Como afirma Paul Wells, “*Metamorphosis is the ability for an image to literally change into another completely different image, for example, through the evolution of the line, the shift in formations of clay, or the manipulation of objects or environments*”⁹ (1998, p. 69).

⁸ “Etymology: < classical Latin metamorphōsis (only with reference to the work by Ovid; in post-classical Latin in sense ‘The action or process of changing in form, shape, or substance; esp. transformation by supernatural means’ (5th cent.)) < Hellenistic Greek μεταμόρφωσις < μετα- meta- prefix + μόρφωσις morphosis n., after μεταμορφοῦν to transform.” (metamorphosis, 2017).

⁹ Em Português: “Metamorfose é a capacidade de uma imagem se transformar literalmente em outra imagem

E é exatamente o que acontece em *The Wall*. Quando uma pomba se transforma em um pássaro maior de cujas entranhas, surge a águia negra germânica. Esta se transforma em uma nave que solta uma fumaça ao sobrevoar Londres. A fumaça que se transforma em uma espécie de demónio gigantesco, que por sua vez se metamorfoseia em um hangar de aviões de guerra (Marshall et al. & Parker, 1982, 1:19:20). Ou quando a sombra da mulher de Pink se transforma em uma planta monstruosa e logo após, em uma espécie de vulva “voadora” e carnívora (0:40:38).

Enquanto obra cinematográfica, é possível identificar também a metamorfose em termos de tempo. Segundo Morin, o cinema criou uma metamorfose do tempo, onde “[...] *il met en accord et en raccord les fragments temporels* [...]”. *Le montage unit et ordonne en un continuum la succession discontinue et hétérogène des plans. C'est ce rythme qui, [...], reconstituera un temps nouveau, fluide*¹⁰ (1956, p. 64). Além disso, a dilatação e a compressão e a reversibilidade¹¹ do tempo pela construção da narrativa fílmica, também criam uma metamorfose desse tempo percebido e fornecido ao público (Morin, 1956, pp. 65-66). A cena do sangue pingando sobre o carpete, em *slow-motion*, é uma dilatação do tempo da ação, que indica que algo corre diferente, pois é exatamente anterior à alucinação já mencionada.

Em *The Wall*, o “tempo” é algo relativizado pelos pensamentos da personagem, onde se pode identificar “momentos” de sua história. É uma narrativa audiovisual repleta de momentos de passado, de futuro, de lembranças, além de momentos do *imaginarium* diegético de Pink, e que muitas vezes se repetem no ecrã. O tempo no filme é metamorfoseado, mas não como um resultado fluido, ao que se refere Morin, mas sim com um resultado de um *patchwork*, de algo recortado, metamorfoseando essa suposta fluidez a que se refere Morin.

Em relação ao espaço – que Morin (1956, p. 69) também considera metamorfoseado pelo cinema –, o filme de Parker apresenta o mesmo seccionamento apresentado em relação ao tempo. Não só com as questões básicas de composição de planos e o movimento de

completamente diferente, por exemplo, através da evolução da linha, da alteração das formas da plasticina ou da manipulação de objetos ou ambientes.”

¹⁰ Em Português: “ele combina através de *raccord* os fragmentos temporais, [...]. A montagem une e ordena, num contínuo, a sucessão descontínua e heterogénica dos planos. E será esse ritmo que, [...] reconstruirá um tempo novo, fluído.”

¹¹ O que não é somente voltar o filme, fazendo-o rodar de trás para frente, mas apresentando momentos do passado como se fossem do presente.

câmera, que alteram o entendimento do espaço visto pelo público, mas no caso específico de *The Wall*, há uma variação de espaço externo e interno da personagem que se confundem. A “*Metamorphosis also legitimizes the process of connecting apparently unrelated images, forging original relationships between lines, objects, etc., and disrupting established notions of classical story-telling*”¹² (Wells, 1998, p. 69)

Apesar da afirmação ser de Paul Wells, e relativa à Animação, ela se aplica perfeitamente ao caso deste filme, uma vez que tanto as metamorfoses animadas, quanto as de tempo e espaço, segundo Morin, conectam os momentos da vida de Pink de forma representativa à sua condição psicológica.

5.1.5 *Pink Floyd, The Wall: A alucinação como medo*

Há diversos momentos durante o filme em que é possível identificar a insegurança de Pink. Porém há dois específicos, que se relacionam, e que demonstram o medo da personagem. Ambos foram feitos em desenho animado, e segundo Scarfe, “*all of this happens in Pink’s imagination*”¹³ (in Thorgerson & Bentley, 1999b, 03:30). Um momento é a sequência animada das flores de copulam, e subsequente devoração. E o outro, é a quando uma grande flor tenta devorar Pink.

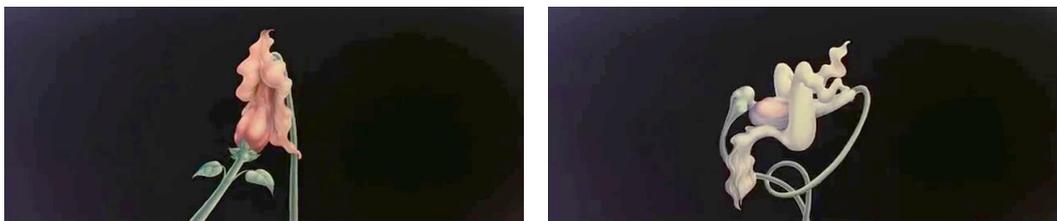


Figura 5.2 - *Still* do filme: As duas flores como macho e fêmea, à esquerda.

Figura 5.3 - *Still* do filme: O contorno no corpo feminino, à direita.

No primeiro caso, a flor devoradora, é a flor “fêmea”, por assim dizer, já que ela é que recebe a outra no seu interior (Fig. 5.2) – o que é claro durante a sequência, em que o desenho de Scarfe vai se metamorfoseando, sendo possível identificar em um determinado momento, a lateral do corpo feminino deitado com as pernas flexionadas e

¹² Em Português: “A metamorfose também legitima o processo de conexão de imagens aparentemente não relacionadas, forjando relações originais entre linhas, objetos, etc., e interrompe as noções estabelecidas de narração de histórias clássicas”.

¹³ Em Português: “Tudo isso acontece na imaginação de Pink”.

abertas (Fig. 5.3). Esta flor aparece em outro momento da narrativa, logo depois de Pink ter cortado a mão, durante um surto psicótico.

No segundo (Fig. 5.4 - 5.18), ele está sentado à frente da televisão, mas pensando na sua mulher com o amante – isso é explícito, com a sobreposição das imagens, do rosto de Pink em *zoom in*, e a de sua mulher rolando com o amante na cama (Marshall et al. & Parker, 1982, 0:50:10-0:51:20). A câmara então se afasta, mostrando a personagem pequena diante do vazio do quarto, enquanto a música (*Don't Leave Me Now*) expressa: “*how can you treat me this way? [...]*”¹⁴. Logicamente, imagem e som, são uma representação do estado emocional e mental de roqueiro. Esse plano cinematográfico abre caminho para a entrada de outra personagem, a mulher, através de sua sombra na parede que anda em direção a Pink. A partir desse momento, vê-se o desenho animado dessa sombra que se metamorfoseia em uma serpente e depois em um louva-a-deus¹⁵, se projetando para fora da parede (como se fosse uma personagem criada e animada em 3D) e atacando Pink que levanta assustado e com medo¹⁶.

Como observa Wells, “*Metamorphosis can resist logical developments and determine unpredictable linearities (both temporal and special) that constitute different kind of narrative construction*”¹⁷ (1998, p. 69). Através desse conjunto de metamorfoses, é fornecido ao público uma imagem dinâmica que passa por etapas, criando formas que podem ser identificáveis e que constroem um monstro, uma representação do que Pink tem medo.

Seguindo com a cena, o roqueiro se apoia contra a parede horrorizado com o que vê. O louva-deus se modifica novamente, agora em uma flor carnívora (da sequência animada anterior), e logo depois, em um tipo de borboleta, com asas “fofas”, vermelhas, que lembram os lábios femininos ou uma vulva. Pink corre, ficando acuado em um canto do quarto, enquanto aquele ser abre uma boca, cheia de dentes para devorá-lo. A música nesse momento fala: “*Ohhh, babe...*”, ou seja, “oh, filhinho” – para Pink, a relação mãe-esposa se funde.

Novamente em imagem filmada, aparece a sobreposição de imagens, de Pink no canto vazio do quarto, se protegendo com as mãos, e a cena da mulher e o amante na

¹⁴ Em Português: “Como tu podes tratar-me desta maneira?”.

¹⁵ Conhecido inseto cuja fêmea durante a cópula, come a cabeça do macho.

¹⁶ Segundo Gleitman, Fridlund e Reisberg (2014, pp. 126-128), é uma *reação de emergência*: ao se sentir atacado Pink foge – uma reação simpática do sistema nervoso autónomo.

¹⁷ Em Português: “A metamorfose pode resistir aos desenvolvimentos lógicos e determinar linearidades imprevisíveis (tanto temporais quanto especiais) que constituem um tipo diferente de construção narrativa.”

cama. Como é um grande plano da personagem, esta aparece pequena, enquanto a imagem do casal, em detalhe, aparece quase em *close* sobre a imagem de Pink.

É um momento que para Peter Bizon, diretor de fotografia do filme, “*it was a kind of nucleus throughout the film [...]*”¹⁸ (in Thorgerson & Bentley, 1999b, 04:25). É um ponto realmente determinante, pois “explica” o quão chocante foi a traição para Pink.



Figuras 5.4 a 5.18 - A sequência de alucinação de Pink (0:50:10-0:51:20).

Tal facto se apresenta como um momento traumático para o roqueiro, verificado pelo típico estado pós-traumático que ele apresenta: *dissociação* (apatia diante da televisão e mão cortada) e *perturbação aguda do stress* (memórias do acontecido) (Gleitman et al., 2014, p. 1081). Observa-se que tal situação é agravada pelo consumo de drogas e que a personagem acabou de ter um surto. Ao ficar rememorando a traição da esposa – são imagens sucessivas –, ele revive compulsivamente essa situação, que ele projeta como sendo a mulher a devorá-lo. O uso de desenho animado, proporcionou uma

¹⁸ Em Português: “É um tipo de núcleo ao longo do filme”.

liberdade e uma flexibilidade, em termos de formas e movimentos, que representam essa instabilidade mental.

É um momento de piora significativa da condição de Pink. Apesar de ser um marido distante e ausente, ele sentia na mulher apoio e refúgio maternos – lembrando que a sequência em que a cena do seu casamento e as cenas com a mãe, se confundem. Ele tem medo, das consequências dessa traição. A personagem sente que não pode contar com a mulher, o que o deixa ainda mais vulnerável, resultando no seu julgamento interno. É outra forte sequência animada em termos emocionais e dramáticos, com a conseqüente explosão do muro. O qual não é só um símbolo de repressão, mas também de proteção e última resistência da sanidade da personagem.

5.1.6 *Pink Floyd, The Wall: O tormento em imagens cool*

Conforme abordado na análise da narrativa do filme, *The Wall* apresenta um conjunto de momentos recortados da vida da personagem, e mesmo de antes dela, o que dificulta, em vários momentos um entendimento completo ou a certeza sobre o que se vê. Imagens do presente, do passado, do futuro, além das lembranças e alucinações de Pink, são justapostas e demandam do público um trabalho de atenção e de concatenação de ações, personagens, tempos e lugares. E apesar de fazer uso da imagem filmada, com sentido de realidade – isto é, de acordo com McLuhan, que considera o Cinema com uma imagem de alta definição, “*is the state of being well filled with data*”¹⁹ (1994, p. 22) –, e por consequência, uma imagem *Hot*, não é isso que se encontra integralmente neste filme.

Logicamente, há momentos mais objetivos, em que a imagem filmada apresenta o que é: cenas de guerra são imagens de guerra, que juntamente com a toda a cenografia, iluminação e enquadramento, não deixam dúvidas sobre o que se vê. Mas o contexto em que elas aparecem, apresentam sequências que exigem do público um raciocínio, uma complementação, o que, segundo McLuhan, é típico dos meios *cool* – como por exemplo, na segunda metade da narrativa, na cena em que Pink (criança) anda por trincheiras da guerra (Marshall et al. & Parker, 1982, 1:00:00-1:00:40).

Quando no filme surgem as imagens em desenho animado – um meio *cool*, para McLuhan (1995, p. 22) –, essa complementação exigida ao público é ainda mais forte,

¹⁹ Em Português: “é o estado de ser pleno de informação”.

uma vez que não há mais o auxílio da imagem fotográfica-realista – que em geral informa mais objetivamente, algum sentido no que é mostrado. Com a utilização de desenho animado, explica José-Manuel Xavier (comentando o trabalho do artista-animador²⁰),

Os movimentos e as imagens confundem-se e devem confundir-se a fim de criar um agregado de figuras indeterminadas que servem ao movimento e das quais o movimento se serve. A imagem que o artista-animador vai então traçar é uma imagem indefinida, forçosamente incompleta, que ainda carece da tal ilusão para parecer viva e atingir o poder de evocação. (Xavier, J.M., 2007, p. 51)

Porém, mesmo quando esta imagem atinge a ilusão de parecer viva, em *The Wall*, esta é instável, possuidora de um movimento interno e não somente externo em relação aos elementos que compõem a cena. Esse movimento interno é a metamorfose que faz com que, a todo instante, a informação fornecida ao público seja alterada. Os elementos desenhados e animados por Scarfe, e sua equipe, têm vida e movimento em si mesmos. São flexíveis e mutáveis, não permitindo uma identificação definitiva por parte da audiência, que se vê bombardeada por movimentos, muitas vezes subtis – como a folha que se transforma em um corpo humano (Marshall et al. & Parker, 1982, 1:25:50-1:26:05) – mas que modificam completamente a natureza do elemento visto no ecrã.

Sendo o desenho animado de *The Wall*, como todo desenho animado, uma sucessão de desenhos, que vistos em velocidade criam a ilusão ao cérebro humano, diferentemente de um movimento que realmente existe²¹. Como afirma Xavier:

O relacionamento, a sintonia, o bom entendimento entre as figuras-fases da animação vão-se então estabelecer em função duma lógica poética, duma lógica de arte. As fases-figuras, as palavras-fases vão-se relacionar passo a passo através de suas respectivas características formais, estéticas, originando por este meio, mais tarde, um resultado semelhante ou idêntico àquilo que Bachelard chama um *movimento da imaginação*²². (Xavier, J.M., 2007, p. 92)

Estes não são objetivos ou previsíveis.

²⁰ Pode-se considerar Gerald Scarfe um artista-animador, pois além de ser chargista de jornal (como o eram, Émile Cohl e Winsor McCay), segundo Xavier: “o animador é um artista [...] poliédrico, que cria movimentos e imagens singulares. [...]. Quando o artista-animador escreve e descreve o movimento com imagens ele está portanto a desenhar [...]” (2007, p. 50-51).

²¹ Quando na verdade é uma simulação, uma farsa – já comentado no Capítulo 1.

²² Para Gaston Bachelard (1884-1962) o *movimento da imaginação dinâmica*, é a característica da imaginação, pois não se apreende uma imagem como algo imutável e definitivo, mas como algo em estado de transmutação permanente (Bachelard, 2001). Tal consideração faz conjunto com as abordadas no Capítulo 4, sobre a instabilidade formal da imagem de memória.

O desenho animado de Scarfe é feito com uso do lápis de cor. Apesar de ser um desenho com contorno, que delimita figura e fundo (e áreas específicas do todo do desenho), a natureza visual da textura do contorno e do preenchimento desses desenhos, é a mesma. É possível perceber a textura do lápis, nas áreas coloridas, que servem de preenchimento dos elementos. Tal característica também contribui como um movimento a mais dentro dos desenhos animados do filme, como nas metamorfoses do juiz, na sequência do julgamento de Pink, em que o desenho ocupa todo o ecrã. A forma da personagem não se comporta como um desenho definido, mas como uma massa moldável.

Quando aborda o emprego do traço no desenho animado, Georges Sifianos comenta as diversas características do desenho, onde prevalece a linha, e onde prevalece a mancha, como também da mancha criada através das texturas – o que é o caso do trabalho de Scarfe. *“La forme n’est plus un espace neutre manipulé par son contour, mais un espace actif à chaque millimètre”*²³ (Sifianos, 2012, p. 201). Como formas compostas por linhas do lápis de cor, elas se assemelham a manchas texturadas, e não a uma delimitação linear. Assim, como ainda observa Sifianos, apresentando um estilo mais pictural que linear, *“L’image ne prétend pas être représentation objective mais dépend du regard subjectif du spectateur. Elle ne se veut plus représentation de ce que l’objet ‘est’ mais de ce qu’il ‘paraît’”*²⁴ (2012, p. 201). Sifianos ainda destaca que a vibração resultante dos movimentos das texturas, no ecrã, contribui para a evolução dramática do filme (2012, p.203). É o que se percebe ao final, quando a sequência animada que invade o ecrã, e as formas dos personagens apresentados são mais grotescas e descoladas da relação com a imagem naturalista. É o momento que corresponde à perda da sanidade de Pink.

Como, é possível perceber, as cenas realizadas em desenho animado em *The Wall*, contribuem sobremaneira com a característica *cool*, da narrativa visual, combinada à narrativa musical. Sendo um filme que aborda a história de uma personagem conturbada e que não resiste às pressões e expectativas pessoais e externas. Toda a composição de suas cenas, seja em imagem real ou sequência animada, contribui para a construção visual desse drama, instigando o espectador.

²³ Em Português: “A forma não é mais um espaço neutro, manipulado por seu contorno, mas um espaço ativo, em cada milímetro”

²⁴ Em Português: “A imagem não pretende ser a representação objectiva, mas depende do olhar subjetivo do espectador. Ela não se quer mais representação do que o objeto ‘é’, mas do que ele ‘parece’”.

5.1.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada

O “muro” no filme de Parker, não representa somente o muro da repressão escolar, ou da superproteção da mãe. Ele representa também o limite de Pink entre a sanidade e a loucura – o muro explode ao final do julgamento interno de Pink. Em um dado momento da sequência do julgamento, esse muro circunda a personagem, que tenta se proteger.

As animações feitas por Scarfe tinham sido previstas desde o início da produção, assim como também foram utilizadas no show da banda (Waters in Thorgerson & Bentley, 1999a, 04:25). No filme, tal trabalho adicionou um caráter de ilusão e de hiato entre a imagem filmada, que serve adequadamente a determinados momentos da narrativa, nos quais seria difícil representar, com a imagem filmada fotorrealista, – e por essa razão, de natureza ligada ao real, o que Barthes chama de “*avoir-été-là* [ter estado ali]” (Barthes, 1964, p. 47). Como por exemplo, a frustração, o sentimento de menos valia e consumição de Pink, apresentados através da sequência animada da devoração de uma flor pela outra. São desenhos extremamente bem animados (1:1 e não 1:2²⁵), que mostram as duas flores como corpos vivos e atuantes. O movimento e a emoção estão presentes em cada uma, mas também no conjunto do movimento das duas flores. É uma sequência violenta, a despeito de ser um desenho animado. Ela trabalha com o princípio animado, *staging*, que é o equivalente a atuação do ator, no teatro. Para quem visiona, não há dúvidas sobre a personalidade de cada flor, nem da emoção que “sentem”.

A utilização de metamorfoses na animação se afina perfeitamente às mensagens sonoras (as músicas) e aos momentos da narrativa, adicionando uma informação não objetiva às imagens filmadas, uma emoção, uma dinâmica de sucessão de ações como um organismo vivo – como pode ser considerado o próprio estado psíquico-emocional da personagem principal. Aliás, a própria narrativa é a descrição do percurso da metamorfose da personagem, que de bebê, se transforma em um menino solitário e reprimido, posteriormente em um marido displicente e astro do Rock, e ao final em um homem dependente químico e psicótico.

Observa-se que neste aspeto as animações de Scarfe, à medida que a narrativa avança, também vão se tornando, enquanto desenho, mais surreais, mais metamorfos. Na primeira sequência, sobre o ataque alemão, há a presença de elementos mais retilíneos.

²⁵ Ou seja, 24 desenhos diferentes por segundo, e não 12 desenhos duplamente fotografados (Thorgerson & Bentley, 1999b).

Na sequência das flores, a metamorfose ganha mais força, com desenhos mais orgânicos. Enquanto no julgamento, os desenhos e formas das personagens são mais inconstantes, mutáveis, com movimentos exagerados, com o juiz representado por um “ser nádegas” que fala pelo ânus. São representações com conotações muito pesadas, e de difícil realização através da imagem real – sempre ligada à realidade da coisa que se vê em si, enquanto um desenho animado nunca pode ser esta coisa.

A imagem real ou situações de alguma forma identificáveis e conhecidas, sempre irão conduzir o raciocínio humano a expectativas reais, de alguma forma familiares, de acordo com cada experiência pessoal. Assim, quem visiona tal imagem ou situação, instantânea e automaticamente “espera” por algo da mesma natureza, mesmo que seja uma farsa. Mas quando é apresentada uma imagem, no caso um desenho animado, que não possui, ou apresenta muito pouca ligação com alguma imagem real ou naturalista, é exigido do público um outro tipo de expectativa, o que na verdade não é possível, pois não há como o espectador antecipar-se a algo que não conhece, sem possuir alguma referência prévia. Usando a metáfora do filme, não há como se construir um “muro” de proteção, se não há como saber o que será apresentado no próximo fotograma do filme. Portanto isso faz com que, a cada novo desenho, o público o receba sem barreiras psicológicas. Ele é visto como ele é, e causa espanto, nojo, medo, repulsa, atração, entre outras sensações e emoções, que, não se pode ignorar, também são provocadas e catalisadas pela presença da música.

A música em *The Wall*, além de ser narradora, é “decorativa” segundo Morin (1956, p. 116), pois “*Elle n'épouse pas fidèlement les péripéties du récit*”,²⁶ ou seja, não é incidental. “*Elle est comme une sorte d'ordre cosmique nécessaire au sein duquel s'intègre ou s'agite l'événement du film. [...]. La musique décorative tend à élargir la participation d'âme vers la participation cosmique*”²⁷. Enquanto a imagem real e a informação verbal, encontram a censura do raciocínio lógico, a melodia e as animações de Scarfe, escapam a ela, despertando sensações e emoções.

O facto de a narrativa verbal ser composta por letras de música, também é outro dado desestabilizador para a compreensão mais direta do público. Isso porque é um texto

²⁶ Em Português: “ela não acompanha fielmente as peripécias da narrativa.”

²⁷ Em Português: “Ela é uma espécie de ordenação cósmica necessária, dentro do qual se integram ou agitam os evento do filme. A música decorativa tende a alargar a participação da alma em direção a uma participação cósmica”

verbalizado, porém, não de forma direta de uma narração, como a do filme, *O Homem que Copiava* (Brasil, Schmiedt & Furtado, 2002), também analisado nesta investigação. Pois uma letra de música, se assemelha à narrativa de um poema, com caráter emocional mais proeminente, que o da informação objetiva. Assim, o espectador se vê forçado a interligar as imagens que visiona, que lhe são apresentadas de forma não linear, através de uma informação auditiva subjetiva, emocional.

Apesar de *The Wall* ser um filme temporal e culturalmente “datado”, enquanto obra audiovisual é mesmo inovadora e complexa. Mesmo na sua concepção, enquanto ideia, é irónico ter surgido de um astro de rock (Roger Waters) – e ao mesmo tempo, não poderia ser de outro jeito –, que sentiu durante um show em Montreal, “o muro” que existia entre ele e a plateia. E observando que é uma produção de 1982, na época, o muro que separava a Alemanha em duas (Ocidental e Oriental) ainda não havia sido derrubado (a queda ocorreu em nove de novembro de 1989). Além disso na altura, também ainda não havia sido assinado o Ato Único Europeu (1986), que “permitiu a transformação do mercado comum num mercado único, em 1. de janeiro de 1993” (Eur-lex, 2010). E a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas ainda existia – a qual deixou de existir oficialmente em 1991. Sem dúvida foi um filme premonitório, porém como o próprio fim da personagem atesta, não sem consequências.

5.2 *FRIDA* (de Julie Taymor, 2002)

5.2.1 Introdução

Esta parte deste capítulo destina-se a analisar a animação em *stop motion* com bonecos utilizada para a representação do *imaginarium* diegético, uma sequência de sonho¹, em uma produção de Cinema *Live-action*. Em que momento ela manifesta-se, como a sua utilização contribui para a narrativa e sua história, são os aspetos abordados neste trabalho. A produção selecionada é *Frida* (Amin et al. & Taymor, 2002), um filme longa-metragem biográfico dirigido pela estadunidense Julie Taymor², baseado na vida da pintora mexicana Frida Kahlo (1907-1954). Em particular, é analisada a sequência de “sonho”, da personagem (Frida), durante o seu período no hospital, depois do seu quase fatídico acidente rodoviário.

O guião do filme foi, na sua origem, uma adaptação do romance *Frida: A Biography of Frida Kahlo* (Hayden Herrera, 1983). Porém, este foi escrito em diversos momentos e com diversas participações, tendo 12 versões. O texto esteve sob a tutela dos autores Clancy Sigal, Diane Lake, Gregory Nava, Anna Thomas (Imdb.com, sd.), e inclusive contou com a participação não creditada de Edward Norton (que no filme, interpreta Nelson Rockefeller). Segundo o artigo no *The Guardian* (Tuckman, 2011), foi ele quem deu maior dimensão às questões políticas, das personagens principais, Frida (Salma Hayek) e Diego Rivera (Alfred Molina), que não eram apenas pintores renomados, mas políticos mexicanos atuantes, durante a primeira metade do século XX. Tal facto fica registrado no filme, que aborda a vida de Frida, desde a adolescência até a morte, passando por seus casos amorosos e o seu relacionamento com Rivera (1886-1957).

¹ Tal momento poderia corresponder à área verde do esquema da figura 4.1, lembrando que Frida está inconsciente no hospital, sob efeito de medicação.

² Julie Taymor é uma reconhecida realizadora e Teatro, Cinema e Ópera (Biography.com, 2014), sendo a primeira mulher premiada com o *Tony Awards* (*Antoinette Perry Awards for Excellence in Theatre*, a mais alta premiação do teatro estadunidense) (Ted.com, s.d.). Ela própria desenha máscaras de marionetes para seus espetáculos. Percebe-se então a sua sensibilidade na escolha das imagens e mesmo do trabalho dos Quay Brothers para o filme sobre Frida Kahlo. Segundo a realizadora: “Well, what is animation? It’s that you can really put life into inanimate objects. And that’s the magic of puppetry. You know it’s dead and therefore you’re giving it a soul, a life. [Bem, o que é animação? É que você pode realmente colocar vida em objetos inanimados. E essa é a magia das marionetas. Você sabe que está morto e, portanto, você está dando uma alma, uma vida.]” (Taymor apud Schechner, 2001, p. 27).

O filme foi uma produção “literalmente norte-americana”: EUA, México e Canadá. A película foi filmada no México, com participação de atores e produção mexicanos. Por essa razão, segundo a diretora (Michael, 2014), o custo de US\$ 12 milhões foi económico, para os padrões de Hollywood. Por outro lado, Taymor agregou à produção um visual particular e ao mesmo tempo muito ligado às obras da pintora. Por diversos momentos os quadros de Frida emprestam à imagem filmada uma outra dimensão, atribuindo-lhe o sentimento da personagem, e ao mesmo tempo, uma conexão mais emocional à obra da artista, pois estes são ancorados a algum momento particular da vida da pintora. Para as fases em que a artista esteve nos EUA ou na França, foram criadas sequências animadas com colagens, recortes e imagens de revistas, sem filmagens externas *in loco*. Esse olhar plástico e artístico da imagem rendeu à produção a indicação ao Óscar 2003, na categoria *Melhor Direção de Arte* – mas também o de *Melhor Atriz* para Salma Hayek. Porém, venceu nas categorias de *Melhor Maquiagem* (em que também recebeu um *BAFTA*) e *Melhor Trilha Sonora* (em que também recebeu um *Globo de Ouro*, em 2003).

As análises realizadas sobre este filme, se atentam nomeadamente³ para o momento pós-acidente, em que Frida está no hospital – que de facto, correspondeu ao período de um mês de internação, dois em convalescença em casa e dezenas de cirurgias para reconstituir a estrutura do esqueleto (Kettenmann, 1999, p.17). Este momento da narrativa é representado por esqueletos como médicos e enfermeiros, que manipulam a coluna vertebral da personagem. Esta sequência foi animada pelos irmãos Quay (1947-), conhecidos por sua estética peculiar, declaradamente inspirada no trabalho de Jan Švankmajer (1934-): surrealista e inquietante. Mas outros momentos também são destacados, afim de compreender a narrativa em seu conjunto.

A sequência animada é interpretada como sendo a representação de um sonho⁴ de Frida, pelas circunstâncias como este momento visualmente se apresenta, e como este se desenvolve – que mistura informações culturais e estímulos do meio ambiente. Logicamente, não há como comprovar se Frida sonhou ou não, durante a sua internação⁵.

³ Mas também aborda outros momentos visuais da narrativa a fim de assimilar o que é importante para este trabalho.

⁴ Não há informação objetiva a respeito deste estado, nem no filme, nem em outro meio investigado: reportagens, entrevistas (nos media) ou em *making of*. Nem mesmo através da entrevista com os animadores esclareceu-se objetivamente o facto. Para complementar, registra-se que o menu de “extras” do DVD do filme, também não apresenta nenhuma especificação, ou o genérico do filme, que credita somente, “*Hospital Puppet Sequence*” aos Quay Brothers.

⁵ Mas sabe-se que Frida tinha “visões” como registrado no quadro *Lo que vi en agua* ou *Lo que el agua me dio*

Mas o rigor documental factual, não foi o objetivo do filme de Taymor (apesar de se ater a diversos factos reais), repleto de licenças poéticas.

Para a narrativa do filme, as análises apoiam-se nos estudos de Gérard Genette, de Gaudreault & Jost, e para os momentos representados em animação *stop motion*, os trabalhos de Barry Purves⁶ (1955-) (2008) e de Patrice Pavis (1947-) (1996) – tendo em vista a similaridade e as interseções existentes entre a animação de bonecos e o teatro de marionetas. Os estudos de André Bazin (1994) e de Roland Barthes (1964, 1984) também são considerados, notadamente na relação do Cinema com a Pintura, e da imagem fotográfica e da retórica da imagem. Os conceitos de McLuhan, apresentados no Capítulo 2, também são observados nas análises da sequência.

5.2.2 *Frida*, O Filme

Frida inicia-se pelo final da narrativa, com a personagem deitada na cama, mas sendo levada assim mesmo para a sua *vernissage* no México. Durante esse trajeto, ela relembra os principais momentos de sua vida.

A pintora lembra a adolescência, o seu namoro com Alejandro Gómez Arias (Diego Luna), quando já demonstra seu interesse político e irreverência, ao ver Diogo Rivera de romance com uma de suas modelos. O seu acidente de autocarro é apresentado que forma poética, apesar de trágico, com pó de ouro caindo sobre seu corpo traspassado por uma viga de metal. O período que ficou entre a vida e a morte é representado pela animação de bonecos-esqueletos que, como médicos, tratam da sua coluna e falam de seu estado crítico. O período de convalescença é o que a leva a se interessar pela Pintura, pois em recuperação durante várias semanas, consegue pintar usando a boca.

Na sua luta em recuperar-se não desiste de voltar a andar e, ao conseguir, vai ao encontro de Diogo Rivera indagar sobre suas obras e, assegurar-se, se tinha ou não talento para prosseguir na carreira de pintora. Desse encontro, surgem companheirismo e admiração mútuos, que resultam no casamento. Um relacionamento conturbado, com duas personalidades fortes que, mesmo com o comportamento infiel de Rivera, resistiu até o momento em que este dorme com a irmã de Frida.

(1938), quando viu imagens na água do seu banho.

⁶ Animador de *stop motion*, com mais de 30 anos de experiência, agraciado com mais de 60 premiações internacionais, incluindo *Óscar* e *BAFTA*, escreveu um livro sobre a animação *stop motion* editado em 2008.

O pensamento da personagem remonta também à viagem aos EUA, sua opção bissexual, seu caso com Lev Trótski (1879-1940) (Geoffrey Rush), seus abortos, sua exposição em Paris, e a retomada do relacionamento com Rivera.

Todos os momentos de em que a história se passa fora do México, foram realizados através de colagens, animações de recortes, com sobreposição de imagem gráfica e imagem filmada (das personagens). Um trabalho de Dan Scherecker e Jeremy Dawson, supervisores de efeitos especiais do filme.

Apesar das restrições financeiras restringirem os sítios de filmagem ao México, estes não dificultaram o desenvolvimento da história, pelo contrário. As escolhas plásticas para a representação de outras cidades, encontram semelhança com outros momentos do filme. Como explica o diretor de fotografia, Rodrigo Prieto: “*We wanted to do it all, most metaphorically, all shoot in here* [Nós queríamos fazer aquilo tudo, muito metaforicamente, tudo rodado aqui]” (Miramax, 2003d, 4:37). E como explica também Jeremy Dawson, “*I think that the role of effects in the film is to express Frida’s creativity and the way she sees the world* [Eu penso que o papel dos efeitos no filme são de expressar a criatividade de Frida e a sua forma de ver o mundo]” (Miramax, 2003b, 0:10). Assim, a ida para a “gringolândia” (os EUA) como falava Frida, foi feita com recortes, fotos e cartões postais. Enquanto o momento de pós-separação de Rivera, quando Frida corta os cabelos, é representado pelo enfrentamento dela com a sua própria pintura, *Autorretrato con pelo cortado* (1940) – a personagem encara o quadro à sua frente.

Ao final do filme, a história retorna ao momento inicial, com Frida chegando à sua tão aguardada exposição individual no México. Poucas cenas depois, Frida aparece deitada com Rivera, dando-lhe um presente de Bodas de Prata, 17 dias adiantado: a morte é anunciada. A última cena, baseada no quadro, *El Sueño o La Cama* (1940), mostra Frida na cama, com ramos de louro sobre a coberta, e uma figura em esqueleto sobre o baldaquim da cama, sendo incinerado. A cena na realidade foi realizada com maquetas que foram incendiadas e é marcada por uma frase real da pintora: “*I hope the exit is joyful, and hope never to return* [Espero que a saída seja alegre, e espero nunca mais voltar]” – última frase de seu diário (Herrera, 1983, p. 431).

5.2.3 A Narrativa de *Frida*

A narrativa do filme de Taymor se passa quase completamente no passado, como um grande *flashback*, que começa logo nas primeiras cenas, quando Frida está a caminho de sua exposição. E como uma grande lembrança, a história é contada pela personagem, e sob o seu ponto de vista. Desta forma, tendo em vista os estudos de Genette (1972), observa-se uma narração (as lembranças) *posterior* ao tempo da narrativa (o que é lembrado). Portanto, é apresentado ao público um *discurso narrado* (Genette, 1972, p. 191) de um narrador *autodiegético* (Genette, 1972, p. 252), pois é a narrativa do protagonista da diegese, sobre a sua própria história.

Frida é uma narradora *intra* e *autodiegética*, pois é a protagonista e quem mais conhece da história, que é “mostrada” aos poucos. Então, ainda segundo Genette (1972, p. 206), há uma *focalização interna* – uma *mostração*⁷ da narrativa a partir da personagem. Mas segundo Aumont (1983, p.84), está presente também a *focalização por* Frida – o público vê o mesmo que a personagem – e *sobre* Frida – o público observa a personagem e suas ações.

Recordando os estudos de Gaudreault & Jost (2005), as cenas mais poéticas, que podem ser consideradas licenças poéticas – como a que Frida interage com uma de suas pinturas, já mencionada –, se observa ainda uma *focalização interna* e uma *ocularização interna*. Isso devido ao facto de que se mostra ao público efeitos e elementos que fazem parte da narrativa visual, mas não necessariamente são de facto, vistos por algum personagem. Também é possível identificar uma *ocularização interna secundária* – quando, por exemplo, aparecem caveiras nas pupilas de Frida –, pois a subjetividade da imagem é construída por *raccords* por uma contextualização (Gaudreault & Jost, 2005, p. 133).

Logicamente, para a apresentação de quase 30 anos da vida da pintora, em aproximadamente duas horas de narração, esta é cortada por *analepses* – tanto enquanto lembrança, como narração do presente da história. Ou seja, há uma narrativa, que segundo Genette (1972) ocorre no nível diegético principal, que é o nível *intradiegético* – Frida na cama, indo para a exposição; Frida chegando na exposição; e depois com Rivera nos seus últimos dias, e a cena poética de sua morte.

Porém, o que é narrado dentro da diegese, através das lembranças da personagem, se encontra no nível *meta-diegético* (Genette, 1972, p. 238) – uma narrativa contada dentro

⁷ Isto é, o que é dado a perceber, visualmente ao público.

de outra história. Em termos cronológicos são ações anteriores à principal, como um nível mais interno. Em termos de história da personagem, é algo que ela é quem conta, está no seu imaginário, em um *imaginarium* diegético, mas em imagem real, imagem *live-action*.

Em relação à sequência animada, que representa o período em que Frida esteve internada, é um momento *meta-meta-diegético*: é a lembrança de um sonho – é um momento de criação de uma imagem inconsciente, que se passou no passado da personagem.

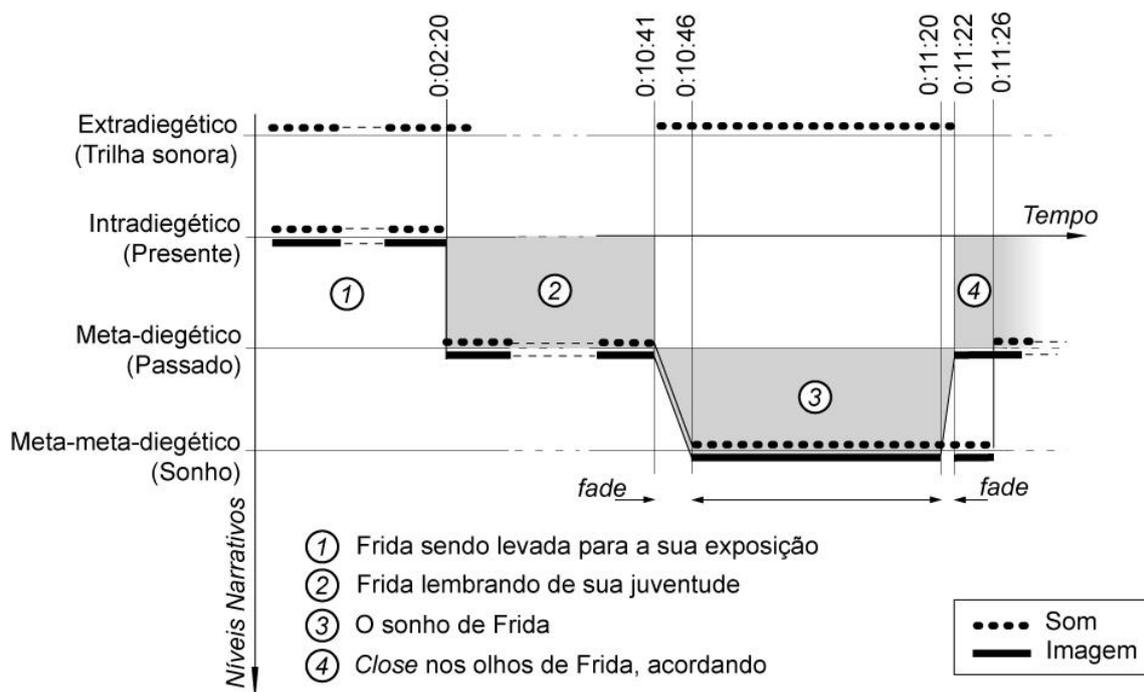


Figura 5.19 – Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de *Frida* (2002)

Além disso, se considerarmos os momentos de licença poética da narração, em que a realizadora trabalha com questões emocionais da personagem – quando ela interage com as imagens de suas pinturas – dentro de suas lembranças – como narrações “emocionais” e não “mentais” de Frida, é possível declarar esses momentos como momentos *meta-meta-diegéticos* (as pinturas), que interagem com o *meta-diegético* (a personagem). Ou seja, identifica-se uma *metalepse* segundo Genette (1972, p. 239), pois é possível observar uma mistura entre os níveis narrativos. No caso do desfecho da narrativa, nota-se também outra *metalepse*, com a inter-relação do nível *intradiegético* – o tempo presente da narrativa – e o *meta-diegético* – com a licença poética na representação da morte de Frida.

Apresenta-se na Figura 5.19, a representação dos níveis narrativos, a *mostração* e

a *auricularização* de alguns momentos do filme. Ressalta-se a *metalepse* existente ao final da sequência animada, voltando à cena em *live-action*, onde a imagem real divide o mesmo momento com a imagem e o som “animados” (“nº 4” do gráfico).

5.2.4 As Imagens Pictóricas de *Frida*

A obra de Taymor é recortada por outras imagens, que não são o registro de ações reais, imagens filmadas. Sequências animadas em *stop motion*, com fotografias ou bilhetes postais e repinturas de quadros de Frida, foram utilizadas como elementos conotativos, simbólicos e emotivos da história de vida da pintora, mas também como elementos plásticos dentro da narrativa fílmica.

A cena em que Frida corta o cabelo é um exemplo. A sequência foi filmada sem montagem digital, somente com movimento de câmara e mudança de perspectiva (Bill Miramax, 2003a). Na cena, à direita do ecrã, Frida surge de pé à frente do espelho, enquanto à esquerda, está a sua pintura, *Autorretrato con Pelo Cortado* (1940). Ou seja, Frida aparece duplicada (Fig. 5.20): enquanto personagem e pintura. Ela também se reflete duplamente: na pintura e no espelho. Porém, quando a personagem sai de enquadramento, a imagem da artista na pintura torna-se viva e se move: de sentada, ativa e segura, para cansada e derrotada.



Fig. 5.20 – Frida se encara, enquanto pessoa e pintura.

A cena é a representação de um momento emocionalmente difícil para Frida, pois ela descobriu a dupla traição do marido com sua irmã. É o momento em que ela se despe da sua icónica feminilidade – as tranças, vestidos coloridos, enfeites – para incorporar a masculinidade – com cabelos cortados, curtos e vestida com um fato. Neste momento da

narrativa, algo morre internamente em Frida, e esta sequência apresenta esta perda. A expressividade do movimento de Frida-pintura, de cansaço e resignação, em contraste com a imobilidade que apresentava no fotograma anterior, pode ser interpretada como uma tentativa de se manter “firme”, mas sem sucesso; como a frieza da imobilidade da pintura, em contraste com a tristeza da pintora; como a masculinidade que venceu a feminilidade, mas com sofrimento; e ainda, como a pintora que resiste, enquanto a mulher sofre.

A mistura em um mesmo plano, da ação da personagem e da sua representação enquanto pintura, rompe com as diferenças expostas por Bazin (1994, p. 188) entre a Pintura e o Cinema – como a força centrípeta (moldura da pintura) e centrífuga do ecrã de cinema. Porém, como plenamente explica ainda Bazin,

*grâce au cinéma et aux propriétés psychologiques de l'écran, les signes élaborés et abstrait reprend pour tout esprit l'évidence et le poids d'une réalité minérale*⁸. (1994, p. 191)

*Le film de peinture n'est pas le dessin animé. Son paradoxe est d'utiliser une œuvre déjà totalement constituée et qui se suffit à elle-même. Mais c'est justement parce qu'il y substitue une œuvre au second degré, à partir d'une matière déjà esthétiquement élaborée, qu'il jette sur celle-ci une lumière nouvelle*⁹. (1994, p. 192)

Quando Frida-pintura perde a imobilidade, parece perdê-la com a saída de quadro da Frida-personagem, como uma impossibilidade de vida simultânea para as duas.

Há uma riqueza que significados agregados a esta sequência de apenas 26 segundos, que dificilmente poderia ser criada respeitando-se a história de Frida, e as características de sua pintura, sem a união dessas duas expressões: a imagem filmada e o próprio trabalho da pintora. Não é uma narrativa verbal, mas visual. Não é uma narrativa de ações, mas de sentimentos. Mesmo a composição do plano participa dessa narração: a personagem entra e sai de quadro, enquanto a pintura permanece.

Da mesma forma, a mesma riqueza de significados se apresenta na representação do sonho de Frida através de animação *stop motion*, especificamente, da forma como foi animado pelos Quay Brothers – comentado no próximo item.

⁸ Em Português: “Graças ao cinema e às propriedades psicológicas da tela, o signo elaborado e abstrato adquire para qualquer espírito a evidência e o peso de uma realidade mineral.”

⁹ Em Português: “O filme de pintura não é um desenho animado. Seu paradoxo é utilizar uma obra já totalmente constituída e que se basta em si mesma. Mas é justamente porque ele a substitui em uma obra de segundo grau, a partir de uma matéria já esteticamente elaborada, que ele lança uma nova luz sobre esta”.

Essa variedade de significados, pode ser explicada através dos estudos de Barthes, sobre a denotação e conotação da imagem:

*La “composition » [o conjunto de elementos de uma imagem] emporte un signifié esthétique, à peu près comme l'intonation, quoique suprasegmentale, est un signifiant isolé du langage ; on a donc affaire ici à un système normal, dont les signes sont puisés dans un code culturel (même si la liaison des éléments du signe apparaît plus ou moins analogique). Ce qui fait l'originalité de ce système, c'est que le nombre des lectures d'une même lexie (d'une même image) est variable selon les individus [...]*¹⁰. (Barthes, 1964, p. 48)

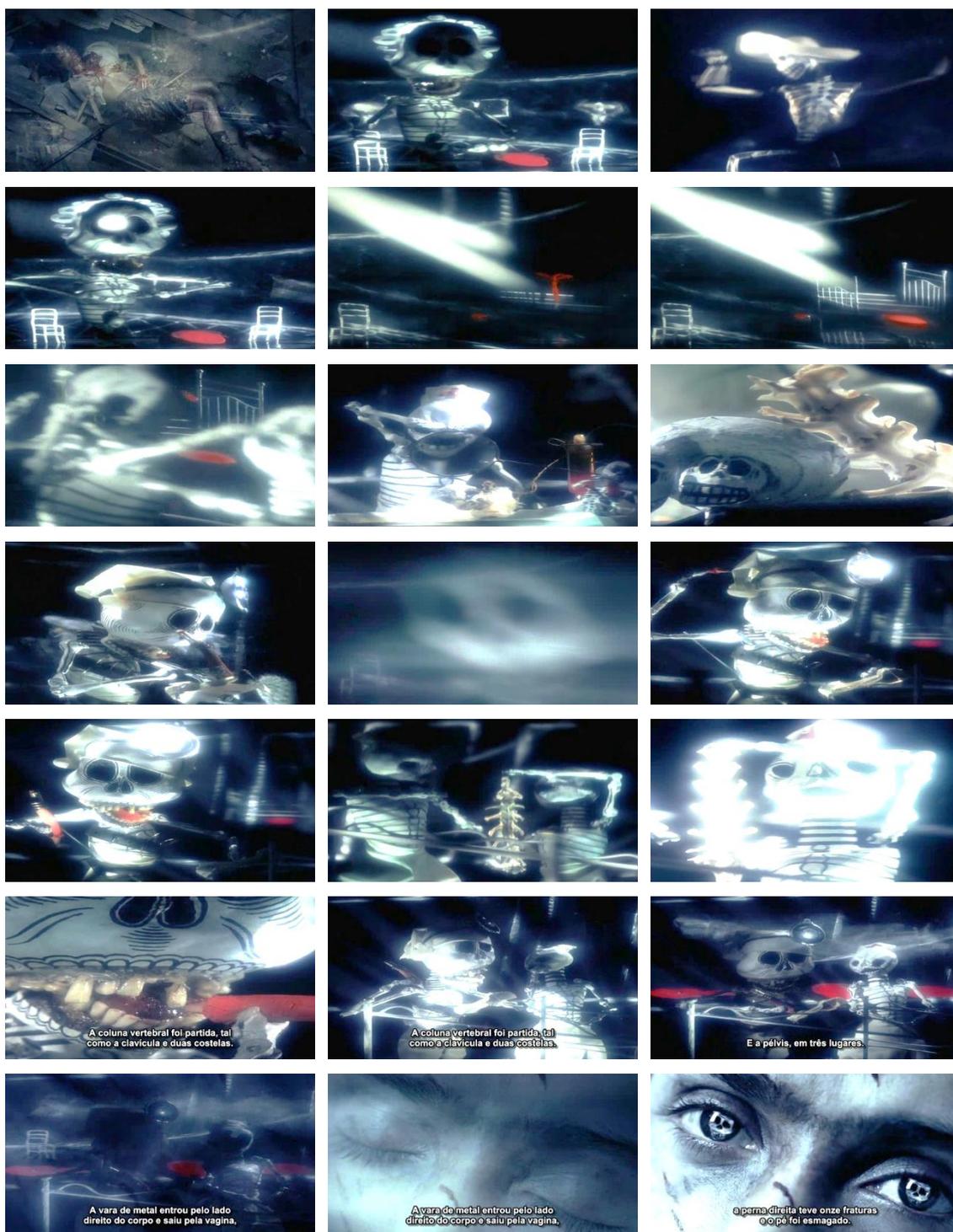
Ainda observando os estudos de Barthes (1980), é possível considerar a quebra a imobilidade da figura pintada, como sendo uma forma de *punctum*, mas neste caso, aplicado à imagem fotorrealista do cinema. O movimento de Frida-pintura retira o espectador para fora desta e mesmo da própria imagem cinematográfica em si, remetendo-o às emoções da personagem, e não ao que é dado a ver.

5.2.5 Frida: Os bonecos e a morte

A sequência animada em que Frida está entre a vida e a morte no hospital foi realizada em *stop motion* com bonecos pelos Quay Brothers, que como observa Barry Purves (2008, p. 194), possuem um trabalho onde as “*Shadows play an important part, and touch on fears that we never quite know what lurks in the dark when our back is turned*”¹¹. Esta animação é utilizada para conectar os momentos, do acidente, com Frida já convalescente no hospital, e concomitantemente, explicar o ocorrido: a jovem teve a coluna vertebral partida, assim como a clavícula, duas costelas, a pélvis em três sítios, a perna e o pé. Além do corpo ter sido atravessado por uma vara de metal, que lhe saiu pela vagina. Tal informação objetiva é apresentada ao público como informação verbal, através de uma narração, como se fosse o médico conversando a respeito da paciente – o que se confirma posteriormente.

¹⁰ Em Português: “a ‘composição’ traz uma significância estética, bem como a entonação, embora suprasegmental, é um significante isolado da linguagem; trata-se aqui de um sistema normal cujos sinais são obtidos a partir de um código cultural (mesmo que a conexão entre os elementos do sinal pareça mais ou menos analógico). A originalidade deste sistema é que o número de leituras do mesmo lexis (da mesma imagem) é variável de acordo com os indivíduos [...]”

¹¹ Em Português: “As sombras desempenham um papel importante, e dizem respeito aos medos de que nunca sabemos muito bem o que espreita no escuro, quando damos as costas”.



Figuras 5.21 a 5.41 - *Stills* da sequência animada pelos Quay Brothers para o filme *Frida* (Taymor, 2002) (0:10:40 - 0:11:29).

Em termos de imagem, é uma sequência muito dinâmica, com apenas 40 segundos, com personagens-esqueletos se movimentando rapidamente, ao som de uma sonoplastia que marca o ritmo das imagens, agregando uma sensação quase alucinógena.

A cena surge através de uma fusão (*fade*) com o plano anterior em que Frida está ferida e inconsciente no chão.

Resumidamente, a sequência (Fig. 5.21 - 5.41) mostra esqueletos como enfermeiros e médicos, examinando o corpo de Frida. Diversos personagens-esqueletos (com arcos de enfermeiro), aparecem se movimentando de um lado para o outro, empurrando camas, carrinhos e examinando a paciente. Em um dado momento, inclusive, vê-se uma coluna vertebral sendo transportada e, posteriormente, sendo examinada pelo médico-esqueleto.

A dinâmica e o ambiente remetem a uma enfermaria – o que é confirmado pelos animadores no *making of* do filme (Miramax, 2003c). A predominância de pretos em contraste com o branco e a textura do gesso das marionetes, assim como o vermelho do “sangue” – que jorra do chão, e também está presente na língua do médico-esqueleto –, criam um clima macabro.



Fig. 5.42 - *El Accidente*, ilustração de Frida (lápiz sobre papel, 1926)

Fonte: <http://www.emol.com/especiales/fridakahlo/cronologia.htm/Wikimedia Commons>.

Fig. 5.43 - *La Adelita. Calavera Revolucionaria* (José Guadalupe Posada, 1910).

Fontes: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=3459109>

Quando a narrativa volta ao *live-action*, há outra fusão de imagem animada para filmada: do médico-esqueleto para o *close* nos olhos de Frida, que se abrem. Em imagem *live-action*, nas íris da atriz, notam-se duas caveiras no sítio das pupilas: é o médico-esqueleto que ainda fala sobre o estado da paciente. Imediatamente a seguir, o público vê

o médico (ator) em movimento de se afastar da paciente acamada, e conversando com a irmã de Frida. Esta imagem real também é de um ambiente em preto e branco, mas agora com predominância de brancos.

Conforme é possível observar, e é explicado no *making of* do filme, foi utilizada a imagética mexicana da morte com seus esqueletos. Como declaram os animadores, “[...] *we wanted something grotesque and disturbing which also derives from ExVoto paintings in Mexico... in fact the very ones she used to collect*”¹² (Quay Brothers, 2016). Frida também costumava representar tais figuras em seus trabalhos, como em *El Accidente* (1926) (Fig. 5.42), assim como também, eram muito comuns nas figuras populares (Fig. 5.43).

Figuras de esqueletos ou de caveiras são culturalmente associadas à morte, e sobremaneira na cultura mexicana. Os ossos são o que sobram da morte.

Ele sugere que algo “duro” dentro da vida psíquica perdura alegremente quando o corpo morre. Uma vez que a carne humana e animal se decompõe relativamente depressa após a morte, deixando os ossos para trás, o osso é uma memória tangível da perda da vida e ao mesmo tempo alude a algo substantivo que transcende a morte da carne corporal. (Martin, 2012, p. 334)

Na animação, a figura do esqueleto possui uma carga tripla de significação: são o símbolo da morte (que espreita por Frida), são elementos de identidade cultural mexicana, assim como são a representação “objetiva” que corresponde a uma das partes do corpo da artista mais atingida com o acidente. Há uma identificação com a morte no próprio corpo de Frida, como mexicana e como acidentada. Assim como no teatro – e não há como ignorar as semelhanças entre o Teatro e o Teatro de Marionetes, e deste com o *stop motion* com bonecos –, há a polaridade do real e do fictício, que também está no corpo do ator, que é ao mesmo tempo um ser humano e a imitação de um ser humano (Pavis, 2008, p. 77). E é essa representação plena (da morte, da cultura e do corpo) que, agregada ao movimento e às ações, é “incorporada” pelos bonecos dos Quay. Como explica Purves (2008, p.149), um trabalho com

*The puppets that wander disorientated through their amazing environments seem to be cobbled together from found objects, often bringing with them echoes of previous lives. Disfigured dolls and real puppets figure largely, as if discarded patients from some terrible experiments*¹³.

¹² Em Português: “nós queríamos algo grotesco e perturbador o que também deriva das pinturas de ex-votos no México de fato, muitas das quais ela [Frida] costumava colecionar” (vide APÊNDICE E).

¹³ Em Português: “As marionetas que vagam desorientadas através de seus fantásticos ambientes, parecem

A própria diferença entre a imagem *live-action* fornecida pelo corpo da atriz, imóvel no chão, seguida pela dos bonecos-esqueletos moventes, cria um impacto no público. Este que, também é, em certa medida bombardeado com uma animação dinâmica, nos movimentos, nos cortes e nos planos curtos, enquanto na sequência de ação viva precedente (o acidente), é apresentada em *slow motion*. Desta forma, o público é levado a esse “nível” fora da realidade da narrativa, mas ao mesmo tempo, mais entranhado na história, nas vísceras do sofrimento da pintora.

A sequência é considerada um sonho – um mau sonho, um pesadelo. Gleitman, Fridlund e Reisberg, (2014, p. 7-10) relacionam os sonhos entre outros elementos, com experiências mentais (que podem ser afetadas pelo ambiente de quem dorme) e com a Cultura (que afeta o que se sonha). No caso de Frida, durante o sonho ela ouve o que fala o médico para a sua irmã, e o representa como um esqueleto, um elemento da cultura mexicana – ou seja, a personagem mescla informações internas, culturais, com as impressões do ambiente que a cerca.

Porém, tais imagens em movimento, no contexto da narrativa em que se inserem, tornam-se também um pesadelo-alucinação para o público, pelo impacto imagético e inesperado da imagem. Uma imagem incômoda que segue ao acidente de Frida, abandonando o público ao seu próprio sentido de referência interno (culturais e espirituais particulares), como fala Barthes (1964, p. 48)¹⁴.

5.2.6 *Frida: Uma imagem cool*

Conforme analisado no Capítulo 2, uma imagem animada em *stop motion* apresenta características mais *hot* ou *cool*, dependendo da especificidade da técnica em questão. No caso da animação dos Quay Brothers, uma animação com bonecos, onde os elementos animados são visualmente estilizados, fazendo referência ou se assemelhando a elementos reais (do plano da realidade material), demandam do espectador uma atenção e algum complemento da informação audiovisual fornecida, característica típica de um meio *cool* (McLuhan, 1995).

ser remendados de objetos encontrados, frequentemente trazendo consigo ecos de vidas anteriores. Bonecas desfiguradas e marionetas reais figuram em grande parte, como pacientes descartados de experimentos terríveis.”

¹⁴ Citação já mencionada, ao tratar da conotação da imagem (p. 165).

A sequência cria um ambiente de não-realidade, de terror, onde esqueletos se movem e agem como médicos. A imagem do esqueleto humano quase sempre remete e representa a figura da morte (lembrando a clássica carta no Tarot de Marselha, “A Morte”), o que não é apreciado pela maioria dos seres humanos – já que esta faz recordar a própria finitude.

A forma como a animação é inserida no meio¹⁵ da imagem *live-action*, também causa um certo desconforto, uma certa inadaptação, pois é acompanhada por um som de falta de sincronia (como as antigas transmissões de televisão), enquanto a imagem de Frida acidentada no chão, se mescla por fusão, a um esqueleto em primeiro plano, que come alguma coisa, que parece ser uma coxa de galinha (!). Mas tal detalhe só é possível perceber completamente, ao se assistir a cena mais de uma vez, o que não acontece na sala de cinema. Ou seja, o público assiste a toda a movimentação dos esqueletos, mas todo o conjunto das ações é muito rápido para ser identificado completa e individualmente. Tal facto também torna toda a sequência mais *cool*, pois ela demanda o espectador a completar alguma informação, que este faça a ligação entre os planos mais definidos e identificáveis da sequência, interligados por ações que duram até menos de um segundo.

O público também é instigado a interpretar as imagens que são apresentadas no ecrã: como os próprios esqueletos, o local em que se passa a sequência, a coluna vertebral. Tudo faz sentido, mas apenas em um segundo momento, quando o cérebro do espectador consegue identificar e processar todas as informações que pode perceber. Não se trata de uma informação objetiva, pontual e explicativa, como a de um telejornal, mas de um conjunto de imagens – esqueletos, camas de hospital, sangue, carrinhos, etc. – que se relacionam de uma certa forma, mas que precisam ser identificadas e compreendidas pelo público. Essa compreensão, como já citado por Barthes, depende de cada um, depende da relação que cada espectador tem com esses elementos e mesmo, do grau de cultura geral do indivíduo. Por exemplo, um indivíduo pode não ter conhecimento de como a morte é encarada e vivenciada pelos mexicanos, mas pode ter interiorizado o significado de “esqueleto = morte”, o que torna a situação de Frida ainda mais trágica e definitiva.

¹⁵ Quase no interior da imagem *live-action*, recordando que a imagem animada surge e desaparece através de fusões das duas imagens.

5.2.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada

Enquanto filme, Frida apresenta a história biográfica de uma artista, assim como outros filmes já produzidos sobre a vida de outros pintores, como *Lust for Life* (Houseman & Minnelli, 1956) e *Pollock* (Allen et al. & Harris, 2000). Em *Miss Potter* (Christian & Noonan, 2006), filme que apresenta parte da vida da ilustradora inglesa Beatrix Potter (1866-1943), a artista conversa com seus lúdicos personagens, fora das folhas de papel. Estes foram criados em animação 3D, e aparecem como elementos reais no mesmo plano da ilustradora, porém são visualizações dos pensamentos de Beatrix Potter (Renée Zellweger), dentro do contexto da narrativa.

Portanto, o diferencial no filme de Taymor se funda na miscigenação de imagens, oriundas de vários outros meios, conforme comentado anteriormente, que resultam em intervalos, como pontos de respiração dentro da imagem filmada. Ademais, tais momentos de narração visual, criam não imagens objetivas, reais e “completas” (*hot*, segundo McLuhan), mas sim imagens emocionais, gráficas, teatrais, pictóricas, que agregam sensações, despertando a emoção do público, e instigam a sua participação – imagens *cool*. Estas exercem o mesmo papel de *punctum* (tomando de Barthes a expressão por empréstimo), levando a atenção do público para outra dimensão da narrativa: a emotiva.

Por outro lado, ressalta-se que, como uma obra de cunho biográfico e sobre uma pintora mexicana, com suas características simbolistas e emotivas de seu trabalho, as interferências gráficas presentes no filme são coerentes e mesmo necessárias para contar essa história. Elas não criam atrito à imagem filmada, mas agregam outro tipo de informação que a estética naturalista e realista do filme *live-action* não comporta, uma vez que este tenta representar locais (México, EUA), personagens (Frida, Rivera, Trótski), períodos de tempo (juventude e maturidade de Frida), factos históricos (pintura do painel da sede Rockefeller em Nova Iorque, o assassinato de Trótski), e ações simulando factos.

Por consequência, há um ritmo na variação entre imagem real, objetiva e imagem poética, metafórica – ou denotada e conotativa, segundo Barthes (1964). O que também se pode traduzir como uma variação entre imagem *hot*, e imagem *cool*. O sonho de Frida é a primeira sequência *cool*. E é possível considerá-la como uma imagem *cool*, tanto em termos de imagem, quanto em termos de significado, pois ela exige do público uma atenção, um processo de interligação de informações – processos internos, como descreve

Lefebvre (1997) – e de interpretações, sem os quais a informação visual não faz sentido pleno, com a história de Frida – enquanto mulher e mexicana.

Porém, é interessante considerar também que: mesmo que a sequência não resulte em um sentido pleno para algum espectador, considerando que este não consiga discernir bem as imagens e sons, ou completá-los de forma a dar sentido, a sequência funciona como um pesadelo, e mesmo sendo um pesadelo, ela possui sentido dentro da narrativa principal.

Ressalta-se ainda que no Cinema de *Live-action*, apesar de tudo que se vê ser uma farsa, os atores são seres animados, enquanto na animação com bonecos são “seres” inanimados, que pela ação dos animadores ganham aspeto de animados, como uma magia, como se espíritos se apossassem desses objetos. Então é possível constatar três factos em relação a inserção da sequência animada, neste filme de ação viva:

- a) é uma farsa dentro de uma farsa (como qualquer que fosse a técnica animada);
- b) possui um aspeto "mágico", pois aglutina os elementos e o tema do filme do qual faz parte – a morte, o esqueleto, o "outro lado", o poder sobre a vida, além da própria imagética cultural mexicana;
- c) a materialidade, a tridimensionalidade e a textura das cenas animadas agregam uma sensação de realidade ao irreal, de completa ambiência, roubando a atenção e descolando da imagem realisticamente fotográfica e naturalista, criando uma outra realidade, mesmo que fantasmagórica e terrível. Como explica Purves:

[...] *texture, richness, space, depth, movement, shadow, lighting, physicality. They are all qualities stop motion has in abundance. It's about textures that move in a credible spatial environment. [...]*

[...]

*Texture is one of the ways in that stop motion scores over other animation. It can be bettered with a whole team of computer graphics (CG) artist, but it just happens naturally with us*¹⁶. Purves (2008, pp. 15-16)

Destaca-se ainda que há uma identificação com a situação corpórea da personagem e os esqueletos apresentados na animação. O esqueleto é o que sobra do

¹⁶ Em Português: “[...] textura, riqueza, espaço, profundidade, movimento, sombra, iluminação, fisicalidade. São todas as qualidades que o *stop motion* tem em abundância. Trata-se de texturas que se movem em um crível espaço do ambiente. [...]

[...]

A textura é um dos caminhos em que o *stop motion* ultrapassa outras técnicas de animação. Esta pode ser melhorada com toda uma equipe de computação gráfica (CG), mas isso ocorre naturalmente com os animadores de *stop motion*.”

corpo depois da morte, pode-se dizer, o limite do humano, um limite de todos os seres humanos. Nesta altura, também são válidas algumas observações de Patrice Pavis (2008, p. 22) sobre o corpo no teatro, que esclarecem alguns pontos desse momento da narrativa visual: há um certo sadomasoquismo que envolve esta sequência, à medida em que esta é desconfortável, mas ao mesmo tempo atrativa com seu clima misterioso.

A escolha e a utilização de uma animação em *stop motion* com bonecos, agrega visual e mais plenamente essa finitude representada pelos ossos, do que se fosse um desenho animado, por exemplo. A materialidade da técnica aumenta a identificação com o corpo e seus limites, além da percepção da dimensão física do sofrimento – recordando a expressão popular, “dói até os ossos!”. Esta sequência é indubitavelmente como um sonho terrível. No caso de Frida, ainda é possível deduzir também, que a própria Morte (o esqueleto-médico) cuida e é responsável pelo bem-estar de seu corpo, o que apresenta ironia e temor.

5.3 O *HOMEM QUE COPIAVA* (de Jorge Furtado, 2003)

5.3.1 Introdução

Este texto tem o objetivo de analisar o desenho animado como um instrumento de representação do *imaginarium* diegético em uma produção em *live-action*. A questão da utilização do desenho como forma de representação visual da memória da personagem, assim como o próprio momento em que ela se insere, são os pontos considerados neste trabalho. A produção sobre a qual são trabalhados estes elementos é *O Homem Que Copiava* (Goulart, Tomasi & Furtado, 2003) de Jorge Furtado (1959 -), mais especificamente, a sequência em que a personagem André (Lázaro Ramos) conta e lembra da sua infância.

O filme tem guião original do diretor e conta a história de um humilde operador de fotocopiadora, amante de banda desenhada, que mora solitariamente com sua mãe. Quando criança, seu pai saiu para comprar cigarros e nunca retornou. Ele sonha com uma vida melhor e está apaixonado pela jovem Sílvia (Leandra Leal). Ao receber no trabalho uma copiadora de imagem colorida, ele copia uma nota de 50 reais, para se aproximar de Sílvia: para comprar um presente para sua mãe, na loja em que a jovem trabalha como balconista. A partir dessa possibilidade de conseguir dinheiro, juntamente com outros dois ambiciosos amigos, Marinês e Cardoso (Luana Piovani e Pedro Cardoso), a história toma outro rumo, numa mistura de romance, comédia, drama e mesmo de *thriller*.

A produção brasileira recebeu diversos prêmios, sendo o grande vencedor do *Grande Prêmio do Cinema Brasileiro*, em 2004. Venceu nas categorias: *Melhor Filme*, *Melhor Roteiro Original* e *Melhor Diretor* (Jorge Furtado), *Melhor Montagem* (Giba Assis Brasil), *Melhor Ator Coadjuvante* (Pedro Cardoso) e *Melhor Atriz Coadjuvante* (Luana Piovani). O sucesso se justifica. A produção apresenta uma narrativa ágil, que respeita a inteligência do público, utiliza em diversos momentos *inserts* de animação, que criam uma dinâmica visual na história. Outro ponto de destaque é que o filme aborda as dificuldades e os anseios cotidianos do brasileiro humilde. Não há heróis, superpoderes ou um personagem bonzinho imaculado.

A análise desenvolvida neste texto aborda especificamente a sequência em desenho animado realizado pelo cartunista e animador Allan Sieber (1972-), para uma

das lembranças de André sobre a sua infância. Mas serão apresentadas algumas observações sobre a obra, com o objetivo de facilitar a compreensão do que interessa. Assim, são abordadas questões narrativas de acordo com trabalhos de Gérard Genette e Gaudreault & Jost, conforme o terceiro capítulo. Questões sobre o desenho, a banda desenhada e o pastiche são comentados segundo os estudos de Rudolf Arnheim, Álvaro Moya (1930-) e Fredric Jameson (1934-). Já em relação a animação em si, é esteticamente analisada tendo em vista os trabalhos de Sébastien Denis (1971-) Georges Sifianos. E de acordo com a proposta desta tese, são também considerados os conceitos de McLuhan, apresentados no Capítulo 2.

5.3.2 *O Homem que Copiava, O Filme*

O Homem que Copiava começa com uma cena de André tentando pagar uma compra em um supermercado, no subúrbio de Porto Alegre, capital de um dos estados do Sul do Brasil. Ele não tem dinheiro suficiente para pagar tudo que selecionou. E tem que escolher entre um pedaço de carne e uma caixa de fósforos. Ele opta pela segunda. Somente quando André sai do supermercado e anda pela rua, é que aparecem os genéricos iniciais do filme. Ele vai a um terreno abandonado, pega a caixa de fósforos, acende um deles, e põe fogo em um monte de notas de 50 e 100 reais que estão no chão. Ou seja, logo é apresentado que algum tipo drama financeiro é o cerne da história.

O filme segue com uma narrativa (em *off*) de André, já na papelaria onde trabalha, começando com: “Meu nome é André, era o nome do meu pai [...]”. E segue falando de si, dos seus problemas e suas aspirações. Assim, o público fica conhecendo a personagem: que ele é “operador de fotocopiadora” – uma denominação mais eloquente que “copiador de xerox” (no Brasil) –; que recebe apenas dois salários mínimos – na época 290 reais/mês (aproximadamente 80 euros) –; que ele mora sozinho com a mãe, com quem divide as contas da casa (lhe restando apenas 68 reais); que tem por *hobby* fazer banda desenhada; que gostaria de trabalhar com ilustração; que na infância seu pai foi viajar e nunca mais voltou; que ele é apaixonado por Sílvia, uma rapariga que ele observa com seu binóculo (comprado depois de um ano inteiro de economias); que ele tem amizade com um marginal, de nome Feitosa (Júlio Andrade) e com Marinês (Luana Piovani), uma balconista da papelaria, muito bonita, mas ambiciosa.

Assim, são apresentados todos os ingredientes da história: drama financeiro e familiar,

além de romance. Com uma clara influência de *Rear Window* (Hitchcock & Hitchcock, 1954), e com o estilo de composição e de edição de Furtado¹, o filme apresenta uma narrativa envolvente e verborrágica, utilizando imagens diversas, originárias de revistas, animações, banda desenhada, vídeos, registros históricos, etc., como uma grande colagem visual.

Na progressão da história, para se aproximar de Sílvia, André tem a ideia de comprar um presente para a sua mãe na loja em que a jovem trabalha. Mas para isso, precisa arranjar R\$ 38 para fazer a compra de um chambre. Nesse ínterim, a papelaria recebe uma máquina para fazer cópias a cores, e ele tem a ideia de copiar uma nota de 50 reais para fazer a compra.

A narrativa em *off* torna-se mais esparsa, aparecendo mais como pensamentos da personagem, com as imagens de lembrança ou de pensamento realizadas através de imagem filmada – exceto a do “acidente” de Feitosa, que foi realizado em desenho animado.

Através de Marinês, André conhece Cardoso, que passa a ser seu amigo e confidente. São três personagens pobres, que querem mudar de vida.

Ao observar Sílvia pelo binóculo, André vê o pai/padrastro da jovem observá-la pelo buraco da fechadura do banheiro. Isso é o grande ponto de viragem da história. O objetivo do rapaz passa a ser conseguir dinheiro e tirar Sílvia dessa convivência. Entre outros acontecimentos, ele e Cardoso roubam um carro forte de um banco, mas ganham na lotaria, ao fazer um jogo para “trocar” o dinheiro falso. André provoca a morte de Feitosa, de quem comprou a arma para o assalto com o dinheiro falso. Feitosa tinha sido preso, por falsificação de dinheiro, e ao ser liberado chantageava André para receber o dinheiro do assalto. E os quatro (André, Sílvia, Cardoso e Marinês) também provocam a morte do pai/padrastro de Sílvia, que era um dos seguranças do carro forte, e igualmente fazia chantagem para aprovar o casamento da menina com André.

No final, o grupo está na cidade do Rio de Janeiro, aos pés do Cristo Redentor, sítio que todos os personagens queriam conhecer. Lá encontram Paulo, amor de juventude da mãe de Sílvia, e de quem ela acredita ser filha. Sílvia em *off*², conta os horrores que

¹ Criador (guião e realização) da curta-metragem *Ilha das Flores* (1989), com clara influência dos filmes (1970-1980) do grupo inglês *Monty Python*. O documentário conta a história de um povoado que se alimentava dos restos de lixo que eram jogados aos porcos da *Ilha das Flores*, no Rio Grande do Sul. O filme foi realizado através de uma narrativa única, e utiliza imagens filmadas, animadas, banda desenhada, infográficos, entre outros artifícios gráficos. Ele recebeu os prêmios de *Melhor Filme de Curta-metragem do Festival de Gramado* (1989), o *Urso de Prata* para curta-metragem no *Festival de Berlim* (1990), o *Prêmio Especial do Júri* e *Melhor Filme do Júri Popular* no *Festival de Clermont-Ferrand* (1991), entre outros.

² Momento em que se percebe também a influência de *Rashmon* (Jingo et al. & Kurosawa, 1953).

foi viver com o padrasto. Dessa forma, há um *happy end* (Morin, 2002, p. 92), onde os mocinhos terminam a história felizes e realizados.

Porém, esses heróis não são tão inocentes, mas se utilizam das oportunidades que surgem, para combater e mudar suas penosas vidas. Percebe-se também uma certa redenção do papel paternal com o encontro com o suposto pai de Sílvia – uma vez que seu padrasto era abusador e o pai de André “em teoria”, abandonou a família.

5.3.3 A Narrativa de *O Homem que Copiava*

A narrativa começa com a cena de André no supermercado, que o público ainda não sabe, mas é uma ação que na cronologia da história, acontece no meio do filme, depois que André já fotocopiou a nota de dinheiro. Logo depois, a história “recomeça”, com a personagem tralhando na papelaria, com a narração deste, em *off*, em primeira pessoa, e com imagens filmadas, animadas (desenho animado e recorte, em estilo de banda desenhada) e imagens de vídeo. Posteriormente, próximo ao final da longa-metragem, a personagem Sílvia também conta coisas que aconteceram no seu passado, com as imagens filmadas desses acontecimentos. Isso acontece quando o grupo já está no Corcovado, e em *off*, a voz de Sílvia narra uma carta que escreveu para Paulo (ex-namorado de sua mãe). Ou seja, o filme é uma narrativa, não cronológica, que apresenta *analepses* (os *flashbacks*) e *prolepses* (visões do futuro³) que dão dinamismo à história.

A personagem principal conta a narrativa na primeira pessoa. Portanto, é um *discurso narrado* (Genette, 1972, p. 191) de um narrador *intra* e *autodiegético* (Genette, 1972, p. 252), pois narra a própria vida. Em um momento final do filme, Sílvia também assume este papel de narradora – no caso, subnarradora (Gaudreault & Jost, 2005, p. 51), sendo também um *discurso narrado e autodiegético*, pois ela o faz a partir da sua ótica – alguns acontecimentos que o público já conhecia, mas como conta Sílvia. Portanto, é um momento em que a *frequência* do tempo do relato é *repetitiva* (Genette, 1972).

Como a história se passa com foco sobre André, e alternando para Sílvia, ambos são *narradores-personagem*, com uma *focalização interna* – o que não deixa de ser um elemento de *mostração*⁴ da narrativa a partir da personagem – segundo Genette (1972, p. 206). Ou podem ser considerados, segundo Gaudreault & Jost (2005), uma *ocularização*

³ Como os pensamentos de André, se beijava Sílvia, ou não.

⁴ Isto é, é o que é dado a perceber, visualmente ao público.

externa, que mostra o que é externo aos personagens.

Já a nível sonoro, ou seja, a *auricularização* da narrativa, está muitas vezes em um plano diegético diferente do plano das imagens. Por exemplo: quando André começa a contar sobre a sua briga com um colega de escola. A narração está em um plano dito principal da narrativa, o *intradiegético*, mas as imagens, em desenho animado, representam o passado, são uma lembrança, estão no nível *meta-diegético* (Genette, 1972). Porém, na segunda metade da sequência animada, o som tem origem nos dois níveis ao mesmo tempo: o público ouve a narração de André “no presente”, mas também as risadas, o soco, a ambulância, que aparecem no desenho animado, que é uma lembrança (Figura 5.44). É o que acontece também, quando os personagens estão no Corcovado, em que há a narração de André e a de Sílvia, em *off*, que narram o conteúdo das cartas que escreveram para a mãe, e para Paulo, respetivamente.

Há um outro momento que é *meta-meta-diegético*, isto é, um momento da lembrança de um “devaneio”⁵ de André. Enquanto ele trabalha em um supermercado como empacotador, ele sonha em ser jogador de futebol. No seu devaneio, ao falar com uma adepta, esta na verdade é a cliente do supermercado, para quem ele está guardando as compras. Em termos de imagem, tem-se duas imagens filmadas: uma em preto e branco, com André como jogador de futebol, e outra da cliente. Quando ela fala, “podia tirar o azeite de cima das frutas, hem?”, isso desperta André que se vê olhando para ela, no supermercado. Esse momento da sequência é, como explica Genette (1972), um momento de *metalepse*. Pois há uma mistura de dois níveis diegéticos, o do devaneio (*meta-meta-diegético*) e o da lembrança – de que ele trabalhava no supermercado e que sonhava em ser jogador de futebol (*meta-diegético*). Enquanto o som, varia entre o *intra* (narração no presente) e o *meta-diegético* (o som do que acontece nas lembranças).

De qualquer forma, pode-se encontrar no filme os dois tipos de *focalização* apresentadas por Aumont (1983, p.84): a *focalização por* André – o público vê o que a personagem vê – e a *focalização sobre* a personagem – quando o público vê a personagem e suas ações. Essa variação do que mostra o ecrã, cria uma dinâmica visual – como na cena do assalto, ou no início do filme durante a narração de André. Mas considerando Gaudreault & Jost (2005), há também uma *focalização interna* e uma *ocularização*

⁵ Um “sonhar acordado”, segundo Gaston Bachelard (1884-1962): “O devaneio é uma fuga para fora do real, nem sempre encontrando um mundo irreal consistente” (1996, p. 5).

interna – pois se mostra ao público efeitos e elementos que fazem parte da narrativa visual, mas não necessariamente são vistos por algum personagem (como a cena da imagem da TV, projetada sobre André) – e *interna secundária* – quando a subjetividade da imagem que é construída por *raccords* por uma contextualização (Gaudreault & Jost, 2005, p. 133) (como no caso da transição entre a lembrança de André trabalhando no supermercado, e o seu devaneio em ser jogador de futebol).

Apresenta-se abaixo a Figura 5.44, que representa os níveis narrativos, a *mostração* e a *auricularização* de alguns momentos do filme.

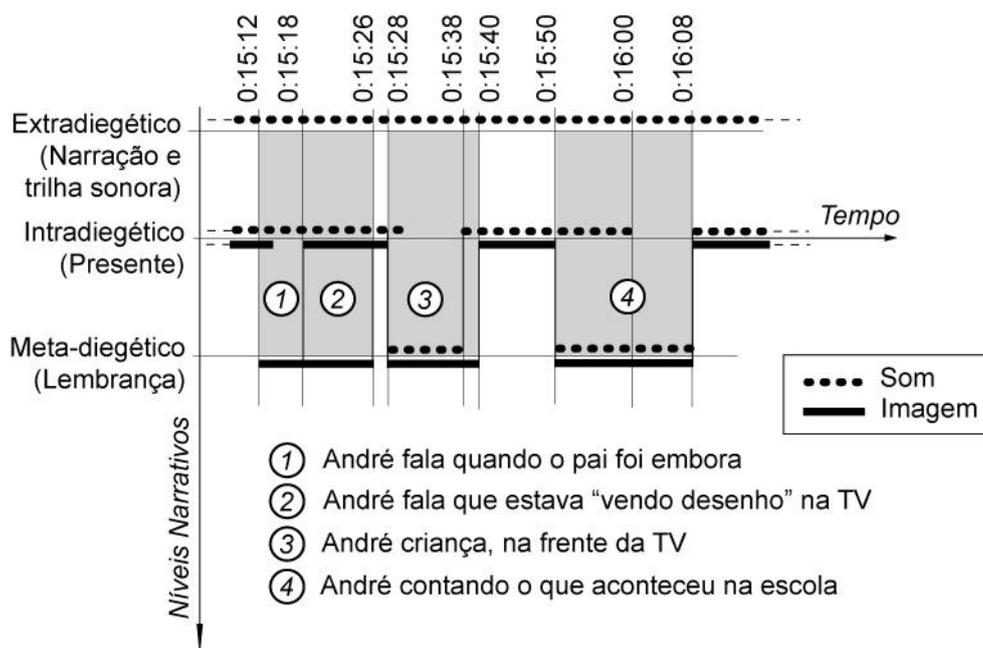


Figura 5.44 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de *O Homem Que Copiava* (2003)

5.3.4 A Plástica em *O Homem que Copiava*: O *pastiche*

Uma das questões mais interessantes do filme de Furtado é a relação plástica de suas imagens: como são empregadas as imagens dentro da narrativa, não filmadas e filmadas (empregadas de forma gráfica), e como elas assumem papéis diversos. Tanto a nível narrativo, como simbólico, cultural e social⁶.

O Homem que Copiava é entrecortado por 27 dessas intervenções, de imagem não filmada ou gráfica – imagens de livros, jornal, TV. Três destas são comentadas:

⁶ Lembrando a análise feita por Barthes (1964) em seu texto a “*Rhétorique de l’Image*”, sobre a propaganda da marca de macarrão *Panzani*.

- 1) Quando André conta que o pai saiu de casa, com uma sequência animada feita ao estilo estadunidense dos anos 60-70 (0:15:36 - 0:15:47): Segundo Furtado (2017), esta sequência foi intencionalmente desenhada com uma estética dos desenhos americanos das décadas de 1970-1980. Como narra a personagem, ele estava assistindo um desenho animado na televisão, quando seu pai foi embora. Esta sequência representa esse momento específico da vida da personagem. No ecrã, vê-se André de frente, com a imagem da animação projetada, como se o público estivesse dentro do aparelho de televisão. Logo depois, no contra plano, ele é o menino à frente do aparelho, ouvindo seu pai dizer: “guarda a correspondência para mim”. Esse conjunto de imagens representam a dinâmica interna da personagem: é um rapaz de 19 anos, mas ainda o menino que guardou as cartas do pai até então. Os desenhos da animação, em si, também marcam uma época – pelas vestimentas e pelo estilo do desenho –, mostrando uma família feliz, algo idealizado, mas só realizado ali, na animação. Ou seja, para André isso é uma ilusão, assim como é a animação e sua história.
- 2) Quando André narra a mãe indo deitar-se – a sequência utiliza a linguagem da banda desenhada, com os quadros em imagem real (0:17:14 - 0:17:38): Este momento descreve a monotonia noturna, na vida da personagem. A representação em quadros de banda desenhada, apresenta várias conexões. Primeiro, André sempre está desenhando quando sua mãe vai para cama e lhe diz “boa noite, meu filho [...]”. Ele cria histórias em banda desenhada, que são “um conjunto, uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o facto de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras” (Moya, 1972, p. 110). Portanto, tais ações da mãe se refletem, se “mesclam”, ao que o filho faz naquele momento. Ao mesmo tempo, pelo facto das imagens em cada quadro serem em *live-action* mostrando detalhes diversos (da mãe a caminho do quarto), estas também representam o “enquadramento” de uma vida. Uma prisão a que ele e a mãe estão ligados. Também representa a forma sequencial em que os passos da mãe, um a um (em termos do caminhar, e de suas ações), vão sendo minuciosamente narrados em *off* por André. Isso reforça a sensação de monotonia da sua vida – e a monotonia de informação, pois imagem e verbo informam a mesma ação da personagem.
- 3) Quando ele narra que queria ser jogador de futebol. Com utilização de imagem de arquivo mescladas com imagem filmada (0:19:46 - 0:20:22): Esse é um momento

que as imagens feitas para o filme, mas finalizadas em preto e branco, foram detalhadamente editadas alternadamente com imagens de arquivo de jogos de futebol⁷. Consequentemente, tanto pelo efeito Kulechov (Kouléchov, 2008) – de compreensão das imagens cinematográficas que são compreendidas pela sucessão de seu conjunto – como pela ação da *semelhança* levantada pela Gestalt⁸ (Arnheim 2004, p. 79), tem-se a compreensão de que toda a sequência é uma representação da imaginação de André, pois a narração fala deste ideal da personagem. O que no Brasil é muito comum entre os meninos das classes menos favorecidas: se tornar um jogador de futebol, rico e famoso (como Pelé), e conseguir mudar de vida rapidamente.

O que é possível perceber nos três casos, é que é através da informação sonora que o público compreende os detalhes apresentados pelas imagens. Como observa Barthes (1964): o texto ancora a imagem. Estas foram dispostas de forma a agregar à narrativa um caráter mais lúdico, que faz um contraponto com o cotidiano monótono e sem graça de André. Mas que ao mesmo tempo, são um reflexo do espírito da própria personagem: ele sonha, ele almeja, ele é um artista frustrado que usa a sua arte para se esvaír de uma vida que não lhe agrada.

Através dessa posição, o público tem a oportunidade de ser o “André”, em alguns momentos, vendo o que ele vê, e sentindo o que ele sente – é a participação da qual fala Metz (1994) e Morin (1956).

Por suas características de composição pós-moderna⁹ – que mesclam imagens de origens e tempos diferentes, criando um novo entendimento –, em termos visuais, tais sequências podem ser consideradas *pastiche*. Segundo Jameson, o *pastiche* é uma paródia

⁷ Imagens de Pelé/Copa do Mundo de 1970, do acervo da TV Cultura de São Paulo e acervo pessoal de José Maria Pereira Lopes; e imagens de telejornais de RBS TV Porto Alegre (Goulart et al. & Furtado, 2004, 2:04:05).

⁸ “Any aspect of percept-shape, brightness, color, spatial location, movement, etc.-can cause grouping by similarity. [Qualquer aspecto de forma percebida, forma, claridade, cor, localização espacial, movimento etc., pode causar agrupamento por semelhança]” (Arnheim, 2004, p. 79).

⁹ A investigadora escreveu dois artigos sobre o pós-modernismo e o audiovisual. Apoia-se aqui em duas afirmações: “*Postmodernism is of interest to a wide range of artistic practices and social science and humanities disciplines because it directs our attention to changes taking place in contemporary culture. [O pós-modernismo é de interesse para uma ampla gama das práticas artísticas e ciências sociais e disciplinas humanas porque dirige nossa atenção às mudanças que ocorrem na cultura contemporânea.]*” (Featherstone, 2007, p. 11). E “*new postmodernism expresses the inner truth of that newly emergent social order of late capitalism, but will have to limit the description to only two of its significant features, which I will call pastiche and schizophrenia; they will give us a chance to sense the specificity of the postmodernist experience of space and time respectively [o novo pós-modernismo expressa a verdade interior da ordem social recém-emergente do capitalismo tardio, mas duas de suas características importantes, o pastiche e a esquizofrenia, dão a chance de sentir a especificidade da experiência pós-moderna de espaço e tempo, respectivamente]*” (Jameson, 1998, p. 3).

sem a presença de comédia (1998, p. 4), ou um plágio (1998, p. 9) – como no caso de André imitando jogadores de futebol. Essa apropriação de elementos diversos, como um todo, é o que Jameson (baseado na teoria Lacaniana) também denomina de *esquizofrenia*, ou seja, uma “*experience of isolated, disconnected, discontinuous material signifiers which fail to link up into a coherent sequence.*”¹⁰ (Jameson, 1982, p. 7).

5.3.5 O Homem que Copiava: A lembrança como informação emotiva e a caricatura

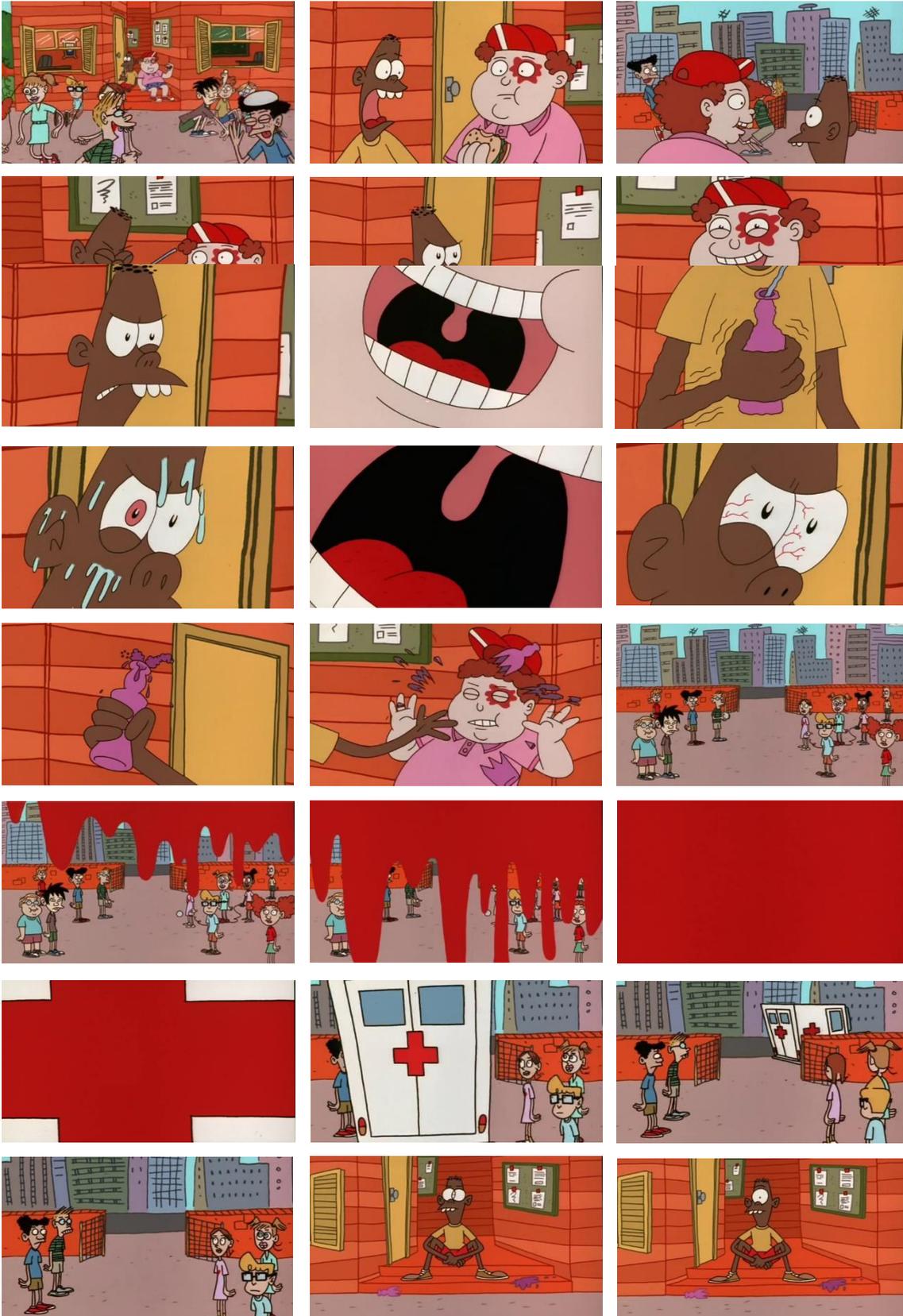
O filme apresenta como linha principal o desejo de ter uma vida melhor. Na figura do jovem André, essa necessidade é expressa nos primeiros minutos do filme – quando está em um supermercado, e não tem o dinheiro suficiente para comprar tudo o que precisa. E ao longo da narrativa, tal desejo muitas vezes se transforma em escapismo e alienação, para suportar o peso do que não é possível realizar. Para a personagem, parte da origem de seu problema, está no facto da família ter sido abandonada pelo pai – algo que não é confirmado pois ele partiu em viagem, e não retornou. Esse é um momento crucial, pois André foi vítima das consequências deste facto, ainda durante a infância.

É interessante notar que todos os momentos relacionados diretamente ao passado da personagem, são representados em desenho animado, ao estilo das bandas desenhadas – histórias que “exercem uma função crítica, [...] em relação aos costumes, ou classe sociais, a instituição familiar” (Moya, 1972, p. 108). Com desenhos feitos por Allan Sieber, chargista e animador brasileiro, “que ele mesmo define como ‘tosco’¹¹” (Furtado, 2017), o realizador objetivou fazer um contraponto com o desenho “certinho” e frio (predominância de azuis) do desenho animado que o precede, ao estilo estadunidense dos anos 1970 – ou seja, é o “ideal de família” *versus* a realidade familiar da personagem.

Uma das lembranças de infância, que marca a sua expulsão da escola, é uma das sequências animadas feitas por Sieber (Figs. 5.45 a 5.68). No pátio da escola, ao contar que seu pai saiu de casa há sete anos, e ele ainda aguardava o seu retorno, seu colega Maioldi começa a rir sem parar. André se enraiveceu e quebrou uma garrafa de refrigerante na cabeça do amigo, que fica cego. Tal facto lhe marca por toda a vida – pois ele assume a cegueira através do seu personagem de banda desenhada, “Caolho”, que só tem um olho.

¹⁰ Em Português: “experiência de significantes materiais isolados, desconectados, descontínuos, os quais não se ligam a uma sequência coerente.”

¹¹ Significa mal feito, mal-acabado.



Figuras 5.45 a 5.68 - *Stills* da sequência animada da lembrança de André na escola (0:15:50-0:16:08).

O que é possível perceber, como representação de suas lembranças, os desenhos de André são uma caricatura de si mesmo (Fig. 5.45 a 5.68). Tanto no sentido crítico – sobre a sua realidade –, quanto no sentido estético – é “tosca”, primitiva, dura. Como aponta Moya, a caricatura tem origem na criação de uma imagem jornalística, “com a deformação de personalidade famosas e conhecidas, conferindo-lhes conotações negativas” (1972, p. 108). Esse desenho caricato de si mesmo, possui conexão também, com um sentimento de menos valia da personagem, que a uma certa altura da narrativa, pensa: “Gurias não sonham em passar a vida ao lado de um operador de fotocopiadora, viajar pelo mundo com um operador de fotocopiadora, ter filhos de um operador de fotocopiadora. Pelo menos eu, até agora, não encontrei nenhuma gurria que sonhasse isso” (Goulart, Tomasi, & Furtado, 2004, 0:09:14-0:09:30).

5.3.6 *O Homem que Copiava: Uma imagem profunda e cool*

A sequência da lembrança de André na escola¹², em que este, quebra uma garrafa de refrigerantes no rosto de um colega, foi realizada em desenho animado, com um estilo “tosco” e apresentada logo após a sequência animada ao estilo estadunidense. A técnica do desenho animado foi utilizada por Furtado por alguns motivos específicos. O realizador é um amante de banda desenhada – o que é evidente nos seus trabalhos, repletos de interferências gráficas. E como ele mesmo explica:

O autor de quadrinhos tem uma característica que o distingue fundamentalmente do cineasta: ele pode contar sua história sozinho, não precisa convencer nenhum produtor a investir milhões em seu roteiro, só precisa de papel e tinta. Isto faz com que o quadrinho seja capaz de experiências mais radicais que o cinema, em geral. A personagem de André (Lázaro Ramos) é um garoto tímido, solitário e cheio de imaginação. Os quadrinhos são uma forma de expressão ao seu alcance. (Furtado, 2017)

Portanto, o facto de André criar bandas desenhadas, é natural para a história. Como mesmo McLuhan (1995, pp. 165) observa: “*The structural qualities of the print and woodcut obtain, also, in the cartoon, all of which share a participational and do-it-yourself character that pervades a wide variety of media experiences today*”.¹³

¹² Entre 0:15:50 e 0:16:22 do filme.

¹³ Em Português: “As qualidades estruturais da imprensa, da gravura em madeira alcançam ainda, o desenho

E é o que acontece com a personagem: apaixonado por desenho, e sem ter condições para uma diversão mais dispendiosa, criar bandas desenhadas é o caminho que lhe resta.

A sequência animada (Fig. 5.45 a 5.68) começa com a narração no presente, e a imagem em plano geral, da escola de André, na hora do intervalo. Em *zoom in*, a câmara mostra no ecrã, o menino e seu colega Mairoldi, sentados na escada da entrada do prédio. André tem uma garrafa na mão e conta a Mairoldi que acha que o pai não vai mais voltar. Mairoldi está comendo uma sandes, e pergunta se o pai viajou e quando. André diz que “sim”, e “há sete anos”. O colega não aguenta a ingenuidade do amigo, e começa a rir sem parar. A intensidade da risada e da raiva crescente de André, é demonstrada pelos cortes sucessivos dos quadros, que mostram cada vez mais detalhes dos personagens – um artifício muito utilizado nas bandas desenhadas. André cede a raiva, e quebra a garrafa no amigo. Isso chama a atenção de todas as crianças do pátio da escola, e o sangue de Mairoldi “escorre” pelo ecrã. Através da cor do ecrã, é feito um *raccord* para o vermelho da cruz traseira da ambulância, que sai do terreno da escola. As crianças da continuam olhando para André, que sofre uma metamorfose: seus dois olhos se fundem em um único olho, e nasce a personagem Caolho.

Fica explícito então, o arrependimento do garoto, reforçada pela narrativa em *off* de André adulto: “Essa foi a parte da burrice”. E aparece no ecrã, o detalhe da personagem desenhando o Caolho, em uma folha branca, em imagem filmada no “presente” da personagem.

Pela saturação das cores quentes, a sequência logo se anuncia como algo emocional e agressivo. Um colorido bem diferente dos anteriores, mais frios e não saturados. Isso também demonstra a intensidade emocional da personagem, mesmo adulto – como uma violência encubada, que ao longo do filme, se mostra.

O conjunto de desenhos dessa sequência é no estilo “tosco” (segundo Furtado e Sieber), um desenho rápido, de traços pretos e largos, com linhas simplificadas (não simplistas) e de formas caricatas – Sieber também é oriundo das *charges*. Em si mesmo é um desenho que, segundo as diretrizes de McLuhan, pode ser considerado de “baixa definição”, pois deixa ao encargo de quem vê, isto é, a encargo da imaginação do público, “completar” alguma informação. Para Arnheim (2004, p. 44):

A few outstanding features not only determine the identity of a perceived object, but also make it appear as a complete, integrated pattern. This applies not only to our image of the object as a whole, but also to any particular part on which

animado, todos os quais partilham um carácter participativo do tipo ‘faça você mesmo’, que permeia uma grande variedade de experiências de média hoje.”

*our attention is focused. A human face, just like the whole body, is grasped as an overall pattern of essential components-eyes, nose, mouth-into which further detail can be fitted.*¹⁴

O desenho é como um indicador de coisas, um índice de alguma coisa, não a coisa em si, e nem a coisa completa, ou seja, *cool*, como afirma McLuhan (1995). Mas, como explica Will Eisner (1917-2005), artista da banda desenhada: “por meio do manejo habilidoso dessa estrutura aparentemente amorfa e de uma compreensão da anatomia da expressão, o desenhista pode começar a empreender a exposição de histórias que envolvem significados mais profundos e tratam das complexidades da experiência humana” (1989, p. 16).

André representa nos seus desenhos e nas suas lembranças, o que ele sente de si mesmo, as suas frustrações, medos e anseios. Sua cara de bobo, seus dentes projetados para frente, sua raiva saindo pelos olhos com veias a saltar. O público percebe ali, um momento de intensa emoção, com traços básicos e cores planas – pois com o “aproximar da câmara”, menos traços são visíveis, há menos informação com mais intensidade da imagem. São imagens, em nada realistas, ao contrário, são tipicamente de banda desenhada, que lembram as de Robert Crumb (1943-). Porém, o que elas representam tem a intensidade e a brutalidade de um verdadeiro ato de violência. No caso, a violência da personagem, algo que está dentro dele.

5.3.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada

A “brincadeira” constante que Furtado oferece ao público, em alterar as imagens que aparecem no ecrã, cria uma maior atenção do olhar, além de agregar dinâmica à narrativa visual. Isso é devido à própria sensibilidade humana: se o olhar perceber algum movimento, mesmo periférico, automaticamente vira-se o pescoço para ver melhor o que se move. Como define Arnheim (2004, p. 372): “*Motion is the strongest visual appeal to attention*”¹⁵. Portanto, ao se alterar a plástica de uma imagem com a qual o público está acostumado –

¹⁴ Em Português: “Alguns traços importantes não apenas determinam a identidade de um objeto percebido como também o faz parecer como um padrão integrado completo. Isso se aplica não apenas à nossa imagem do objeto como um todo, mas também a qualquer parte em particular sobre a qual nossa atenção está focada. A face humana, como o corpo todo, é apreendida como um padrão geral de componentes essenciais – olhos, nariz, boca – nos quais mais detalhes podem ser ajustados.”

¹⁵ Em Português: “O movimento é o mais forte apelo visual para a atenção”.

lembrando que esta é uma produção de duas horas, e o filme se inicia com uma sequência em imagem filmada de mais de cinco minutos –, isso desperta a atenção do espectador, pois a todo o momento lhe é colocada uma informação visual diferente.

O facto de as imagens apresentadas serem em grande parte, imagens de desenhos, imagens gráficas, isso cria uma outra dinâmica, uma vez que há uma variação de imagem tridimensional, para a imagem bidimensional e vice-versa¹⁶ – é como se o ecrã mostrasse “a vida real” – André trabalhando, andando de autocarro, comendo – e algo “não real” – a banda desenhada, os desenhos animados. A imagem filmada de Furtado, inclusive, lembra a sensação de veracidade das imagens, de filmes como *Ladri di Biciclette* [*Ladrões de Bicicletas*] (Amato, Sica, & Sica, 1948) ou de *Táxi Driver* (Phillips, J., Phillips, M. & Scorsese, 1977). O que só torna mais forte o contraste com as imagens gráficas e animadas presentes na narrativa.

Como explica Bergson (2007, pp. 111-113) isso também resulta em um alargamento da percepção do público¹⁷, pois a todo momento é exigido um outro tipo de atenção, uma modificação do olhar do público, pois há sempre um outro tipo de imagem no ecrã. O que de certa forma, torna o visionamento do filme, uma experiência mais rica – um momento é uma imagem real filmada, depois, uma fotografia, no outro, uma banda desenhada, e depois, um desenho animado.

E ao utilizar outro meio audiovisual, para apresentar essa viagem ao interior da personagem, Furtado o faz de forma lúdica e “divertida” através da linguagem da banda desenhada, caricata, meio que é praticamente uma unanimidade entre crianças e jovens – que sempre se identificam com algum tipo de desenho ou história. Ao utilizar esse estilo e o desenho animado, para representar o interior e a infância da personagem – ambas artes sequenciais que têm uma linguagem visual comum –, isso resulta em uma imagem menos real, menos direta – que a filmada –, e que precisa ser “completada” pela audiência (imagens *cool*, segundo McLuhan, 1995).

Porém são imagens mais ricas em significados, de ordem denotativa – é um desenho animado, com personagens oriundos de banda desenhada da personagem – e conotativo – a violência e o arrependimento de André, a perda do pai e da inocência,

¹⁶ Mesmo o ecrã sendo sempre bidimensional, há sempre a profundidade de campo em uma imagem filmada, fotografada ou pintada. É a “dupla realidade das imagens”, de que fala Aumont (2011, p. 40).

¹⁷ Mencionado anteriormente. Assim como também é um estímulo para a atenção de quem vê (Gleitman, Fridlund & Reisberg, 2014, p. 263).

representados na perda do olho de Caolho. Personagem que ele utiliza em outros momentos da narrativa, como sendo ele mesmo.

O desenho animado no filme de Furtado, não apresenta as lembranças da personagem como uma imagem enevoada, sinuosa, como seria de se esperar a representação de imagens mentais e pouco definidas (Sifianos, 2012). Mas sim, como uma imagem “tosca” e agressiva, pois estas são as lembranças da personagem, e como ele mesmo, dentro da diegese, se enxerga e se identifica – por essa razão, caricata. A identificação da plástica das imagens com as lembranças da personagem, não está na natureza volátil da imagem de uma lembrança, mas na relação com a sua natureza emotiva. Essas imagens encontram pertinência exatamente como representação de suas lembranças, também pelo facto de serem meios – banda desenhada e desenho animado – , ligados ao universo infantil. Então, ao lembrar de sua infância, é pertinente que essas imagens sejam representadas no filme, em banda desenhada ou desenho animado.

Aliás, lembra-se que o desenho animado e a banda desenhada têm a mesma raiz histórica. Os primeiros animadores, Émile Cohl (1856-1938), Winsor McCay (1869-1934), vieram das então, ilustrações dos jornais, assim como os primeiros personagens de sucesso – *Little Nemo*, *Felix the Cat*¹⁸. Como observa Denis,

os animadores, sobretudo nos primeiros tempos, interessam-se pela animação através da caricatura de imprensa [...]. [...]. Esta imagética [...] detém efetivamente o papel que mais tarde será atribuído ao desenho animado na composição da sessão de cinema: divertir através de um meio mecânico de expressão e de difusão. (2010, p. 45)

Por consequência, se André se expressa através da banda desenhada, é uma consequência “natural” seus pensamentos “serem” em desenho animado. Ambas constroem uma história através da sucessão das ações representadas em cada quadro. A diferença é que em desenho animado, utiliza-se o movimento ao longo do tempo. Porém, na fase de concepção da narrativa animada, esta é, em “gestação”, um *storyboard*, ou seja, uma banda desenhada.

¹⁸ Criações, respetivamente, de Winsor McCay e George Harriman (1880-1944).

5.4 A *VERY HAROLD & KUMAR 3D CHRISTMAS* (de Todd Strauss-Schulson, 2011)

5.4.1 Introdução

Esta parte do texto propõe analisar a animação em *stop motion* com bonecos utilizada para a representação de uma alucinação da personagem (*imaginarium* diegético), dentro de um filme em *live-action*. Como esta representação contribui com o desenrolar da narrativa e sua história, e em que momento acontece, também são aspetos considerados.

A produção selecionada para o estudo em questão é *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* (Brener et al. & Strauss-Schulson, 2011), uma comédia estadunidense, terceiro filme da trilogia com os dois personagens principais, Harold (John Cho) e Kumar (Kal Penn)¹. Nomeadamente, a sequência animada presente no filme foi realizada com bonecos em látex e plasticina (Wild About Films, s.d.) – apesar de parecerem ser somente de plasticina –, e mostra o momento em que os dois protagonistas fogem de uma festa, depois de acidentalmente, terem aspirado cocaína. Ou seja, é como as personagens veem a si e o ambiente: como uma animação tridimensional real, com visual de plasticina.

A produção do *stop motion* foi executada pelo estúdio *HOUSEspecial*, sob a realização do animador Mark Gustafson, que também trabalhou em *Fantastic Mr. Fox* (Abbate et al. & Anderson, 2009). No total, foram criados 20 cenários diferentes, seis miniaturas de bonecos de Harold e de Kumar e 60 outros bonecos, para um minuto e trinta e oito segundos de animação, com uma iconografia bem fiel à Nova Iorque, apesar do filme ter sido produzido em Detroit (Wild About Films, s.d.).

O guião é assinado pelos mesmos guionistas das produções anteriores, Jon Hurwitz e Hayden Schlossberg, ligados à narrativa de comédias, e segue o mesmo padrão, cujo mote é uma perseguição.

A Very Harold & Kumar 3D Christmas é um filme mediano, produzido como outros que são lançados ao final de ano, e sem a pretensão de ser uma obra de arte (não foi nomeado a nenhum prémio), mas de ser uma fonte de diversão. A produção foi pensada para se aproveitar a tecnologia da projeção estereoscópica, e por essa razão, a presença do termo “3D” do título. Inclusive a forma como a tridimensionalidade

¹ As duas produções anteriores foram: *Harold & Kumar Go to White Castle* (Brewington et al. & Leiner, 2004) e *Harold & Kumar Escape from Guantanamo Bay* (Brener et al. & Hurwitz, Schlossberg, 2008).

participa de vários momentos cômicos do filme, lhe valeu um elogio no conhecido site de críticas *Rotten Tomatoes* (Rabin, 2015).

O que se destaca é que, apesar de ser uma ficção, do tipo *comédia*², também é possível perceber elementos da ficção do tipo *fantasia* ou *fantástica*³. O filme mostra ações absurdas e o Pai Natal com trenó e renas convivendo com as personagens. A própria forma como são desenvolvidas as *gags*⁴, aproximam a narrativa deste *live-action* dos *cartoons* (animação clássica estadunidense⁵). A sua diegese mostra um conjunto de comportamentos particulares, apesar de ser um *live-action*, abarcando outra compreensão e não a lógica material, da *mimese* do mundo real.

Um outro ponto relevante é o caráter não “politicamente correto” da narrativa, com críticas à religião, educação, sexo, estereótipos, diferenças culturais (destacando que as personagens principais são de descendência coreana e indiana), entre outras situações. O que, além de atualmente não ser muito comum, cria situações hilariantes sem constrangimentos.

² Segundo Baecque e Chevallier (2012, pp. 179-182) a comédia cinematográfica compreende três momentos distintos: “a comédia burlesca”, “de costumes” e a “cultural e referencial”. Neste último tipo, é que se enquadra o filme analisado (apesar de apresentar traços da comédia burlesca): “*il marque une réaction à la domination de l’information dans la société contemporaine. Instrument de survie d’un individu noyé sous les noms, les références, les films à connaître, les séquences vidéo à avoir vu, les noms à retenir, le comique culturel détourne tout de qui est montré, le rabaisse, le court-circuite, le fait dysfonctionner* [Isso marca uma reação ao domínio da informação na sociedade contemporânea. Instrumento de sobrevivência de um indivíduo afogado sob os nomes, as referências, os filmes a serem conhecidos, as sequências de vídeo para ter visto, os nomes a lembrar, a comédia cultural desvia tudo o que é mostrado, o menospreza, o ignora, faz com que funcione mal]” (2012, pp. 181-182). Para Aumont e Marie (2016, p. 60), no cinema a comédia “*c’est un genre faiblement défini, aux contours flous, mais universel. Il se décline en de multiples sous-catégories suivant les époques et les productions nationales. [É um género debilmente definido, com contornos vagos, mas universal. Ele se divide em múltiplas subcategorias de acordo com os tempos e as produções nacionais]*”.

³ Para Aumont e Marie (2016, p. 104), “*Le fantastique se produit dans une œuvre de fiction lorsqu’un événement inexplicable est rapporté ou représenté, et que le destinataire de l’œuvre hésite entre deux interprétations : soit l’événement est le fruit d’une illusion et de l’imagination, et les lois du monde restent inchangées, soit l’événement a réellement eu lieu. Ce qui suppose qu’il s’est produit dans un monde régi par des lois inconnues* [O fantástico [a fantasia] ocorre em uma obra de ficção quando um evento inexplicável é relatado ou representado, e o destinatário da obra hesita entre duas interpretações: ou o evento é fruto de uma ilusão e da imaginação, e as leis do mundo se mantêm, ou o evento realmente ocorreu. O que pressupõe que aconteceu em um mundo regido por leis desconhecidas]”.

⁴ “*Moins narratif et souvent plus abstrait que la saynète, le gag est une forme brève relativement autonome, qui en soi n’est pas propre au film (il existe des gags théâtraux, voire musicaux ou picturaux). Sous sa forme la plus générale, il se caractérise par la résolution incongrue et surprenante d’une situation qui peut ou non être réaliste dans ses prémisses* [Menos narrativa e muitas vezes mais abstrata do que uma pequena peça cômica (*sketch*), a *gag* é uma forma curta relativamente autónoma, que em si não é específica para o filme (há *gags* teatrais, mesmo musicais ou pictóricas). Na sua forma mais geral, caracteriza-se pela resolução incongruente e surpreendente de uma situação que pode ou não ser real dentro dessas premissas]” (Aumont & Marie, 2016, p. 121).

⁵ Em Língua Inglesa, *cartoon* significa “desenho animado”. Mas vários autores utilizam o termo para determinar um tipo específico de animação, com características dos desenhos animados da produção estadunidense (entre as décadas de 1930 e 1960), seja produções de Walt Disney (Willoughby, 2009, p. 264; Bishko, 2007, p. 24) ou de outras produtoras, MGM, Universal e Warner Brothers (Génin, 2005, p. 12).

A história conta o reencontro entre Harold e Kumar, dois anos depois de suas últimas aventuras – *Harold & Kumar Escape from Guantanamo Bay* (Brener et al. & Hurwitz, Schlossberg, 2008). Harold agora está casado e bem estabelecido, enquanto Kumar continua com sua vida desregrada e constantemente alterado, por uso de entorpecentes. O fio condutor da narrativa é a tentativa de encontrem uma nova árvore de Natal, para substituir a que Harold recebeu de presente do sogro colombiano, pois, por acidente, Harold a incendeia com um cigarro de *Cannabis* que foi aceso por Kumar. Paralelamente, desenrola-se a reaproximação entre os dois amigos, e o amadurecimento do indiano.

Para desenvolver as análises sobre este filme, principalmente em relação à sequência animada, são considerados os trabalhos de Barry Purves (2008) e de Paul Wells (1998). A animação é a representação de uma alucinação por cocaína, com a transmutação da forma das personagens (e do ambiente), de humanos para bonecos.

Porém, serão apresentadas observações sobre o filme no seu todo, com o objetivo de facilitar a compreensão do que é importante. Portanto, são abordadas questões da narrativa de acordo com trabalhos de Gérard Genette e Gaudreault & Jost – que foram basilares para o Capítulo 3. A questão da comédia é abordada, também segundo o trabalho de Wells, sobre o cômico na Animação; além de observar os conceitos de McLuhan, apresentados no Capítulo 2, sobre *Hot e Cool Media*.

5.4.2 A Very Harold & Kumar 3D Christmas, O Filme

A primeira cena de *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* apresenta, juntamente com os genéricos do filme, a cidade na Nova Iorque decorada para o Natal. Em um centro comercial, no tradicional platô em que Pai Natal recebe as crianças para tirar fotografias, surge Kumar, barbado e “pedrado”, que se senta no colo do bom velhinho, para fazer os seus pedidos, na frente das crianças e seus pais. Logo depois, ele se encontra com um traficante de erva, que é o Pai Natal, e ambos fumam a erva ali mesmo no estacionamento e o título do filme surge dessa fumaça.

Do outro lado da cidade, no seu escritório, Harold é um bem-sucedido executivo de Wall Street, que assiste de sua janela ao protesto de desempregados. Seu secretário lhe mostra um aparelho de televisão de 52 polegadas e com tecnologia 3D, como sugestão de presente para o seu sogro. Harold pergunta se o 3D, já não saiu de moda. O secretário lhe

responde que não, que o aparelho é o melhor e que “*It’s gonna be amazing! [Será incrível!]*”, apontando as duas mãos para a “quarta parede”, ou seja, para o público do cinema. É quando aparece o primeiro chiste com a tecnologia 3D: Harold então pergunta, “*Who are you looking at? [Para quem tu estás a olhar?]*”. Tal assimilação de uma questão técnica de produção, e no caso, também de projeção, dentro da diegese do filme, cria diversas pontes entre os dois aspetos da obra: o que é diegético e o que não é. Não há um limite definido e rígido, no filme de Strauss-Schulson, que se aproveita disto para criar situações cómicas e inesperadas.

Em casa, Kumar fuma novamente alguma erva, quando a ex-namorada lhe bate à porta. Ela lhe diz que está grávida e se aborrece com o comportamento adolescente do indiano, e vai embora. Kumar recebe um pacote endereçado a Harold, pois eles dividiam o apartamento, e resolve ir entregá-lo com a ajuda de um colega. Este quer a sua companhia para ir a uma festa de Natal na casa de uma rapariga, virgem, que se ofereceu para ele. Todas as relações e diálogos entre as personagens são explícitas e desprovidas de censura, o que também desperta o riso da audiência.

Harold, por sua vez, tem sua casa enfeitada para o Natal e recebe a família colombiana da mulher, Maria (Paula Garcés). Seu sogro (Danny Trejo) o presenteia com um pinheiro de Natal, e joga fora a árvore artificial que o rapaz tinha na sala. A família sai para passear pela cidade e Harold promete decorar a nova árvore. Ao ficar sozinho, chega Kumar com o pacote. Harold abre e vê um enorme cigarro de *Cannabis*. Kumar o acende, e eles começam uma discussão. O dono da casa joga o cigarro pela janela e em direção ao público (aproveitando a projeção estereoscópica), mas este faz uma curva impossível, e entra por outra janela da sala (que se abre para isso) e cai sobre o pinheiro de Natal. Este arde completamente, o que faz com que Harold precise encontrar desesperadamente outra árvore, para não se indispor com o sogro e seus cunhados. Desta forma, estão apresentadas as personagens principais, a trama da história e como serão criadas as situações cómicas (*gags*) do filme.

Resumidamente, são diversas as situações inusitadas e absurdas, em envolvem os dois amigos na tentativa de conseguirem um novo pinheiro, na véspera do Natal: eles sofrem um acidente de carro; vão à festa do amigo de Kumar, mas a jovem virgem é filha de um conhecido traficante ucraniano; ao fugirem do local, aspiram uma nuvem de cocaína que paira no salão; se transformam em marionetes e são perseguidos por um enorme boneco de

neve; se envolvem na gravação de um *videoclip* de Natal com Neil Patrick Harris (1974-)⁶; são pegos pelos bandidos ucranianos, quase morrem, mas são salvos por um brinquedo robô; disparam tiros para o alto e acertam o Pai Natal, em seu trenó.

Desta forma exposto, deixam-se de perceber as muitas situações de crítica e politicamente incorretas que despertam o riso, apesar de algumas serem também escatológicas. Como por exemplo: a filha bebê de um outro amigo de Harold, Todd (Thomas Lennon) se vicia em *Cannabis*, cocaína e *Ecstasy*; Harold fica com a genitália presa numa vara de metal congelado; e Neil Patrick Harris se encontra com Jesus Cristo em uma danceteria no Paraíso, entre outras situações hilariantes.

Ao final, eles não conseguem arranjar uma nova árvore. Harold então enfrenta o seu sogro, que lhe diz que não tem importância: “*I didn’t want her to be with some wimpy pussy. But you showed me you got cojones* [Eu não queria que ela estivesse com um maricas covarde. Mas você me mostrou que tem tomates]”. Enquanto isso, Kumar resolve assumir o filho e reata com a ex-namorada. É o conhecido *happy end*, com a cena final do Pai Natal feliz em seu trenó, inalando algum tipo de entorpecente.

Com tais características, se destaca nesta comédia a utilização da projeção estereoscópica na criação do hilário, com a quebra de barreiras entre o diegético e o não diegético, acrescida dos momentos de surrealidade (Pai Natal “real”; bebê engatinhando no teto; bonecos animados no nível do real da história, entre outros momentos) que criam absurdos sem limites. Observa-se nesta produção, a lógica dos *cartoons*⁷, aplicada ao *live-action*. Onde tudo é possível, com uma realidade relativa e a sucessão de *gags*.

5.4.3 A Narrativa de *A Very Harold & Kumar 3D Christmas*

A narrativa do filme de Strauss-Schulson é bem tradicional, com início, meio e fim bem definidos e se desenvolve na ordem cronológicas dos acontecimentos. Com uma história que cobre mais de 24 horas da trajetória das personagens, para uma narrativa fílmica de pouco mais de duas horas, esta se utiliza das *elipses* de tempo (Genette, 1972). Observa-se também há momentos de *flashback* (analepses) – quando o sogro de Harold

⁶ Conhecido ator estadunidense de televisão, teatro e cinema.

⁷ Este termo é utilizado tendo como base a animação clássica das séries estadunidenses (*Looney Toons*, *Merry Melodies*), onde tudo é possível, e apresentam um certo estilo na criação estética das personagens e suas relações. Atualmente, é possível notar sua influência nas produções da *Pixar*, na criação de *gags* e personagens.

conta sobre sua mãe; e quando este e Kumar lembram-se da última vez que encontraram Neil Patrick Harris (no filme anterior) – e de *forward* (prolepses) – quando Kumar explica a Harold o plano de como irão roubar uma árvore de Natal.

A voz narrativa é *heterodiegética* (Genette, 1972, p. 252) na maioria do tempo, uma vez que a história se conta sozinha através do *mega narrador*, o realizador, que não participa desta (é *extradiegético*). Assim, a narração ocorre através de um discurso *reportado* (Genette 1972, p. 192), mas com um *tempo de narração simultânea*: os factos ocorrem no momento da narração (Genette, 1972, p. 229). Mas nos momentos de *flashback*, de *forward* e quando o secretário de Harold lhe apresenta a televisão de 52 polegadas, há a presença do narrador dentro da narrativa. Portanto, nestes casos, é um narrador *homo e intradiegético*, com um *discurso transposto indireto*, pois este narra o que acontece(u). No caso específico da apresentação do aparelho de televisão, o personagem tem a *função de comunicar* sobre o equipamento ao público, recordando que o personagem aponta para a audiência – não foi encontrada na investigação comprovação de *merchandising*, mas ela é clara. Enquanto nos casos de *flashback*, o narrador tem a *função de gerenciar*, de organizar os factos narrados.

Quanto à *perspetiva narrativa*, o filme apresenta uma *focalização interna*, onde o narrador sabe tanto quanto o personagem, externa e internamente, mas também *variável* (Genette, 1972, p. 207), pois em um momento o foco é sobre Harold, em outro sobre Kumar, ou sobre outra personagem. Porém, considerando a *focalização* segundo Aumont (1983, p. 84), ela ocorre *por* e *sobre* as personagens, pois é dado a ver ao público, não só as suas ações, como em alguns momentos, o que as personagens veem. Ainda em relação à focalização, também se observa a *focalização espectral* (Gaudreault & Jost, 2005, p. 141), pois são fornecidas ao público, imagens às quais as personagens não têm acesso – como o cigarro que faz a volta fora da casa de Harold, entra pela janela e cai na árvore.

Em relação à *mostração*, a narração também faz uso da *ocularização zero* (Gaudreault & Jost, 2005), quando, no início do filme, apresenta a cidade de Nova Iorque sem nenhum personagem; assim como a *ocularização interna primária* (Gaudreault & Jost, 2005), quando por exemplo, o título aparece a partir da fumaça dos cachimbos das personagens. Esta faz parte da narrativa visual, mas nenhum personagem a vê. Por outro lado, a *auricularização zero* está presente durante toda a narração, com vários elementos sonoros, não originários da diegese, mas que ampliam, avisam e dramatizam as cenas (o que é típico

do *cartoon*). Também se observa a *auricularização interna primária*, pois alguns sons, não são necessariamente audíveis para algum personagem, servem para contar ou reforçar alguma informação ao público – como o ruído do cigarro caindo no galho do pinheiro.

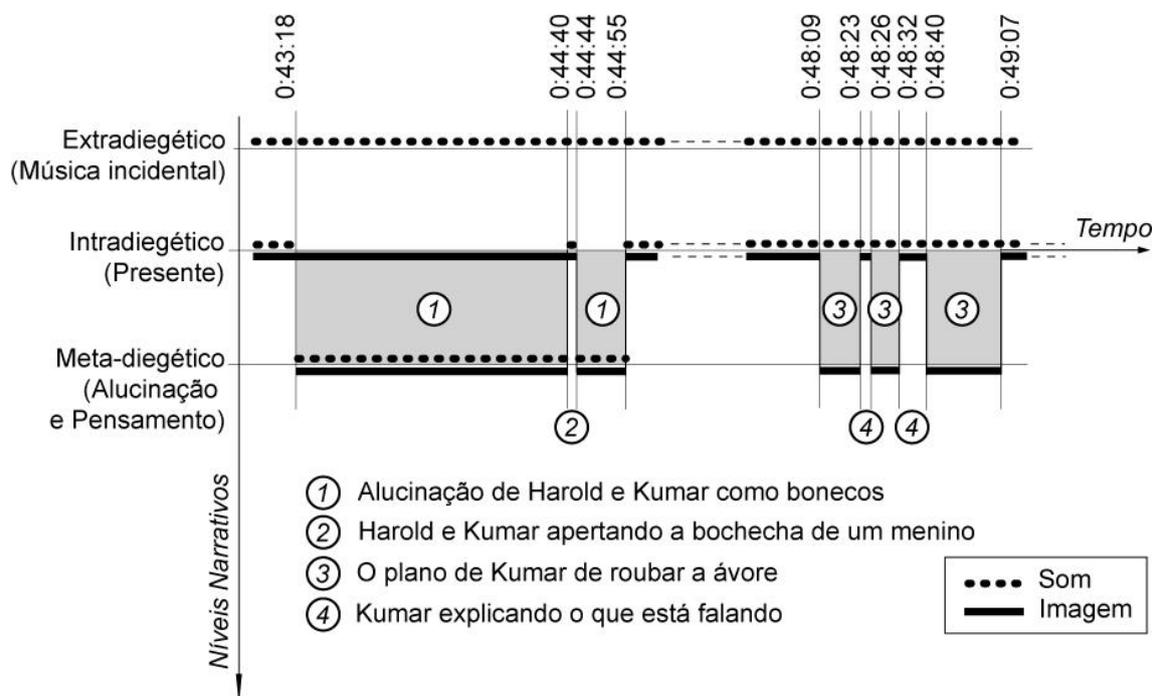


Figura 5.69 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* (2011)

Em termos de *níveis diegéticos*, o filme trabalha com o *intradiegético*, o nível da narrativa principal, e o *meta-diegético*, quando as personagens recordam factos no passado ou planejam algo. Quando Harold e Kumar se veem como bonecos, também é no nível *meta-diegético* – para as personagens, eles se veem dessa forma –, mas também é *intradiegético* – para a narrativa em si. Neste momento específico da narrativa, é criada então uma transgressão dos níveis narrativos, o que Genette (1972, p. 243) chama de *metalepse*. Este é um momento narrativamente curioso pois, em termos sonoros e visuais, o público ouve e vê, o que as personagens escutam e veem, ou seja, o que está no nível *meta-diegético*. Mas as personagens em si, estão no nível *intradiegético* e no *espaço da diegese*, que no caso, é a cidade de Nova Iorque, e não um “não lugar”, dentro de suas mentes – se a sequência fosse um sonho, por exemplo. A Figura 5.69 representa os níveis narrativos, a *mostração* e a *auricularização* de alguns momentos do filme. Ressalta-se a *metalepse* comentada (nº 1 do gráfico).

Outro momento em que é possível identificar uma *metalepse* – que mistura a *ocularização* com a *auricularização*, em níveis narrativos diferentes – é quando Kumar conta sobre o plano do roubo na árvore de Natal. Enquanto o que o público vê no ecrã, é a imagem do nível *meta-diegético* – as ações das personagens –, o que o público ouve, está no nível *intradiegético* – a descrição verbal do plano por Kumar – e no *extradiegético* – a trilha sonora que acompanha todo o filme.

Apesar de despretensioso, em termos de construção narrativa, é um filme que se percebe rico, trabalhando com níveis, tempos, *mostração* e narração de forma dinâmica.

5.4.4 O Surreal e a Comédia de *A Very Harold & Kumar 3D Christmas*

Como uma comédia para adultos, o filme de Strauss-Schulson se apresenta com a mesma dinâmica das duas produções anteriores: com *gags* sobre etnia, sexo, drogas e estereótipos. Mas também como nas produções precedentes, a forma como as situações cômicas se desenvolvem, lembra muito a dinâmica das *gags* animadas de séries como os *Looney Toons* e *Merry Melodies*. *Daffy Duck*, *Bugs Bunny* e *Road Runner* são personagens dessas animações, que se explodiam, caíam de penhascos e continuavam vivos. A lógica da diegese dessas curtas-metragens era o exagero das ações, a surrealidade, às vezes uma *falta de dietização*⁸, e na grande maioria dos casos, a perseguição. Essas três características são encontradas em *A Very Harold & Kumar 3D Christmas*. Por essa razão, as análises são realizadas considerando-se o estudo de Paul Wells (1998) sobre a comédia na Animação – o que também desenvolve a questão para o item seguinte: a análise da sequência animada.

No quinto capítulo do livro “*Understanding Animation*” (1998, pp. 127-186), Wells apresenta 25 maneiras de provocar o riso, como uma crónica da evolução do desenvolvimento do humor na Animação. Essas formas são listadas e comentadas⁹ a seguir, tendo como objeto de observação o filme em questão, comprovando o observado:

⁸ Onde “*récit et narration sont neutres, transparentes : l’univers diégétique fait mine de s’y offrir sans intermédiaire [...].* [narrativa e narração são neutras, transparentes: o universo diegético finge se oferecer aí sem intermediários]” (Aumont, 1984, p. 85), e a diegese é “*l’histoire comprise comme pseudo monde comme univers fictif dont les éléments s’accordent pour former une globalité* [a história compreendida no seu pseudo-mundo, como um universo ficcional, cujos elementos concordam em formar uma globalidade]” (Aumont, 1984, p. 81).

⁹ Em forma de tabela, uma vez que é um meio de apresentar o todo de forma objetiva e concisa. Um desenvolvimento mais extenso não é comportado neste trabalho.

das 25 formas de se criar uma *gag* em animação (segundo Wells), 21 foram identificadas no filme de Strauss-Schulson, conforme Tabela 5.1.

Tabela 5.1 - 21 Formas Animadas de se Criar Comédia Identificadas em um Filme de *Live-action* (*A Very Harold & Kumar 3D Christmas*)

21 maneiras de provocar o riso	Caraterísticas	Momentos do Filme
“ <i>Magical surprises</i> [Surpresas mágicas]”	Desde Edison e Méliès, os filmes investiram o homem de capacidades notáveis	Quando o bebê tem contato com cocaína e engatinha pelo teto
“ <i>Power of personality</i> [Poder da personalidade]”	O personagem, seu comportamento ou seu design antropomórfico incita o riso	Kumar é desleixado e inconsequente, cria inúmeras situações engraçadas
“ <i>Expectation and exploitation</i> [Expectativa e exploração]”	Quando entre outros, há a presença de certos comportamento e <i>gags</i> , vistos anteriormente	Quando os protagonistas reencontram seus amigos judeus e Neil Patrick Harris – o que ocorre também nos filmes precedentes
“ <i>Just a minute, Chubby – you ain’t seen half of the kid’s repertoire-e-e!</i> : <i>Some old saws</i> [Só um minuto, Gordinho - você não viu metade do repertório da criança]: <i>Alguns serrotes velhos</i> ”	Este é o caso das animações da Warner Brother’ <i>Looney Toons</i> , que oscilam entre a construção e o colapso da narrativa, não se alinhando ao pragmatismo das narrativas Disney	Situações correntes no filme, com longos momentos de <i>gag</i> (envolvimento na festa natalina da filha do traficante ucraniano, p. ex.), que parecem fugir ao objetivo das personagens
“ <i>Catch that and paint it green!</i> : <i>Adult Avery</i> [‘Pegue isso e pinte-o em verde!’: <i>Avery adulto</i>]”	Embasado na filosofia do animador Tex Avery ¹⁰ (1908-1980), que tinha o foco nas relações das personagens e o seu ambiente, e engajado no surreal	Cena em que Harold faz uma bolinha de pingue-pongue bater em vários pontos da sala, antes de cair no copo que está à frente
“ <i>Extending the premise of the visual gag</i> [Estendendo a premissa da <i>gag</i> visual]”	Ocorre quando a partir de uma determinada imagem cômica, se reconstituem piadas visuais já estabelecidas	Quando Harold e Kumar se transformam em bonecos, o que gera uma <i>gag</i> , outras são criadas a partir de então, com a mesma dinâmica
“ <i>The development of alienation devices</i> [O desenvolvimento de dispositivos de alienação]”	A alienação da condição comum, ou assistir a uma animação, com elementos que criam uma ligação com o público, e ao mesmo ser cômico, pois é algo inesperado ¹¹	É o que ocorre na cena da apresentação do aparelho de televisão, com o secretário de Harold a apontar para a audiência
“ <i>Literal, visual and verbal gags</i> [Gags literais, visuais e verbais]”	Ocorre quando a <i>gag</i> se manifesta visual e verbalmente, tendo assim, uma força dobrada	Quando o sogro de Harold conta sobre a infância e o ataque à mãe: com imagem <i>live-action</i> teatral e manipulada digitalmente, agressiva, porém cômica
“ <i>On black humour</i> [Sobre o humor negro]”	Neste item, aparece o fino limite entre o trágico e o cômico	Quando a bebê fica viciada ou quando a mãe do sogro de Harold é atacada
“ <i>Recognising torment and taboo</i> [Reconhecendo o tormento e o tabu]”	A quebra de uma narrativa tranquila (sem conflitos de moral ou <i>status quo</i>)	É a válvula propulsora da narrativa: logo no início, o Pai Natal é um traficante de erva

¹⁰ “Tex Avery radicalised the cartoon by suggesting implicitly and explicitly that the cartoon could be a medium for adult audiences. He clearly understood that children would be appeased by physical slapstick while adults required a more knowing, self-conscious approach, which engage with more mature themes. [Tex Avery radicalizou o desenho animado, sugerindo de forma implícita e explícita que este poderia ser um meio para o público adulto. Ele claramente entendeu que as crianças seriam apaziguadas pelo ‘pastelão’ físico, enquanto os adultos precisavam de uma abordagem mais consciente e auto consciente, que se engajassem em temas mais maduros.]” (Wells, 1998, p. 140).

¹¹ No filme *live-action*, seria a *falta de diegetização* (Aumont, 1983), com a quebra da quarta parede.

“ <i>Some theories on character comedy</i> [Algumas teorias sobre a comédia de personagens]”	Considera as teorias de tipologia de personagens animadas (Controladora/Reativa/Aborrecida); a tipologia de personagens cômicos (Palhaço / Antagonista cômico); e tipos de caráter básicos humanos (Id / Super ego / Ego) ¹²	Kumar se comporta como o Palhaço / Controlador / Id; enquanto Harold é o Reativo / Pateta / Super-ego
“ <i>The shaggy dog story</i> [A história da carochinha]”	A tensão entre o sentido e o <i>nonsense</i> , quando a progressão da narrativa toma outra direção	Como na cena em que Harold atira para cima e acerta o Pai Natal
“ <i>Discontinued lines</i> [Linha descontínuas]”	Quando a ordem natural do mundo e da natureza é rompida pelo inesperado	Quando Kumar conta o seu plano de roubar a árvore de Natal, e fala das freiras nuas, tomando banho
“ <i>Accidents will happen</i> [Acidentes acontecerão]”	Quando cenas de acidente são utilizadas como <i>gags</i>	O acidente de carro de Kumar e seu colega, fugindo com o pinheiro de Natal
“ <i>Objects have a life of their own</i> [Os objetos têm uma vida própria]”	Quando objetos agem com uma vida própria	O brinquedo robô que se apaixona por Kumar
“ <i>The sight of 40-year-old genitalia is too disgusting, is it?: Self-conscious humour</i> [‘A visão de genitália de 40 anos de idade é muito nojenta, não é?’: Humor autoconsciente]”	Quando a personagem se autocrítica das mais variadas formas	Quando os amigos judeus dos protagonistas discutem sobre religião e seus comportamentos como judeus
“ <i>Everything can mean its opposite</i> [Tudo pode significar o oposto]”	Quando uma cena ou ação significa o contrário do que parece	Quando o Pai Natal fuma erva
“ <i>Telling it over and over again</i> [Conte repetidas vezes]”	É a repetição de padrões definidos	Kumar sempre coloca Harold em apuros
“ <i>Dedicated to those who disapprove but continue to watch</i> [Dedicado àqueles que desaprovam, mas continuam a assistir]”	Quando se rompe com o limite do bom gosto, do politicamente correto, ou do escatológico	Há muitos momentos, entre eles, quando Harold ficam a genitália grudada em uma barra de metal
“ <i>Driessen’s comedy of cruelty</i> [Comédia da crueldade de Drissen]”	Quando se faz uso de cenas de crueldade	A cena do ataque a mãe do sogro de Harold
“ <i>Techno-titters and post-modern forms</i> [Techno- risadinhas e formas pós-modernas]”	Quando a tecnologia e seus <i>aparatus</i> criam outras possibilidades	A utilização da projeção estereoscópica para criar <i>gags</i>

Como é possível deprender, a dinâmica do filme, apesar de apresentar uma imagem *live-action*, fotorrealista, trabalha em uma dimensão que não tem como *mimesis* a realidade do mundo. A utilização de efeitos e animação 3D, contribuiu com essa impressão visual de realidade, com a inserção de elementos irrealis, mas com visualidade de algo real. E mesmo para os momentos mais absurdos, como na cena do trenó do Pai

¹² Observa-se que Wells apresenta sempre o desenho animado como exemplo, mas suas conclusões se prestam à Animação em geral.

Natal, e na sequência em que Kumar dá um soco no padre e um dos dentes se projeta para fora de sua boca.

5.4.5 *A Very Harold & Kumar 3D Christmas: Os bonecos e a alucinação*

Segundo o diretor Strauss-Schulson, a inspiração para a animação teve origem em um icônico especial de natal dos anos 60 (da televisão estadunidense) e em Michael Bay¹³: “‘*What if Michael Bay directed ‘Frosty the Snowman?’ was the premise, [...] ‘It would be chaotic and violent and full of crashing and carnage, but done with plastic, clay and cotton so it would be adorable’.*”¹⁴ (Wild About Films, s.d.).

A sequência animada (Brenner et al. & Strauss-Schulson, 2011, 0:43:17-0:44:56) começa quando os protagonistas saem do elevador, após fugirem da festa natalina da filha do traficante ucraniano. Como na ocasião ocorreu um tiroteio, um saco de cocaína foi atingido dispersando a narcótico pelo ambiente. Todos as personagens presentes respiraram o entorpecente.

Nesta altura, destaca-se que o comportamento e as reações apresentadas pelas personagens bonecos estão em sintonia com o que observam Gleitman, Fridlund e Reisberg (2014, p. 148) sobre a utilização da cocaína: um psicotrópico estimulante, que “eleva o humor”, “como um pico eufórico acompanhado de sentimentos de enorme energia e de aumento da auto-estima [sic]”.

Na sequência (Fig. 5.69 a 5.104), observa-se que tanto Harold quanto Kumar se veem como “*claymated* [‘*platicinados*’]”, ou seja, homens de plasticina¹⁵, assim como tudo à sua volta. Eles entram em um mundo de plasticina, o que acham fantástico. Porém Harold se preocupa pois ainda precisa encontrar a árvore de Natal. Enquanto isso, Kumar abre o fecho da calça para ver a sua genitália em plasticina. Tal ação cria uma *gag* visual, pois é algo inesperado, ela é enorme (o que tem a ver com autoestima) e se desenrola e se enrola de volta para dentro da roupa autonomamente. Kumar, ainda fala para o amigo: “*Dude, relax. It’s gonna wear off soon. [...] Don’t worry. Nothing bad happens in*

¹³ Conhecido realizador estadunidense.

¹⁴ Em Português: “E se Michael Bay realizasse ‘Frosty the Snowman?’ Foi a premissa,” [...]. “Seria caótico e violento e cheio de esmagamentos e carnificina, mas feito com plástico, argila e algodão, por isso seria adorável”.

¹⁵ Apesar de, na realidade serem bonecos fabricados em látex e plástico rígido, como alguns detalhes em plasticina (Wild About Films (s.d.). Mas a aparência plástica é a mesma.

Clayanimation [Gajo, relaxe. Isso vai passar logo. [...] Nada de ruim acontece em animação de plasticina]” – novamente a autoestima se demonstra alta.





Figuras 5.69 a 5.104 - *Stills* da sequência animada representando a alucinação de Harold e Kumar (0:43:17-0:44:56).

A personagem tem consciência do efeito alucinógeno do narcótico, e que o seu “estado” de plasticina é temporário. Ele é consciente da alucinação, e que devido à cocaína, vê tudo como sendo de plasticina – e, como usuário contumaz de entorpecentes, ele não se incomoda ou se sente inseguro com isso.

Porém, a calma na cena é rompida com o aparecimento de um boneco de neve gigante pela rua, esmagando automóveis, e que começa a jogar parte de um *display* de Natal nas personagens, que correm. Ele acerta uma barraquinha de cachorro-quente com uma bola de neve, o que a destrói, e deixa o vendedor com o corpo dividido ao meio, com ossos e sangue a escorrer – é um momento violento, grotesco, porém cômico.

Os rapazes correm pelas ruas, enquanto vários acidentes de automóvel acontecem, provocados pela perseguição do boneco gigante. Harold e Kumar (bonecos) encontram uma grande árvore de Natal e a escalam, se escondendo nas folhagens. Encontram um esquilo e brincam com ele. No quadro seguinte, em *live-action*, Harold e Kumar estão em um parquinho infantil, apertando a bochecha de um menino. Isto significa que, eles viam um esquilo, mas na verdade era um menino gordinho.

A imagem volta ao ponto de vista das personagens, e é quando o boneco de neve os encontra, tendo uma vítima entre os dentes – o horror novamente como tema cômico. O gigante segura e sacode a árvore, o que projeta o esquilo para longe. Ao cair, este explode em pedaços – o que novamente é engraçado apesar de triste e escatológico – enquanto as personagens gritam desesperadas de medo.

Outro corte acontece, e Harold e Kumar estão agarrados ao tronco de uma árvore

em um parque, gritando por socorro, quando são “despertados” do estado de alucinação por seus amigos judeus. Estes lhes perguntam, “*What the hell’s the matter? What are you doing? [...] we saw you are tearing that snowman a new tuchus.* [Que diabos é o problema? O que vocês estão fazendo? [...] nós vimos vocês rasgando aquele boneco de neve um novo traseiro]”.

Toda a sequência animada é acompanhada de uma música natalina, que desaparece quando a imagem do ecrã é em *live-action*. É mesmo uma dinâmica animada, quase musical.

Os absurdos das situações e ações apresentadas trabalham com os caminhos, formulados por Wells, para se obter o riso, e ao mesmo tempo, são coerentes com toda a narrativa do *live-action*. Ou seja, não criando atrito entre os dois meios visuais – a animação com bonecos e a imagem filmada –, que compartilham da mesma narrativa. Como observa Furniss (2008, 256), “*Often modeled on humans, anthropomorphic animals, or symbolic figures, puppets in motion easily conjure strong associations with the real*”¹⁶. As próprias personagens reagem bem ao facto de se terem transformado em bonecos de plasticina.

Purves explica a atração que desperta um boneco:

All great art forms, both high art and low culture, have at least one major dalliance with a puppet, or at least inanimate characters impossibly coming to life. Literature has Pinocchio and Frankenstein; myths have the Golem and Prometheus; Opera has The Tales of Hoffman; dance has Petruschka and Coppelia; cinema has simply dozens ranging from Metropolis through Dead of Night, Chucky and Mannequin, to The Iron Giant.

[...]

*That puppets, dolls and objects with life feature in so many cultures should not be surprising as, basically, storytelling and drama are about bringing inanimate characters to life. Animation, and particularly stop motion, is an extreme version of this, but the tools we use are not singers, dancers or actors, but are literally inanimate objects. The popularity of video games shows not just a need for exciting role playing, albeit from a safe distance, but also that the players enjoying manipulating other characters in far more exhilarating situations.*¹⁷ (2008, pp. 19-20)

¹⁶ Em Português: “Frequentemente baseados em seres humanos, animais antropomórficos ou figuras simbólicas, os bonecos em movimento invocam facilmente fortes associações com o real.”

¹⁷ Em Português: “Todas as maiores formas de arte, tanto de alta arte e baixa cultura, apresentam ao menos uma obra importante com bonecos, ou pelo menos personagens inanimados a tornarem-se vivos de forma impossível. A Literatura tem *Pinóquio* e *Frankenstein*; os mitos têm o *Golem* e *Prometeu*; a ópera tem *The Tales of Hoffman*; a dança tem *Petruschka* e *Copélia*; o cinema tem algumas dúzias variando desde *Metrópolis* passando por *Dead of Night*, *Chucky* e *Mannequin*, até o *Iron Giant*.

[...]

Que fantoches, bonecos e objetos com características de vida em tantas culturas não deveria ser surpreendente

No filme, há também um ideal lúdico do público que é realizado – toda criança imagina os seus bonecos, como seres viventes. Os bonecos se mexem e são as personagens (que até então, eram atores). É algo como um “passe de mágica”. Esse sentido de poder “impossível” auxilia no processo de entendimento, no caso, de que algo surreal – em termos do que se passa com as personagens – acontece na narrativa. A materialidade dos bonecos, faz ligação com a materialidade do corpo humano dos atores. Mas a transformação ocorrida reflete a transformação da percepção desses personagens, alterada pela aspiração da cocaína.

5.4.6 *A Very Harold & Kumar 3D Christmas: Uma imagem hot com elementos cool*

Conforme analisado no Capítulo 2, e mesmo na análise do filme *Frida*, uma imagem animada em *stop motion* pode apresentar características mais *hot* ou *cool*, dependendo da especificidade da técnica em questão. No caso da animação de bonecos do HOUSEstudio, por mais que esta se aproxime da plástica real das personagens e do sítio – a cidade de Nova Iorque – ela é sempre uma cópia, com um determinado grau de estilização. Isso ocorre até mesmo devido à sempre necessária adaptação do modelo real – os atores e a cidade –, para a sua reprodução como bonecos e maquete da cidade, afim de poderem ser animados. Portanto, como em uma adaptação algo sempre se perde, essa imagem não é provida de todas as informações “originais” do modelo, como seria uma imagem fotográfica – que é um meio *hot* segundo McLuhan (1995, p. 22). O resultado é uma imagem *cool*, em que o espectador sempre é instigado a completar alguma coisa. Lembra-se que a própria técnica de animação produz um certo ritmo diferente nos movimentos, que é “sublimado”, abstraído pelo espectador, que assiste a tudo (sequência animada e *live-action*) como algo único. Salienta-se também que a própria forma como esse momento se desenvolve, destaca essa diferença. Em um momento as personagens são bonecos, em outro são os atores, e em seguida, bonecos novamente. Essa sucessão da variação de imagem *hot-cool-hot-cool-hot*, de facto só realça mais a diferença entre elas – como a impressão que se tem de um objeto da cor cinza próxima de algo branco (ele

como, basicamente, contar histórias e o drama são sobre dar vida a personagens inanimadas. A animação, e especialmente o *stop motion*, é uma versão extrema disso, mas as ferramentas que utilizamos, não são cantores, dançarinos ou atores, mas objetos literalmente inanimados. A popularidade dos *games* demonstra, não apenas a necessidade pela excitação do jogo interativo, ainda que a uma distância segura, mas também que os jogadores gostam de manipular outras personagens em situações muito mais estimulantes.”

parece mais escuro), ou preto (ele parece mais claro).

Ademais, se apresenta ainda o contexto em si, e já explanado anteriormente: um filme *live-action*, como a força do visual e da lógica do mundo real, que apresenta de uma forma geral, a dinâmica e a lógica diegética de uma animação. Portanto, o filme demanda ao público, em termos visuais e narrativos, uma aceitação e uma flexibilização do raciocínio sobre o que assiste e escuta. Ou seja, a produção como um todo, até mesmo pelo facto de aplicar a dinâmica de uma animação, resulta em uma imagem *hot* (exceto pela sequência animada), mas com elementos *cool*. Por exemplo, na cena em que Kumar explica o plano para roubar a árvore de Natal: são imagens em *slow-motion*, que insinuam ou apresentam ações quase imóveis, e onde a câmara faz um passeio sobre elas. O público “completa” essas ações, que não são ações completas, guiados pela informação auditiva (a narração do personagem), que no conjunto resultam em uma sucessão de *gags*.

Observa-se que, comentando sobre a evolução da comédia na televisão – e que Baecque e Chevallier (2012, pp. 181-182) também destaca o meio como sendo um elemento influenciador na comédia cinematográfica –, McLuhan (1969b, p. 69) afirma que “*Le nouveaux gags sont cool car, en eux-mêmes, ils sont peu informatifs et exigent beaucoup de l’imagination de l’auditeur*”¹⁸. É o que também é possível encontrar, em termos cômicos, no filme de Strauss-Schulson, onde o espectador precisa concatenar várias informações, inclusive anteriores ao filme, para entender plenamente algumas *gags*.

5.4.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada

A Very Harold & Kumar 3D Christmas é um filme que trabalha a partir da relação das personagens principais, que têm origem em filmes anteriores. Como uma história pregressa ao filme, a narrativa deste se utiliza dessas informações passadas para criar momentos de *gags* e de brincadeira com o público, que acompanha as aventuras da dupla. É o caso da cena do encontro de uma filial do *White Castle* (cadeia de restaurantes *fast-food* estadunidense), seguida à sequência animada. Jantar no restaurante era o objetivo do primeiro filme – *Harold & Kumar Go to White Castle* (Brewington et al. & Leiner, 2004). Como observa Aumont (2011, p. 82), o reconhecimento provoca um prazer específico.

¹⁸ Em Português: “As novas *gags* são *cool* porque, em si próprias, são pouco informativas e exigem muita imaginação do ouvinte”.

Então há o prazer da rememoração, despertado no público, além de provocar o riso, pois se cria uma *gag* – dessa sem vez procurar, eles encontraram o restaurante sem problemas.

Em termos comparativos, o filme de Strauss-Schulson segue o caminho de diversos filmes clássicos de tema natalino como, *Home Alone* [*Sozinho em Casa*] (Gotch, Hughes, Levinson, Rosenfelt, & Columbus, 1990), *The Nightmare Before Christmas* [*O Estranho Mundo de Jack*] (Burton, Di Novi & Burton, 1993) e *A Christmas Carol* [*Um Conto de Natal*] (Rapke, Starkey, Zemeckis, & Zemeckis, 2009)¹⁹. Porém, em nada o filme se assemelha aos exemplos. O foco é no público adulto e, associando assuntos, em teoria, opostos (Natal, família com narcóticos, orgias, preconceito, entre outros), cria um diferencial, sem deixar de ser socialmente “enquadrado”, apesar dos exageros das personagens – lembrando que Kumar resolve assumir o filho e diminuir o consumo de entorpecentes.

Todavia, não há como não associar o boneco de neve gigante, ao boneco de *marshmallow* também gigante, de outro clássico da comédia estadunidense, *Ghostbusters* [*Os Caça-Fantasmas*] (Brillstein, Reitman & Reitman, 1984). A dinâmica da destruição da cidade e o *nonsense* de um boneco enorme, andando pela cidade são os mesmos. A sequência animada entra na narrativa como uma sequência de terror (com humor negro) dentro da comédia.

Em relação à animação e a própria dinâmica da narrativa cômica²⁰, destaca-se que o *exagero* é um dos *Princípios da Animação*²¹. Este princípio identifica que, para um movimento em animação parecer real, ele deve ser exagerado. No *live-action*, o exagero quase sempre leva ao riso, como na cena em que o bebê estava tão “pedrado” que engatinhava no teto. Tal ação é uma *gag* simples, puramente visual, baseada no absurdo e na surpresa proporcionada ao espectador ao vê-la – através do ponto de vista do pai, que olha para o teto.

A questão do corpo, de uma maneira geral, também é muito explorada no filme. Nus, dança, genitálias aparentes, esquilo animado e o vendedor de cachorro-quente espatifados

¹⁹ Este filme é baseado no clássico homônimo da Literatura, de Charles Dickens (1812-1870), foi diversas vezes tema para o cinema e a televisão mundiais.

²⁰ De imagem real conter diversas características e artifícios das *gags* animadas (como anteriormente desenvolvido).

²¹ Eles foram desenvolvidos e difundidos por Walt Disney (1901-1966) e seus colaboradores, mas já haviam sido conceitualizados em livros e periódicos dos anos 1920, nos EUA, como *A Condensed Course in Motion Picture Photograph*, de Carl Gregory (1882-1951) e *Animated Cartoons: How They are Made, Their origin and Development*, de Edwin G. Lutz (1868-1951) (Crafton, 1993, p. 201).

no chão. Esse contexto material contribui para a interação entre o visual do *stop motion* e o do *live-action*. A materialidade e a tridimensionalidade que inerentemente transportam, criam um diferencial na produção que, ademais, utiliza a projeção estereoscópica como elemento visualmente narrativo e como um outro meio na criação das *gags*.

Não foi a primeira vez que as personagens se envolvem com as técnicas animadas. No primeiro filme de 2004, quando Harold sonha com Maria (então, somente sua vizinha), com imagens criadas em animação 3D e com uma dinâmica de *game*.

Deste modo, em relação à importância que a tridimensionalidade tem para o filme, entendem-se as razões da escolha do *stop motion* com bonecos para representar o estado alterado de consciência das personagens. Eles veem coisas que não existem devido à cocaína. Porém, não no interior de suas mentes, como apenas uma imagem mental de origem interna, mas veem o que lhe é exterior, o que é material em termos físicos. Portanto, esses lugares e objetos se transformam, na percepção das personagens, em um mundo “*claymated*”. O ambiente, de facto, não se transformou – o que é bem explícito, quando se vê Harold e Kumar apertando a bochecha de um menino. O que se alterou foi a percepção das personagens. Suas mentes criaram uma percepção diferenciada do mundo, representada através da estética do “*clay animation*”, que se integra à comicidade do filme em termos visuais e narrativos.

5.5 2 COELHOS (de Afonso Poyart, 2012)

5.5.1 Introdução

Este texto tem o objetivo de analisar a animação 3D como um meio de representação do *imaginarium* diegético – especificamente uma alucinação decorrente de uma síndrome psicológica¹ –, em um filme de *live-action*. São consideradas as características da animação 3D na representação dessa manifestação mental da personagem e o momento em que ela se apresenta. A produção escolhida foi *2 Coelhos* (Farinello, Oda, Poyart, Af., Poyart, An., Sensi & Poyart, 2012), onde a personagem Júlia (Alessandra Negrini), ao sofrer um ataque da Síndrome do Pânico, se vê em luta com elementos grotescos.

O filme tem guião original do próprio Afonso Poyart (1979-). Ele conta a história de Edgar (Fernando Alves Pinto) que volta ao Brasil depois de viver dois anos em Miami. Jovem viciado em *games*, Edgar tem um objetivo nada supérfluo. Ele se sente culpado por um erro do passado e deseja repará-lo. Mas para isso terá que pôr em prática um plano elaborado e arriscado, com a ajuda de sua namorada Júlia, que é procuradora de justiça, com a manipulação de vários outros personagens: bandidos, amigos e políticos. *2 Coelhos* surpreende pela ousadia de imagens rápidas, manipuladas, mescladas com a estética dos *games*, da banda desenhada e do *graffiti*, para falar de corrupção e de redenção.

A produção brasileira foi muito bem-recebida pelo público e pela crítica, tendo oito indicações ao *Grande Prêmio do Cinema Brasileiro*, em 2013 – inclusive a de *Melhor Filme e Diretor* –, recebendo os prêmios de *Melhores Efeitos Visuais* (Carlos Faia, Gus Martinez e Xico de Deus), *Melhor Trilha Sonora Original* (André Abujamra e Marcio Nigro) e de *Melhor Edição* (Afonso Poyart, André Toledo e Lucas Gonzaga) (imdb.com, s.d.). O filme também chamou a atenção de Hollywood: Poyart foi convidado para dirigir o suspense, *Solace* (lançado em 2016), e tendo os direitos comprados, para a produção de uma versão norte-americana de *2 Coelhos*, pela Tango Pictures (Machado, 2012).

A história é repleta de referências visuais contemporâneas, trabalhando com desenho animado, pintura digital e 3D em diversos momentos. A sequência em especial,

¹ Tal momento corresponderia à área amarela do esquema da figura 4.1, pois a personagem tem um certo controle da situação. O que demonstrado ao logo do texto.

que se analisa neste trabalho, é uma imagem híbrida, feita em computação gráfica com imagem real, e foi um trabalho realizado na produtora *Black Maria*, em São Paulo – realizador que começou no mercado do Audiovisual trabalhando como animador. A sequência é apenas um dos *inserts* que ocorrem durante o filme. Neste em especial, Júlia está no carro do namorado, e começa a sentir os efeitos físicos da Síndrome do Pânico. Contudo, o filme em si será comentado, com algumas análises sobre toda a narrativa, a fim de planificar o contexto em que ocorre a sequência e como ela se processa.

Destacam-se as questões sobre a narrativa conforme apresentadas no Capítulo 3 e a contemporaneidade das imagens híbridas – tendo em vista os trabalhos de Fredric Jameson (1982, 1998) –, o 3D e a manipulação dessas imagens – observando Dominique Willoughby (2009). Também são apresentadas reflexões sobre a linguagem de vídeo de Arlindo Machado (1995), e os conceitos de Marshall McLuhan, sobre rutura de sistema e *Hot e Cool media*.

5.5.2 2 *Coelhos*, O Filme

Na primeira cena de *2 Coelhos* aparecem uma mulher e um menino andando na rua, em câmara lenta, e com efeito de clareamento, que de repente, roda à velocidade normal, no exato momento de um acidente de trânsito: um carro atropela as duas personagens, prendendo-as contra uma caçamba de rua. Logo depois, vê-se o *close* no rosto de Edgar, que estava dormindo. Era um sonho. Essa construção da narrativa visual, algo meio indefinido, onírico, seguido de uma ação violenta é um modelo seguido em todo o filme.

Começa então, uma narrativa em *off* de Edgar, falando de si, e depois dos outros personagens, com várias cenas curtas, formando sequências picotadas e com desenhos animados diversos, por cima da imagem filmada (Fig. 5.105). O espectador vê as ações das cenas, que sofrem interferências gráficas (geralmente em traços na cor branca), e toma conhecimento de cada personagem, na medida em que vão sendo apresentados por Edgar.

Estes “títulos” com os nomes das personagens foram realizados em desenho, com estilo *graffiti* de rua e com uso de tipografia. Com essa dinâmica, o público é informado sobre a promotora de justiça Júlia (Fig. 5.106) e seu marido, o advogado Henrique (Neco Villa Lobos), que têm por cliente os bandidos, Bolinha (Thogon) e Maicon (Marat Descartes), que por sua vez, têm vínculo com o Deputado Estadual Jader Kerteis (Roberto Marchese).

Conhece-se, a sua esposa, Sofia (Aldine Miller), o professor universitário, mas que trabalha no restaurante do pai de Edgar, Walter (Caco Ciocler) e o ladrão, Velinha (Thaíde).



Figura 5.105 - *Still* à esquerda, com as primeiras interferências gráficas sobre a imagem.

Figura 5.106 - *Still* à direita, com a apresentação da personagem “Júlia”.

A narrativa exige atenção do espectador, pois ela vai e vem dentro da história, amarrando as relações, as causas e efeitos dos atos dos personagens. Resumidamente, é um filme de redenção e justiça. Em um determinado momento Edgar diz: “por isso que eu acredito em punição... sabe como é... justiça, justiça de verdade...” (Farinello et al. & Poyart, 2012, 1:11:50).

A questão da culpa está em seu passado: ao namorar Júlia em um carro em movimento, Edgar atropela e mata mãe e filho, deixando Walter viúvo. Mas consegue escapar da cadeia, graças a um deputado estadual, Jader, e a um juiz corrupto. Ele passa dois anos em Miami, mas volta com um plano para tentar se redimir e castigar quem o libertou. Como ele mesmo diz, “matando ‘dois coelhos com uma *caixa d’água só*” (Farinello et al. & Poyard, 2012, 0:05:10) – uma expressão, bem brasileira². Edgar quer acabar com o deputado corrupto, e ainda poder se redimir com Walter de alguma forma. O plano envolve muita manipulação de personagens, através de envolvimento sexual, financeiro e crimes diversos.

Ele consegue dar fim ao deputado que explode ao pegar uma mala com dinheiro de suborno, roubada do bandido Maicon, mas expõe seu pai e Júlia (também amante de Maicon), que espera um filho de Edgar. Para a salvar, juntamente com o pai, Edgar se entrega a Maicon, com metade do dinheiro roubado – a outra metade, Maicon “compra” Júlia, pois o marginal pensa que o filho que ela espera, é dele. Porém, tanto Júlia quanto Walter, que do meio para o final do filme se entende que são comparsas de Edgar no plano de justiça, conseguem se livrar de Maicon – devido ao “plano B” (plano alternativo)

² De facto a expressão correta é: “matando dois coelhos, com uma *cajadada só*.”

de Edgar. O casal forma assim um par romântico, criando a filha de Edgar. O anti-herói consegue se redimir do erro do passado.

Visualmente é mesmo um filme de ação, urbano³, que utiliza elementos da estética das ruas, do *graffiti* e de desenhos rápidos. As cenas são curtas, com sequências com muitos cortes, alterações do ritmo e da emoção, através de efeitos de câmara (lenta ou rápida) e do uso da música. Todo o filme é tratado como uma aula: é didático, com legendas de lugares, nomes de personagens e infográficos animados, explicando o plano de Edgar. Mas da forma como foi editado, montado, apesar dessa característica, é uma narrativa que prende a atenção do espectador.

Ao eliminar políticos corruptos e bandidos violentos, em temas de contexto social, Edgar de certa forma realiza a vontade de milhões de brasileiros. O filme provoca uma catarse⁴, o que também ocorreu com outros dois filmes precedentes, *Tropa de Elite* (Castro et al. & Padilha, 2007) e *Tropa de Elite 2: o inimigo agora é outro* (D'Arcy, Edde, Padilha, Prado, & Padilha, 2010), independente de tal facto ser ou não, eticamente correto. Ao se “imolar” para salvar Júlia, e dar um sentido à vida de Walter, Edgar é inocentado de seus erros e da responsabilidade das mortes que provocou. Afinal, “quem perdeu” foram os “bandidos”, enquanto os “mocinhos se deram bem”.

5.5.3 A Narrativa de 2 Coelhos

A narrativa do filme é muito rica. Ela começa com o acidente da família de Walter, com a qual sonha Edgar. Ao acordar, em voz *off*, este fala: “eu já quis ser tanta coisa [...]”. Isso torna claro que algo do passado do personagem é importante para a história, e que seus desejos o movem. E é uma cena repleta de interferências gráficas – aliás, todos os momentos, principalmente os do início, em que Edgar fala muito sobre si mesmo, são repletos desses grafismos.

Vale destacar que o personagem é “o” narrador. Já que é através de seu plano que este domina e manipula todas as outras personagens: ele tem a *função de gerenciar a*

³ Filmado quase totalmente dentro da maior metrópole brasileira, a cidade de São Paulo.

⁴ “Etymology: modern Latin, < Greek *κάθαρσις* cleansing, purging, < *καθαίρειν* to cleanse, purge, < *καθαρός* clean. / [...] / b. The purification of the emotions by vicarious experience, esp. through the drama (in reference to Aristotle's *Poetics* 6). [...] / c. Psychotherapy. The process of relieving an abnormal excitement by re-establishing the association of the emotion with the memory or idea of the event which was the first cause of it, and of eliminating it by abreaction.” (catharsis, 2018).

narrativa e não somente de contá-la; de *comunicar*, ele expõe seus pensamentos⁵ (com *ideologia*), além de ser também *testemunha* de alguns factos que narra, como o do acidente.

Edgar é o único narrador e protagonista da narrativa. Portanto, como em *O Homem que Copiava*, ele é um narrador *autodiegético* (Genette, 1972, p. 252), já que é uma narrativa contada pelo personagem principal da diegese, e apresenta ao público um *discurso narrado* (Genette, 1972, p. 191) quando fala de si e de situações próximas. Em diversas situações é uma *dupla voz* narrativa, pois ele é quem narra, mas também está no ecrã, como personagem. Porém, também há momentos de *discurso transposto indireto*, por exemplo, quando narra sobre o que acontece no esconderijo da quadrilha de bandidos de Bolinha. Inclusive, é um momento de “falta” de *diegetização*⁶ – o não respeito à diegese como algo autónomo – pois Edgar fala: “o que esses caras estão fazendo, olhando este tapete persa, no meio da sala?” (Farinello et al. & Poyart, 2012, 0:07:50). Consequentemente, ele é um narrador *extradiegético*, também, pois costura as diversas partes da diegese que vai contando e “mostrando” ao público, aos poucos. Como em outro momento em que diz: “perai, perai, não é o momento ainda de revelar quem é Maicon ...” (0:09:50).

Edgar é um narrador onisciente, ele sabe tudo o que acontece, mais do que mostra ao público, e o fazendo ao longo da narrativa. Portanto, segundo Genette (1972, p. 206), tem-se uma *focalização zero*. Mas há momentos de *focalização interna variável*, uma *mostração*⁷ da narrativa a partir de vários personagens: Sílvia, Maicon, Bolinha, etc. E observa-se também – considerando Aumont (1983, p. 84) – tanto a *focalização por* um personagem – o público vê o teto do hospital, por exemplo, quando Edgar está internado – quanto a *focalização sobre* um personagem – o público vê na tela Júlia sofrendo com a Síndrome de Pânico, é outro exemplo.

Já segundo Gaudreault & Jost (2005), há uma *focalização interna* e uma *ocularização interna* – pois no ecrã aparecem uma série de interferências gráficas, que não são vistas pelos personagens – e *interna secundária* – quando a subjetividade da imagem que é construída por *raccords* por uma contextualização (Gaudreault & Jost,

⁵ “A justiça no Brasil é peculiar ..., nego mata, nego rouba ..., sempre arranja um jeitinho pra não ficar na cadeia... redução de pena por bom comportamento, cumprir 1/3 da pena ..., as vezes o sujeito nem vai pra cadeia... e esse foi o meu caso ...[...]” (Farinello et al. & Poyart, 2012, 1:06:15).

⁶ Onde “*récit et narration sont neutres, transparents : l’univers diégétique fait mine de s’y offrir sans intermédiaire* [...] [narrativa e narração são neutras, transparentes: o universo diegético finge se oferecer aí sem intermediários]” (Aumont, 1984, p. 85), conforme já mencionado.

⁷ Isto é, é o que é dado a perceber, visualmente ao público.

2005, p. 133). É o caso do passeio da câmara virtual, que “parte” dos personagens na sala do esconderijo do bando de Maicon; entra no cano de uma arma, que está no buraco da parede; sai pelo outro lado da arma, na outra assoalhada; faz a volta e entra em outra arma, saindo pelo cano; e parando novamente, na mesma sala, onde estão as personagens do início desse passeio) (Farinello et al. & Poyart, 2012, 0:18:00) (Figs. 5.108 a 5.119).

A narrativa também é repleta de *analepses* e algumas *prolepses* Genette (1972) – respectivamente, momentos do passado, e de futuro da história. E estas aparecem várias vezes na narrativa é recortada por *analepses*, gerando uma frequência *repetitiva* das informações. Sendo que a narrativa de Edgar, parece sempre estar em um nível superior ao da história (narrador *extradiegético*), assim, o tempo da narração parece também, ser *posterior*, parece algo do passado – apesar de não estar explícito no filme. Ao final, ele fecha a narrativa com a frase, “bem-vindos ao meu plano” (Farinello et al. & Poyart, 2012, 1:36:30), dando a entender que o objetivo era dar outra família a Walter, pois na imagem mostram-se este, Júlia e a sua filha (com Edgar), juntos.

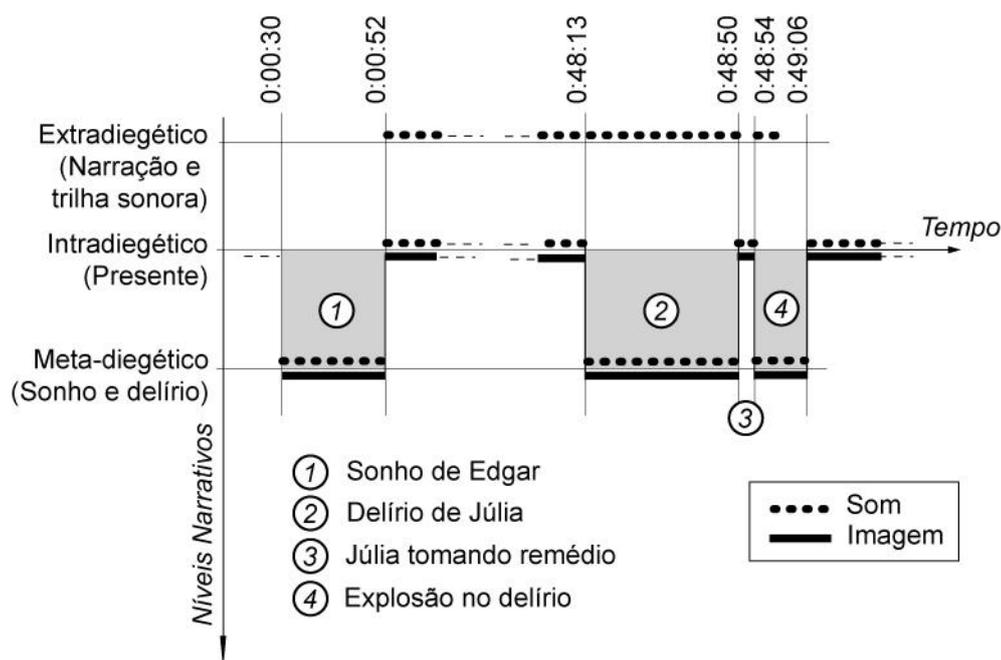


Figura 5.107 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de *2 Coelhos* (2012)

Em termos de níveis narrativos, em diversos momentos há dois tempos presentes na narrativa: narração no “presente” – *auricularização*⁸ (Gaudreault & Jost, 2005) – e a imagem

⁸ No filme, se verifica a *interna primária* - quando som é ouvido pelo público, mas sem referência de ação

do passado – *ocularização*, e a *mostração* visual, ou seja, *nível intradieético* e *meta-diegético*, respetivamente. De facto, é um pouco confuso discernir os níveis da narrativa, pois em vários momentos, devido ao grande número *analepses* e *prolepses*. Mas observando que a narração de Edgar é *extradieética*, mesmo estando presente no conjunto das imagens e na *auricularização* da narrativa, e apesar de suas variações temporais, o que se identifica como narrativa principal se localiza no nível *intradiegético* – factos e ações narrados por Edgar e vistos pelo público no “presente da história”, que vai seguindo o seu curso.

Por outro lado, os momentos da Síndrome do Pânico de Júlia, ou quando Edgar conta da relação profissional da amante com o marido, realizados respetivamente em 3D e em desenho animado. Estes momentos estão no nível *meta-diegético*, pois são partes internas da própria narrativa (Fig. 5.107).



Figuras 5.108 a 5.119 - *Stills* com a sequência que mostra o posicionamento dos personagens, e porque o personagem olha para a câmara (0:18:02-0:18:35).

aparente (não se sabe se é ouvido pela personagem) – *interna secundária* – quando o som é audível e é ouvido pela personagem, às vezes há alguma sincronia com uma ação da cena – e a *zero* – quando a intensidade do som é alterada devido a distância da personagem, ou por motivos de inteligibilidade do diálogo.

Porém, as interferências gráficas sobre a imagem filmada, estão no nível *intradiegético*. Isso porque elas fazem parte da narrativa visual da história – é o caso de uma *ocularização interna primária* (Gaudreault & Jost, 2005) à diegese: se mostra ao público, mas não necessariamente são vistos por algum personagem. Elas não substituem ou representam algo do passado, algo imaginado ou uma visão futura. Elas reforçam informações sobre o personagem, como as da primeira cena, que demonstram uma certa confusão, uma certa inquietude de Edgar (que se percebe em sua fala); ou a informação auditiva – quando o narrador apresenta um personagem novo, e aparece no ecrã, um *graffiti* com o nome.

Outros elementos também podem ser observados. Primeiro, ainda em relação aos níveis narrativos: é possível identificar uma *metalepse* (Genette, 1972, p. 239), ou seja, uma “confusão” entre os níveis. No caso, o *extradieético* e o *intradiegético*, como por exemplo, no citado comentário de Edgar sobre o que faziam os personagens em pé, olhando para o tapete – que era a ação apresentada no ecrã. Observando que a narração *off* é informação sonora, faz parte da *auricularização*, enquanto a imagem faz parte da *ocularização*, desta forma ambos estão em níveis diferente – respectivamente, no *extradieético* e no *intradiegético* –, mas se intercomunicam.

Segundo, há momentos em que a personagem do ecrã olha para a câmara, como se estivesse olhando para o espectador. Isso ocorre quando o esconderijo de Maicon é invadido, e este olha para a câmara, mas na verdade é para “fazê-la” andar para trás, criando a sequência da câmara virtual, que mostra outros espaços da casa ao público (Fig. 5.108-5.119). É envolvente, pois tal movimento encaminha o olhar do espectador, que atravessa “dentro” daquele espaço diegético (a sala de Maicon), dentro e fora do campo (tendo como referencial a sala de onde parte a câmara virtual). Nesta cena, considerando os estudos de A. Gadiens (1981, p. 80) sobre o *espaço do discurso*, se identifica que o espaço dedicado às personagens, como um espaço “flutuante” – dentro do espaço do enunciado, ou seja, dentro do campo –, que “invade” o espaço do fora de campo, que também é diegético e também é o espaço do enunciado. Como é raro esse tipo de apresentação da ação, a imagem surpreende a audiência, que entende exatamente o que acontecerá. Essa câmara virtual “quebra” a “*quarta parede*”⁹ destinada ao “espaço aberto” invisível, para o visionamento do público, que “em teoria” é intransponível, mantendo a relação de objeto e observador intacta e intocável.

⁹ Expressão originária do teatro, e adotada pelo Cinema, e refere-se ao espaço entre o palco/ecrã e a plateia.

Outros momentos que os personagens olham para a câmara, são pequenas cenas montadas como uma reportagem de televisão, depoimentos de pessoas diversas, falando de Edgar. Na primeira parte da narrativa, o descrevem como um rapaz sem juízo, sem caminho, um irresponsável. Na parte final, quando ele consegue matar o deputado, as mesmas pessoas elogiam Edgar. É uma intervenção interessante pois, ao mesmo tempo que agrega um elemento de “realidade” à narrativa – como uma reportagem, ou testemunho documental –, ela também adiciona uma crítica à sociedade brasileira, além de romper o ritmo da narrativa com comédia, em momentos densos da história.

5.5.4 A Contemporaneidade de *2 Coelhos*¹⁰

“Querida um filme contemporâneo”, afirma Poyart (Medeiros, 2012). O realizador é declaradamente admirador de Quentin Tarantino, Christopher Nolan e Fernando Meirelles (Medeiros, 2012). Porém, é possível perceber também a influência da premiada curta-metragem de Jorge Furtado, *Ilha das Flores* (1989), com a utilização de narração de fundo e com imagens de infográficos animados, cenas de televisão e de *games*. Consequentemente, aos moldes da Modernidade Brasileira¹¹, o filme é o resultado de um processo autofágico, onde se apropria de algo que não é seu, criando algo novo (Andrade, 1990) – mas isso de certa forma, tem a ver com o conceito da Pós-modernidade¹², onde tudo já foi criado, restando para o artista reinterpretar o que já existe, criando outras significações¹³.

O visual dos *games* – com as marcações dos momentos do filme, como as fases de um jogo e a apresentação gráfica do nome das personagens –, é justificado por Poyart por ser este o “universo” em que vive a personagem Edgar (Russo, 2012). No início do

¹⁰ Parte deste texto foi desenvolvida para o artigo apresentado e publicado nos Anais da *Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação de Avanço 2016*, pp. 681-689.

¹¹ Tendo como referência a Semana de Arte Moderna de 1922.

¹² Neste aspeto, *2 Coelhos* é semelhante a *O Homem que Copiava* (Goulart et al. & Furtado, 2003) também analisado nesta tese. A investigadora escreveu dois artigos sobre o pós-modernismo e o audiovisual (seus resumos constam no APÊNDICE B). Nestes trabalhos são analisadas as características da Animação em paralelo com as características da Pós-modernidade (nas Artes, em geral), com a conclusão de que a Animação foi uma manifestação artística precursora da Pós-modernidade, apesar de ter se desenvolvido durante a Modernidade. O teórico Allan Cholodenko (1991), também defende a Animação como uma arte pós-moderna, mas com outras justificativas. Em relação ao Cinema *Live-action*, no capítulo *Vertentes Contemporâneas*, do seu livro *História do Cinema Mundial* (2006), Fernando Mascarello destaca a presença dos *filmes de género*, de “*terras e fronteira*” (contemporâneo de outros países), mas também os *pós-modernos* e o *cinema digital*. Nesse campo, como também explica Denis (2007, 194), “os filmes realizados em imagem de síntese estão na vanguarda da pós-modernidade animada” – é o caso da luta de Júlia contra seus “demónios”, em *2 Coelhos*.

¹³ Como um país de cultura híbrida (Burke, 2010) em vários aspetos, a Modernidade no Brasil “é pós-moderna”, mesmo antes da Pós-modernidade.

filme, a personagem aparece jogando por horas, além de ser, ele próprio, uma personagem de um conhecido *game*, o *GTA*¹⁴ (Fig. 5.120).

Outra cena é a “Síndrome do Pânico” de Júlia. A sequência foi criada em animação 3D, onde Júlia luta com uma espada ninja contra seus demónios, que parecem *toys*¹⁵ macabros (Fig. 5.121 a 5.147). De certa forma, tal situação é semelhante às dos *games*, como vivencia Edgar (Poyart, 2016)¹⁶, em seu próprio *imaginarium* diegético.



Figura 5.120 - Still de Edgar jogando *GTA*, onde ele mesmo é um personagem do jogo.

Outros momentos de intervenção gráfica ocorrem quando aparecem no ecrã, desenhos animados explicando alguma situação, como no momento em que Edgar conversa com Júlia sobre o que irão fazer, na aplicação final do plano de vingança. A sugestão para essa inserção, foi dada a Poyart por um amigo, através de um vídeo de internet, em que uma pessoa desenha com *time-lapse* (Poyart, 2016).

Todas essas inserções, criam um ritmo imagético frenético para uma história, que se passa na cidade mais urbana do Brasil. Portanto, *2 Coelhos* é um filme contemporâneo, que faz uso de toda as referências estéticas do próprio contexto do filme. As interferências gráficas inspiradas nos *graffitis* de rua, foram uma evidente consequência.

Vale observar que toda essa “mistura” visual, feita pelo realizador, só foi possível dentro do momento tecnológico, que é contemporâneo, e que propiciou todo um processo de colagens – *pastiche* e *esquizofrenia*¹⁷, de acordo com Jameson (1998) –, aliás como o

¹⁴ Ou *Grand Theft Auto*, *game* estadunidense lançado em 1997, para o público adulto, onde a personagem jogável é um bandido, que rouba, atropela mata, entre outras ações questionáveis.

¹⁵ A *Toy Art* iniciou-se nos anos 1997, com o designer Michael Lau, que criou pequenos bonecos customizados das personagens *G.I. Joe*, um *game* japonês (Terra, 2008): ao invés de roupas militares, usou de skatista.

¹⁶ Entrevista de Afonso Poyart se encontra no APÊNDICE F.

¹⁷ Como na análise de *O Homem que Copiava* (Goulart et al. & Furtado, 2003), a investigadora aqui se baseia nas mesmas afirmações: “*Postmodernism is of interest to a wide range of artistic practices and social science and humanities disciplines because it directs our attention to changes taking place in contemporary culture.* [O pós-modernismo é de interesse para uma ampla gama das práticas artísticas e ciências sociais e disciplinas

próprio Poyart (2016) afirma: “Mas hoje, já se tem muita tecnologia e os computadores. A tecnologia evoluiu, então você consegue fazer rápido e ‘renderizar’¹⁸ rápido. Então, isso revolucionou, porque você consegue entregar de maneira rápida”.

Tais características, flexibilidade, interação alfanumérica na imagem, colagens múltiplas, têm origem histórica na produção da imagem videográfica (Machado, 1993, pp. 7-17). Mas foi através da informatização dos meios de produção audiovisuais, que estas características foram absorvidas e adotadas pelo Cinema *Live-action*. Coisa impensável na época de André Bazin (1994, pp. 63-80), que prezava pela integridade da imagem captada.

Como observa Machado, “O vídeo logra melhores resultados quanto mais a sua programação for do tipo recorrente, circular reiterando idéias e sensações a cada novo plano, ou então quando ela assume a dispersão, organizando a mensagem em painéis fragmentados e híbridos, como na técnica da colagem” (1993, p. 15). Machado se refere à imagem do vídeo, mas sua afirmação parece descrever o filme de Poyart, como é pertinente também, como a descrição de um trabalho pós-moderno. Que é uma característica do cinema contemporâneo, como aponta Mascarello¹⁹ (2006, pp. 333-428).

5.5.5 2 *Coelhos*: A luta psicológica

A sequência da alucinação de Júlia acontece em um momento do filme, em que ela está sendo levada por seu marido para um lugar ermo, para ser assassinada. A personagem não sabe disso, mas pressente, tendo um ataque da Síndrome de Pânico²⁰: falta de ar, desconforto e ansiedade extrema. Esta não é a primeira cena em que isso ocorre. Na

humanas porque dirige nossa atenção às mudanças que ocorrem na cultura contemporânea.]” (Featherstone, 2007, p. 11). E “*postmodernism expresses the inner truth of that newly emergent social order of late capitalism, but will have to limit the description to only two of its significant features, which I will call pastiche and schizophrenia; they will give us a chance to sense the specificity of the postmodernist experience of space and time respectively* [o pós-modernismo expressa a verdade interior da ordem social recém-emergente do capitalismo tardio, mas duas de suas características importantes, o pastiche e a esquizofrenia, dão a chance de sentir a especificidade da experiência pós-moderna de espaço e tempo, respectivamente]” (Jameson, 1998, p. 3). Sendo o termo *pastiche* uma paródia, sem a presença de comédia (p. 4) – ou um plágio (p. 9) –; e a *esquizofrenia* (baseada na teoria Lacaniana), uma “*experience of isolated, disconnected, discontinuous material signifiers which fail to link up into a coherent sequence.* [experiência de isoladas, desconectadas, materiais significantes descontínuos que não conseguem ligar-se em uma sequência coerente.]” (Jameson, 1982, p. 7) – ou seja, liberdade de criação sem preocupação de espaço, tempo e origens.

¹⁸ É um neologismo, a partir da ação de *render* dos computadores. Ato de criar um ficheiro digital da imagem do filme, para poder ser reproduzido, projetado e comercializado.

¹⁹ Além das abordagens: de género, de “terras e fronteira”, do cinema hollywoodiano e das tecnologias digitais.

²⁰ Conforme abordado no Capítulo 4, é um distúrbio neurológico.

primeira parte da narrativa, Júlia inclusive fala ao marido: “Não, não, não. Não quero remédio nenhum não. Eu quero vencer isso sozinha... Eu tenho que aprender a controlar essa doideira que mora dentro de mim” (Farinello et al. & Poyart, 2012, 0:12:46).

Dois dos elementos que provocam a Síndrome do Pânico são o estresse e a ansiedade. Poyart fala com propriedade, uma vez que sofreu com esse distúrbio (Poyart, 2016): “As pessoas que ‘têm pânico’, como a Júlia, por exemplo, é uma pessoa que está sempre sendo afligida por essa ansiedade, por preocupações, que a deixam ansiosa. Então, isso se traduz num ataque de pânico, quando isso chega em um lugar extremo”. A personagem tem pensamentos “ruins”, que geram uma tensão emocional de tal ordem, que se manifesta fisicamente: tremedeira, falta de ar, taquicardia, choro convulsivo, entre outros sintomas²¹.

Em termos de representação, a sequência em que aparecem os *toys* macabros, apresenta essa luta interna da personagem, contra as sensações e pensamentos gerados pela Síndrome, que são involuntários e não conscientes – e por essa razão, considera-se como sendo um tipo de alucinação interna da personagem. Poyart (2016) teve como objetivo representar a “luta contra esses monstros que são esses elementos que deixam ela ansiosa”. Nesta sequência, há algumas questões que merecem uma abordagem mais específica.

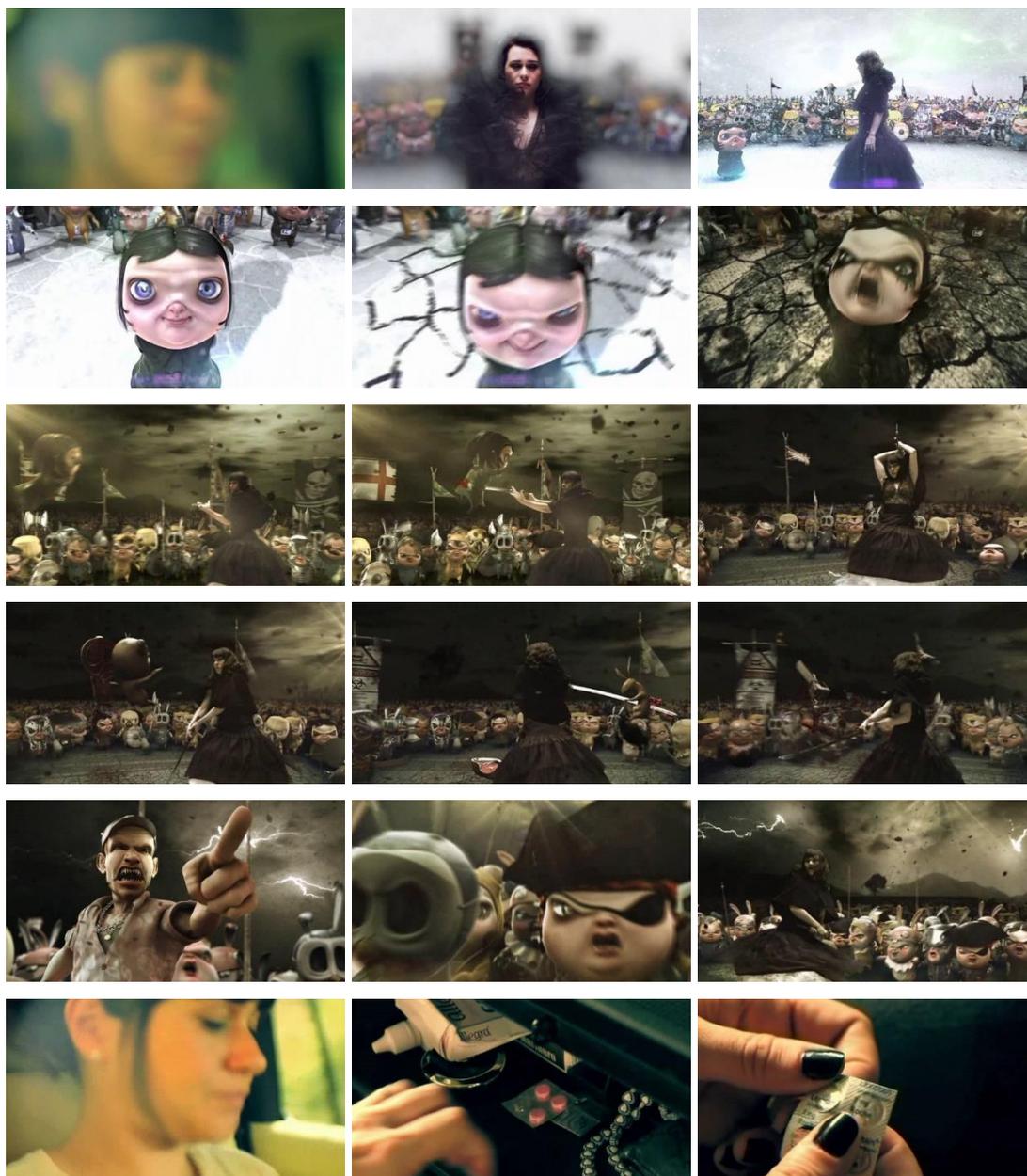
A sequência (Fig. 5.121-5.147) pode ser dividida em três momentos: a parte da luta com a espada, o comprimido e o bombardeamento. A primeira parte da sequência (Fig. 5.121-5.135) representa a tentativa de Júlia de lidar sozinha com seus pensamentos e emoções. A parte em que toma o comprimido (Fig. 5.136-5.140), se traduz no seu delírio, nos aviões que aparecem em seu auxílio, o que vai resultar na última parte (Fig. 5.141-5.147), representada pelo bombardeamento dos *toys* macabros, o que “varre” a agonia da personagem.

A luta e o bombardeamento, dentro da narrativa, são momentos *meta-diegéticos*, pois ocorrem na mente da personagem e estão “dentro” da diegese principal, como uma história dentro de outra história. Mas há um rápido *insert* em imagem real, que mostra Júlia pegando um remédio e o ingerindo, que é *intradiegético*, ou seja, faz parte da narrativa principal – apesar de ter sido realizado, em parte, também em 3D (o comprimido entrando pela garganta da personagem).

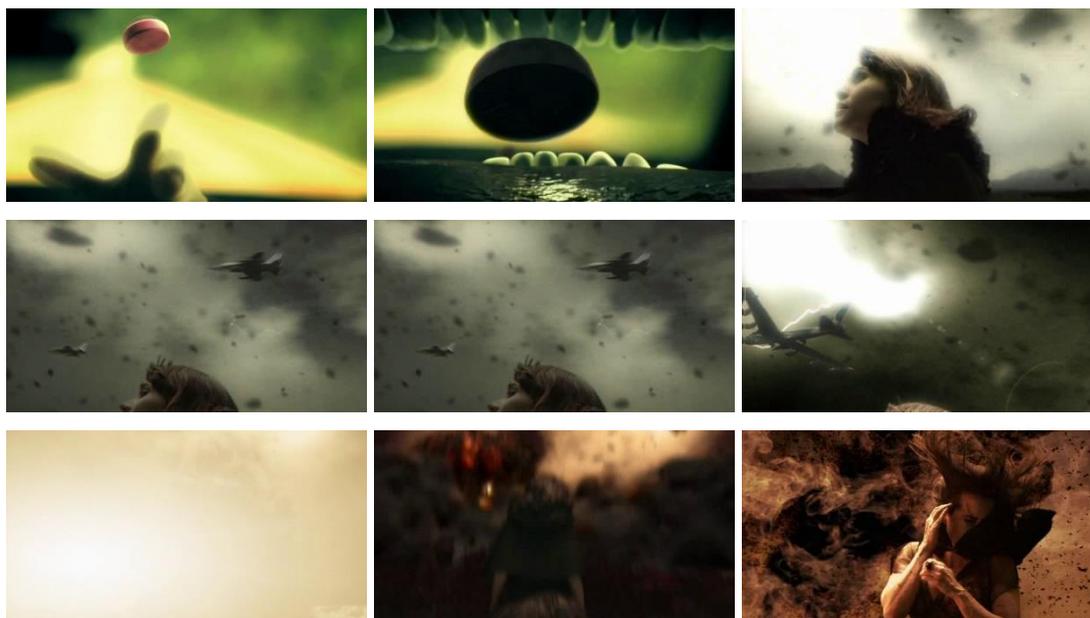
A passagem da imagem real de Júlia no carro, para a sequência da luta, ocorre através de um desfoque entre as duas sequências. A luta ocorre em um espaço narrativo que não tem localização real – diferente da personagem (a atriz) que está sentada em um banco de carro.

²¹ A investigadora também sofreu com essa Síndrome, entre 2000 e 2001.

Como espaço narrativo, existe, mas fisicamente é um “não lugar”²². Ele não é geograficamente definido, pois é resultado de uma manifestação mental da personagem, ou seja, está na sua mente e não é palpável. Júlia também se sente lá dentro, defendendo a sua “integridade” mental e física – é quase uma luta entre o consciente e o inconsciente (lembrando que ela mesma afirma que é algo que precisa aprender a controlar).



²² Expressão de Jean Duvignaud, de seu livro, *Lieux et non lieux* (1977) (que aborda uma antropologia do imaginário), e de Marc Augé (1935-), de seu livro, *Non-lieux* (1992) (em que define o não-lugar como uma consequência da *sobremodernidade* – uma alteração da *pós-modernidade*, com os aeroportos, as autoestradas e os espaços virtuais). No contexto da investigação, significa a semântica básica da expressão, é a negação de um “sítio” ou de um espaço definido.



Figuras 5.121 a 5.147 - *Stills* com a sequência da alucinação de Júlia (0:48:14-0:49:06).

Tecnicamente, a sequência é uma animação de personagens e efeitos, em ambiente construído em 3D, mesclado com uma imagem filmada. Como Poyart explica a tomada de cena (2016), “Alessandra contra um fundo verde²³, fazendo ‘assim’ com as espadas, no nada!”

No estúdio, todo o ambiente e personagens *toys* foram modelados e animados em várias camadas de ação, adicionando-se a camada da ação de Júlia. Esse conjunto de camadas, foi ainda sobreposto por várias outras camadas de efeitos e de ajustes: de luz, de poeira, contraste e cor (Omelete, 2012). Como explica Willoughby,

*cette nouvelle situation ou statut des images en prises de vues sur le vif tend à leur conférer une plasticité de forme et de mouvement voisine de celle de cinéma graphique, accessible par le traitement bidimensionnel de la série des images du plan, démultiplié par la disposition des éléments des image en couches superposées modifiables séparément jusqu’au bout du processus.*²⁴ (2009, p. 269)

Mas nada disso é visto pelo espectador, pois todas as camadas se fundem no plano

²³ Quer dizer: foi filmada contra um fundo verde, o chamado *croma*, que é substituído na pós-produção pelo cenário criado digitalmente.

²⁴ Em Português: “esta nova situação ou status das imagens *live-action* tende a dar-lhes uma plasticidade de forma e movimento semelhante à do ‘cinema gráfico’, acessível pelo tratamento bidimensional da série de imagens do plano, multiplicado pela disposição dos elementos da imagem em camada sobreposta que podem ser manipulados separadamente até o final do processo”. Onde “cinema gráfico” “*est défini par un phénomène spécifique, fondé sur une méthode commune, la synthèse du mouvement image par image* [é definido por um fenómeno específico, baseado em um método comum, a síntese do movimento imagem por imagem].” (Willoughby, 2009, p. 18).

do ecrã, criando a ilusão de uma só imagem tridimensional. Essa riqueza de possibilidades de criação e de manipulação, além da capacidade de simular o visual fotorrealista, fazem da virtualização e da animação 3D, um “coringa” para os criadores de imagens – e logicamente para o Cinema *Live-action*²⁵. E também favoreceu à essa estética híbrida (imagem animada e filmada), para representar o *imaginarium* diegético de Júlia, criando um outro ambiente, não “real”, misterioso e instável.



Figura 5.148 - Versão macabra da Aurora de Disney, de um trabalho de Jeffrey Thomas: Uma inspiração.
Fonte: <http://jeftoonportfolio.blogspot.pt/>

Apesar de haver uma certa similaridade, do ambiente e da luta de Júlia com a estética de um *game* – como se ela fosse uma personagem que somasse pontos ao cortar um novo *toy* –, não foi essa a intenção do realizador. Poyart explica: “ela tem um tipo de representação do pânico, que é uma espécie de um *game* também. Mas essa conexão, veio depois. Não foi ‘pensado’. Acabou acontecendo. Não existe essa exigência de deixar isso ‘claro’... Mas existe esse universo em que eles [Edgar e Júlia] se interligam de certa forma” (Poyart, 2016).

Outro detalhe estético da alucinação: os *toys* são bonecos macabros. Os *toys* (“brinquedos” em Português) são elementos da *Toy Art* que consiste em criar personagens tridimensionais, a partir de personagens de desenhos animados, filmes e *games* (que existem), mas com uma estética diferenciada do original. Eles em geral, são voltados para

²⁵ Como o próprio Poyart declara (2016) que foi essa possibilidade que propiciou a produção de *2 Coelhos*.

o público adulto, com produção seriada e limitada. Uma manifestação contemporânea que agrega um valor emocional ao objeto, e a partir de características tipicamente pós-modernas: apropriação do que existe, remodelação, criação de um novo objeto, além de trabalhar com a questão do *Low* e *High Art* (por exemplo: personagens da banda desenhada que viram peças de colecionador).

No filme, essa característica lúdica do objeto é subvertida para algo macabro. O realizador explica a decisão: “eu me inspirei na obra de um artista [Jeffrey Thomas], ele faz uns desenhos bonitinhos, mas macabros ao mesmo tempo. Ele tem uma inspiração na Disney [Fig. 5.148]. [...]. [Júlia] está grávida também... então, tem uma conexão, e ela “sonha” com essas criancinhas meio loucas!” (Poyart, 2016).

5.5.6 2 *Coelhos: Uma imagem hot, mas cool*

A imagem animada 3D pode se apresentar *hot*, de acordo com o analisado no Capítulo 2, se esta apresentar a visualidade de uma imagem fotorrealista, na imagem filmada, plena de informações. Mas observando especificamente a sequência da luta de Júlia, esta não apresenta exatamente tal plástica.

A sequência da alucinação da personagem foi, tecnicamente, composta por várias camadas de composição (Forlani, 2012) e demorou cinco meses para ficar pronta. Como produção, esta apresenta todas as questões da dinâmica de produção, “arrefecimento” da produção fílmica abordados também no Capítulo 2, sobre os contributos de McLuhan.

Porém, enquanto imagem, apesar de apresentar uma ligação visual com a materialidade, isto é, apresenta um visual “real”, com aviões, espadas, fumaça, explosão – em adição com a figura da atriz que se integra, pois, é imagem filmada –; também apresenta *toys* andando, lutando e se metamorfoseando, como se estivessem vivos. Há um grau de realidade nas ações e imagens fotorrealistas, mas não no que é visto.

A sequência também é composta por planos curtos, de quatro segundos no máximo, e com ações de velocidade irregular (começam rápidas e terminam lentas, e vice-versa). Tal característica também contribui para a percepção de que “esse lugar” onde ocorre a luta, é um ambiente “estranho”, não real. E a semelhança deste com uma dinâmica de *game*, comentado no item anterior, também favorece o entendimento de que, apesar da presença da atriz na tela, o que se vê não é uma “realidade” na história.

O que se percebe na sequência da luta não é muito definido. Há muitos detalhes, muitos *toys* se mexendo ao mesmo tempo, com Júlia ao centro manipulando a espada. De facto, não é uma sequência que seja possível visualizar os detalhes, apesar deles estarem lá. Na composição da imagem, há uma série de camadas, criando o efeito de um ambiente escuro, esfumaçado e sujo, que interferem também na identificação desses detalhes. De certa forma, o público precisa “completar” algumas informações visuais, inclusive do próprio movimento da personagem, que por ser irregular, dificulta o acompanhamento do olhar. No momento em que o espectador se acostuma com o movimento rápido, ele desacelera. Ao adaptar-se à nova velocidade, ele acelera novamente. Consecutivamente, não é um caso em que o público precise completar alguma informação, devido ao facto de faltar algo na imagem, mas sim por consequência de como as imagens animada e filmada foram distribuídas e construídas ao longo da narrativa desse *imaginarium* diegético.

Porém, enquanto filme, é possível observar na forma de construção de suas imagens, características apontadas por Arlindo Machado (1993) na linguagem de vídeo – entrecortada, marcada com caracteres, híbrida. Como afirma: “O discurso videográfico é impuro por natureza, ele processa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua ‘especificidade’, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições” (Machado, 1993, p. 8). É necessário seguir o raciocínio de Machado para compreender a relação do filme, com o vídeo e as concepções de McLuhan.

5.5.6.1 Paralelos entre os pensamentos de Machado e McLuhan, expostos em 2 Coelhos

Machado (1993) observa três tendências do vídeo: o uso da metáfora e da metonímia; uma estrutura circular e reiterativa na sua sintagmática; e a metamorfose da imagem. Sobre a primeira tendência, Machado comenta da pouca definição da imagem de vídeo, que surgiu nos anos de 1960, depois que

a crença inocente numa gramática ‘natural’ ou ‘específica para os meios audiovisuais já se encontrava em decadência, subvertida, de um lado, pela explosão criativa em todos os terrenos e direções e, de outro, pela proliferação incontrolável de práticas autônomas, independentes ou alternativas, que se contrapunham aos modos consolidados de produção simbólica. (Machado, 1993, p. 9)

Neste momento era a estética “griffithiana” *versus* a *Nouvelle Vague* francesa e o *Underground* norte-americano. O teórico observa que o vídeo apresenta pouca definição

na imagem (lembrando que é um texto de 1993), ecrãs de formatos reduzidos, que privilegiam os detalhes e os *closes*, o que em si, motiva um tipo de simplificação da imagem. Então, ainda segundo Machado, essas imagens “apontam para a mesma perspectiva” da *montagem intelectual* (Aumont, 2012 p. 22), de Sergei Eisenstein (1898-1948), que por sua vez, se inspirou na escrita chinesa.

Ao analisar a complexidade da escrita oriental (pictórica e sem reflexão gramatical), o cineasta e teórico russo, concluiu que ela perdurou devido ao artifício do “uso das metáforas (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e metonímias (transferência de sentido entre as imagens)” (Machado, 1993, p. 12). Assim, a *montagem intelectual* articula duas imagens que resultam numa nova relação, diferente da presente nas imagens isoladas, onde “através de processos de associação, chega-se a ideia abstrata e ‘invisível’” (Machado, 1993, p. 12). E Machado cita como exemplo, o corte da cena do filme *2001: A Space Odyssey* (Kubrick & Kubrick, 1968), em que um osso é jogado pelo hominídeo e sendo substituído pela nave interplanetária, vagando no espaço.

Sobre a segunda tendência, “uma estrutura circular e reiterativa na suas sintagmática”, Machado observa que o vídeo não apresenta uma estrutura fechada e contínua de um filme, pois nos diversos ecrãs (inclusive o da televisão), as pessoas veem as imagens de forma eventual, e mesmo “dispersiva e distraída”, e em diversos sítios. Portanto, “o vídeo logra melhores resultados quanto mais a sua programação for do tipo recorrente, circular, reiterando ideias e sensações a cada novo plano, e então quando ela assume a dispersão, organizando a mensagem em painéis fragmentários e híbridos, como na técnica da *collage*” (Machado, 1993, p. 15). E destaca que os resultados da *montagem intelectual* feita pelo vídeo, em termos “de significação, são bem menos controláveis do que” no cinema (Machado, 1993, p. 16) – da época.

E a terceira tendência manifestada no âmbito do vídeo, o que o teórico chama de *metamorfose da imagem*, é a quebra de sua integridade, enquanto imagem, com a adição e intervenção de diversos elementos vindos de outros campos, “gerando paisagens híbridas e exóticas, a meio caminho entre o surrealismo e a abstração” (Machado, 1993, p. 16). E conclui:

dentre todas as artes figurativas, [a do vídeo] é a que menos manifesta vocação para o documento ou para o ‘realismo’ fotográfico, impondo-se, em contrapartida como intervenção gráfica, conceitual ou, se quiserem ‘escritural’: é uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão. (Machado 1993, p. 17)

Neste ponto, apresenta-se o conseqüente paralelo: percebe-se na análise de Machado, a similaridade com alguns pensamentos de McLuhan. O Canadano considerava a televisão um meio de baixa definição (*Cool*) (1995, p.22), em que o espectador precisava completar a informação, exatamente como Machado descreve a imagem videográfica (1993, p. 10), pois na realidade, e na época, ambos falam do mesmo tipo de imagem. Nota-se também a similaridade com que McLuhan aborda o híbrido – como o “*the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born*”²⁶ (1995, p. 55) – em relação à *montagem intelectual* de Eisenstein, comentada por Machado – duas imagens com sentidos individuais, que juntas resultam em um outro sentido. E a similaridade de base de significados identificados e apontados por Eisenstein e McLuhan²⁷, sobre a escrita chinesa, agregam também um caráter *Cool*, na construção de sentidos da imagem de vídeo.

O que é possível constatar também, ao se analisar as três tendências do vídeo apontadas por Arlindo Machado, é que estas podem ser identificadas nas imagens de *2 Coelhos* – exceto a pouca dimensão do ecrã, e a falta de definição das imagens – independentemente de ser uma imagem de Cinema *Live-action*. A questão é, o que o próprio Machado já observava em 1993: a tendência de uma estética e da ‘eletronificação’ da imagem. “A nossa relação com o vídeo é uma relação sempre necessariamente mediada, sempre atravessada por aparelhos, pois falta à imagem eletrônica *substância* [...]” (1993, p. 16). O que é uma consequência da própria eletrificação dos meios, observada por McLuhan. E toda a tecnologia comentada por Machado na época, hoje, é a realidade da produção cinematográfica. Portanto, toda a visualidade do vídeo, passou para o Cinema como instância produtora de imagens. Isso quer dizer que o Cinema está se arrefecendo? Parece que sim.

2 Coelhos é o resultado de uma série de influências, sociais, financeiras e mesmo políticas, mas também dessa característica contemporânea de imagens híbridas, rápidas, digitais/elétricas e manipuláveis. O que de certa forma, apesar de ter como base a imagem filmada, tornam o filme, enquanto meio, um meio mais *cool* – como um todo e não somente pelos *inserts* de animação.

²⁶ Em Português: “o encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova.”

²⁷ Comentados no Capítulo 2.

5.5.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada

2 Coelhos se destaca na filmografia brasileira devido a vários aspetos: é um filme de ação (género pouco explorado no país), mescla graficamente elementos da banda desenhada, animação e *games* (o que é raro), em termos narrativos apresenta uma influência oriental (Edgar se sacrifica em prol de uma moral; Júlia como uma ‘ninja’) e do diretor americano Tarantino²⁸ (nas cruas cenas de violência) e sem deixar de ser atual (apresenta um problema real: a corrupção). Em relação à influência do diretor estadunidense, é clara a inspiração de luta de espada de Júlia, como é possível conferir, na declaração do realizador:

o Tarantino fez isso, [...], no *Kill Bill*, que conta a história da menina japonesa, ... eu acho genial. Como se fosse um *mangá* japonês, ... ali é um caso que, para mim, é muito mais legal do que se fosse filmado. Porque ali, ele conseguiu também colocar um pouco dessa cultura japonesa, como se fosse um *graphic novel* japonês, a história passada, então, você tem uma coisa extremamente dramática na animação, que você não consegue no *live-action*. (Poyart, 2016)

O filme trabalha com linguagens diversas, sobre um guião não completamente linear, de ritmo acelerado, com imagens de efeitos visuais digitais, sendo resultado de diversas influências, apresentando questões culturais e sociais. É o resultado de um grande número de colagens, *pastiches* e *esquizofrenias* visuais, temporais e narrativas. Como o próprio Poyart afirma (Russo, 2012), é difícil classificá-lo em um género específico: não é só um filme de ação, mas também romance, policial, suspense, drama, comédia. Pucci explica,

A impureza em relação a outras artes e mídias é com frequência tratada como pecado capital dos filmes pós-modernos, haja vista a exigência modernista de não-contaminação entre os meios, que, exemplificando, resultou na abominação de influências teatrais sobre o cinema. O modelo pós-modernista, contudo, escancara a intertextualidade, [...] (2006, 374).

O longa-metragem apresenta várias características pós-modernas: criação de espaços e ambientes totalmente irrealis, como simulacros (Baudrillard, 1981), com o uso da computação gráfica; a fragmentação (Jameson, 1982; Hutcheon 1991; Baudrillard 1981) da imagem e da narrativa, repleto de cortes; a bricolagem/colagem de espaço e tempo (Bourriaud, 2008) com outros meios de comunicação; promiscuidade estilística; ecleticismo e a mistura de códigos (*games*, animação, banda desenhada, imagem

²⁸ Do qual Poyart é declaradamente admirador (Medeiros, 2012).

filmada), o *pastiche* (ao apresentar lutas marciais) (Featherstone, 2007) e a nostalgia (Jameson, 1998). Edgar é nostálgico, no seu desejo do fazer justiça, lembrando os personagens justiceiros dos anos de 1970: Paul Kersey (Charles Browson) e Harry Callahan (Clint Eastwood). Atualmente, tais características são até um lugar comum, pois foram desenvolvidas devido à grande informatização do meio, que disseminou os atributos do fazer do vídeo. Arlindo Machado tinha razão.

Entre as diversas colagens apresentadas, duas em especial se destacam: o jogo de *GTA* de, e com Edgar e o delírio de Júlia, ambas realizadas em 3D. Apesar de terem uma imagem diferente da imagem filmada da longa-metragem, elas se integram pois fazem sentido no momento em que ocorrem, e agregam um segundo significado à narrativa contada. Como a *montagem intelectual*, elas não apresentam o mesmo sentido isoladas, mas dentro do contexto em que se inserem.

O jogo de *GTA* conota a violência de Edgar, seu trauma com as mortes que provocou, e narrativamente, pode-se dizer que ele apresenta um tipo de *intriga de predestinação*²⁹, uma vez que é um jogo (jogado e protagonizado pelo personagem), e a própria história do filme é como um *game* de duas horas: com fases, e etapas explicados na parte de “O Plano”, uma outra sequência do filme.

Enquanto a alucinação interna de Júlia, apresenta não somente sua “luta” em autocontrolar-se, mas também a similaridade de personalidade com Edgar, já que a cena também é similar a um *game*. Além da questão da gravidez, já que ela luta contra *toys* macabros, pois

*Toys are cultural objects that are shaped by the values, ideas, obsessions, fashions, and technologies of the society that produced them. Through them we can understand the people who possessed them. If toys are a miniature encoding of the ideas and concerns of the adult world, then our toys really are us.*³⁰ (Phoenix, 2006, p.11).

Em termos técnico-visuais, a grande diferença entre as duas sequências, é a modelagem de Edgar como um personagem 3D dentro do *game*. É uma imagem totalmente

²⁹ Expressão usada por Marc Vernet (Aumont, 1983, p. 86), mas que foi primeiramente mencionada por Todorov (1978, p. 35) e citada por Gennete (1972, p. 105) – como já abordado no Capítulo 4.

³⁰ Em Português: “Brinquedos são objetos culturais que são modelados pelos valores, ideias, obsessões, modas e tecnologias da sociedade que os produzem. Através deles, podemos entender as pessoas que os possuem. Se os brinquedos são miniaturas codificadas das ideias e preocupações do mundo adulto, então nossos brinquedos realmente somos nós.”

animada e não híbrida. Os objetivos do realizador eram diferentes. Edgar precisava ser o personagem do jogo, integrado na sua estética. Júlia, personagem “racional” real, luta com algo que não é consciente, irreal, e sobre o qual não tem controle. Não é um ambiente matemático (o jogo de Edgar), mas orgânico, sinistro, instável, como a própria personagem.

Outro detalhe é que a todo momento, em *2 Coelhos*, algo se mostra diferente da imagem filmada, parece fornecer uma porta, um caminho, um “apêndice” ao que se mostra na imagem fotorrealista – uma narrativa crua e violenta. Isso ocorre com a apresentação dos nomes das personagens, com a sequência do *game*, com as animações representando o plano de Edgar e com representação do ataque de pânico. Estes momentos apresentam um contraponto à rudeza da imagem filmada, sem descaracterizar o todo: uma história de um jovem *nerd*, que deseja fazer justiça e reparar um erro do passado, na metrópole de São Paulo. Mas tal variação imagética, não tira o espectador de “dentro do filme” – pois, já há uma ambientação do público com a forma como Poyart apresenta a história. A primeira cena do filme já é um sonho em imagem filmada manipulada, e a sequência seguinte é repleta de interferências gráficas sobre as imagens filmadas.

O que se observa é que devido a essa promiscuidade das imagens do filme, a alucinação interna de Júlia não tem um efeito tão impactante, isto é, não há tanto contraste entre essa imagem híbrida (filmada e animada) com a filmada da narrativa principal, pois esta é entrecortada por alguma interferência gráfica quase que regularmente – os nomes dos personagens com visual de *graffiti*, animações explicando alguma coisa, entre outras.

Como filmes produzidos dentro da contemporaneidade, o filme de Poyart não foge ao seu contexto sociocultural e do mercado globalizado, apresentando diversos aspetos pós-modernos, pois estes, já se estabeleceram na construção de histórias e imagens, desde os anos de 1980 – como os da Modernidade também o foram, desde o início do século XX nas artes em geral. O Audiovisual nasceu na Modernidade, como uma evolução da época, mas carrega em si a essência da Pós-modernidade e talvez por essa razão seja o fazer artístico que mais rápido se adaptou aos paradigmas contemporâneos, agregando características do fazer videográfico.

5.6 *LIFE OF PI* (de Ang Lee, 2012)

5.6.1 Introdução

Este texto tem o objetivo de analisar a animação 3D como um instrumento de representação do *imaginarium* diegético em uma produção em *live-action*. A questão visual da imagem e a sua simulação do real, assim como o próprio momento em que ela se insere, além da forma como os tempos são apresentados por essa narrativa visual, são os pontos considerados neste trabalho. O filme em que são trabalhados estes assuntos é *Life of Pi* (Lee, Netter, Womark, & Lee, 2012), em especial a sequência de “fantasia, devaneio” do personagem Pi Patel, enquanto esteve à deriva no Oceano Pacífico.

O filme é uma adaptação do romance de Yann Martel, *Life of Pi*¹ (2001), que conta uma história fantástica de um jovem indiano que sobrevive em um barco salva-vidas em companhia de um tigre de Bengala. Devido à própria complexidade da história e às dificuldades consequentes de sua produção, era considerado impossível de ser adaptado para o cinema². Foi um trabalho dividido entre dois *sets* de filmagens, na Índia e em Taiwan, e tendo três principais empresas encarregadas dos feitos de animação e de pós-produção: a *MPC VFX* – responsável pelas sequências do naufrágio da “tempestade de Deus”, o clímax dramático da viagem de Pi (MPC, 2017) – a *Rhythm & Hues Studios* – responsável pelos efeitos especiais – e a *BUF* – encarregada de animar a sequência de devaneio de Pi (BUF, 2012), a parte do filme selecionada para o estudo desta investigação.

A produção sino-britânica-estadunidense recebeu diversos prêmios, entre eles: os Óscares de Melhor Diretor, Melhor Fotografia, Melhor Efeitos Especiais; o *Harold Lloyd Award* pela Sociedade Internacional 3D (Business Wire, 2012) e o *Annie Award*, de “Melhor Animação de Personagem em uma Produção *Live-action*” para a animação do tigre de Bengala (Annie, s.d. a).

É difícil determinar o seu gênero. O próprio imdb.com o classifica como “*Adventure*,

¹ O romance foi apontado como plágio de um romance do brasileiro Moacyr Scliar (1937-2011), *Max e os Gatos* (1981), que conta a história de um jovem judeu que também sobrevive a um naufrágio numa balsa com uma pantera (Blackstock, 2002; Mendes, 2002).

² O escritor, Yann Martel, quando teve os direitos do livro comprados pela Fox 2000 Pictures, achou que “*they are insane* [eles são loucos]” (Hurwitz Creative, 2012, 4:00), assim como o próprio guionista de *Life of Pi*, David Magee, antes de ser contratado pela produção, achava que “*it can't be done* [isso não pode ser feito]” (Hurwitz Creative, 2012, 4:20).

Drama, Fantasy” (Imdb.com, 2017). Como resultado de uma produção híbrida – imagem filmada e animada (a nível técnico) – que apresenta imagens reais e irreais – nível narrativo –, mantém a sua unidade e beleza visual. Esta é construída através de uma harmonia perfeita entre a imagem real captada e imagem digital criada, seja dos cenários, efeitos ou dos personagens. Essas imagens criam momentos de realidade e de surreal, com a mesma sensação de “verdade” que a imagem fotorrealista (ou seja, a imagem *live-action*).

A análise apresentada neste texto se debruça mais especialmente sobre o momento de fantasia da personagem³, mas apresenta algumas considerações do filme como um todo, até para uma melhor compreensão do que é mais específico. Portanto, são abordadas as características da narrativa, segundo de estudos de Gérard Genette e Gaudreault & Jost (abordados no Capítulo 3), e conceitos da temporalidade no cinema, de acordo com Andrei Tarkovski (1998). Os momentos representados em imagem animada em 3D são também esteticamente analisados tendo em vista os trabalhos de George Sifianos (2012), sobre a imagem animada, e de Edmond Couchot (2003), sobre a imagem digital. As características das imagens em 3D, são ainda analisadas tendo em vista os conceitos da *imagem-tempo*, de Gilles Deleuze (1985), servem de base teórica para algumas análises sobre a temporalidade-imagem da sequência de devaneio/fantasia. Também em termos de imagem, são mediados os conceitos de McLuhan, apresentados no Capítulo 2.

Este texto foi parcialmente desenvolvido em colaboração com conceitos desenvolvidos nas aulas de “*Les anachrologies du cinéma*”, ministradas pelo Professor Doutor Frédéric Sabouraud, da *Paris 8 Université*, durante o segundo semestre letivo de 2016-2017.

5.6.2 *Life of Pi*, O Filme

Life of Pi começa no Canadá, com a personagem Pi Patel (Irrfan Khan), adulto, contando a sua história a um escritor (Rafe Spall), conhecido de um amigo de seu pai. Ele

³ Entre 1:24:28-1:26:00 do filme. No guião do filme (Ismbd.com, s.d.), não há identificação do que ocorre no momento – se é devaneio, alucinação, sonho –, e somente descreve a cena. Mas nas notas de produção da empresa responsável pela criação desta sequência, há a descrição, “*a dream-like journey into the depths* [uma viagem como um sonho, rumo às profundezas]” (BUF, 2012). E a própria forma como as imagens são apresentadas – no início da sequência o tigre olha para o oceano, e ao final, a câmara volta, terminando a sequência no rosto de Pi – subentende-se que o rapaz estava acordado – lembrando que Pi e o tigre são a mesma personagem. Além disso, “devaneio” em inglês é “*daydream*”, que é o “sonhar acordado”. Porém, de forma a delimitar mais precisamente, a investigadora considera a sequência pertencente à área violeta do esquema da figura 4.1, pois é um momento que trabalha com o pensamento de Pi, mas também com as suas memórias, e considerando o seu estado geral debilitado, ou seja, propenso a sofrer alucinações.

fala do seu nascimento, a origem de sua família e de seu nome, a sua busca por Deus, a razão para a sua mudança da Índia para o Canadá e o naufrágio do navio no Pacífico. Tal situação obriga-o a conviver com uma zebra, uma hiena, um orangotango e um tigre de Bengala (que Pi nomeia de Richard Parker), um animal feroz, a bordo de um pequeno barco. No entanto, o felino abandona Pi, ao chegarem na costa mexicana.

A história se desenvolve de forma que, visualmente, vai sendo entrecortada pelos momentos dessa conversa, entre Pi e o escritor (que é a “realidade do presente” da história).

Sem acreditar no relato fantástico que lhe é contado, o escritor pede uma versão mais real. Pi narra então, o que havia contado aos funcionários da empresa de seguros do navio: que ele ficou no barco com a mãe (o orangotango), um marinheiro (a zebra) e o cozinheiro (a hiena). Ele (tigre / Richard Parker) matou o cozinheiro, depois que este matou a sua mãe. No entanto, os auditores da seguradora, bem como o escritor, preferiram a primeira versão da história.

Portanto, identificam-se três histórias no filme: a conversa entre as personagens, a história narrada por Pi e o que realmente aconteceu – que ele contou aos auditores da empresa de seguros. Mas a parte mais interessante (e a maior parte do filme), é a descrição narrativa e visual dos momentos que Pi passou com o tigre de Bengala, em um barco salva-vidas e como sobreviveram.

A encenação desta aventura foi conseguida através da criação de diferentes atmosferas e ambientes que foram, em sua maioria, produzidos através da tecnologia digital. A imagem do ator que representa jovem Pi (Suraj Sharma) foi capturada em fundo *chromakey*⁴. A maior parte das imagens do cenário, dos animais (que foram animados) e dos diversos efeitos foram produzidos através do trabalho virtual, seja de animação em 3D ou de criação e da manipulação digital das imagens. Somente então, na fase de *pós-produção*⁵, foi obtida a imagem final do filme através da reunião e da mesclagem de todas as peças que compõem o quebra-cabeças da imagem fílmica híbrida, de *Life of Pi*.

Ao final, quando o público toma consciência que toda a história visionada não é

⁴ Artificio através do qual o personagem é filmado em um fundo verde ou azul, e na fase de pós-produção, adiciona-se a imagem do cenário digital sobre este fundo.

⁵ “*L’ensemble des opérations postérieures au tournage d’un film, et visant à en donner la version finale : montage, étalonnage, mixage notamment (sans parler des éventuelles retouches de l’image, que le numérique autorise désormais de façon très souple et diverse)* [É o conjunto de operações subsequentes à tomada de um filme e com o objetivo de dar-lhe a versão final: edição, calibração, mistura especialmente (para não mencionar os eventuais retoques da imagem, que o digital agora permite de forma flexível e diversificada)]” (Aumont & Marie, 2016, p. 215).

real, há uma surpresa, mas ao mesmo tempo, tal informação coloca todas as informações, narrativo-visuais fornecidas pelas imagens ao longo do filme, em seus lugares. E percebe-se o que persiste na história de Pi: a moral do filme é a sua procura pelo divino. O facto da personagem se dividir em uma componente humana e outra selvagem (o tigre), é também uma representação, para si mesmo – como psicologicamente faz uma pessoa na vida real (para aceitar momentos de trauma) –, aceitar o seu próprio lado selvagem e a própria divindade.

5.6.3 A Narrativa de *Life of Pi*

A narrativa começa com voz *off*, de Pi contando a história de sua vida ao escritor, com imagens do zoológico que seu pai tinha na Índia francesa, quando ele nasceu. Ou seja, logo é apresentado ao público um *discurso narrado* (Genette, 1972, p. 191) por um narrador *auto e intradieético* (Genette, 1972, p. 252), já que é uma narrativa contada pela personagem principal da diegese, que conta a própria vida. Portanto, também é uma *narração posterior* ao tempo da narrativa, que conta factos passados.

A narrativa acontece com o *foco sobre* Pi. Ele é o *narrador-personagem* e é quem mais sabe da história ou do que é dado a ver ao público. Então, segundo Genette (1972, p. 206), há uma *focalização interna* – que é um elemento de *mostração*⁶ da narrativa a partir da personagem. Observa-se a presença, segundo Aumont (1983, p. 84), de dois outros tipos de focalização: a *focalização por* Pi – o público vê o que a personagem vê – e a *focalização sobre* Pi – o público vê a personagem e suas ações. Ou segundo, Gaudreault & Jost (2005), há uma *focalização interna fixa*, com uma *ocularização interna primária* – pois se mostram ao público, efeitos e elementos que fazem parte da narrativa visual, mas não necessariamente são vistos por alguma personagem (como as câmaras em *plongée*, em que céu e mar se confundem) –; e uma *interna secundária* – quando a subjetividade da imagem que é construída por *raccords* por uma contextualização (Gaudreault & Jost, 2005, p. 133) (como no caso das transições entre o presente-passado, onde o cenário do presente é substituído pela imagem do passado).

Com a apresentação de diversas sequências da vida de Pi, ao longo da narrativa, há uma variação temporal da linearidade cronológica da história – passado-presente (primeiro

⁶ Isto é, é o que é dado a perceber visualmente ao público.

o passado, depois o presente). O que se mostra ao longo do filme é, presente-passado-presente-passado – [...] – presente, ou seja, a narrativa é recortada por *analepses*. Mas, em diversos momentos os dois tempos são apresentados ao público concomitantemente: com narração no presente e a imagem do passado. Dito de outra forma, a *ocularização*, que é uma *mostração* visual, apresenta o passado, enquanto a *auricularização*⁷ (Gaudreault & Jost, 2005), que é a *mostração auditiva*, se apresenta no presente – apesar de falar do passado, ela ocorre no presente da diegese (Fig. 5.149). Ou seja, há uma narrativa, que segundo Genette (1972) ocorre no nível diegético principal, que é o nível *intradiegético* – no filme, o diálogo entre Pi Patel e o escritor. Mas há também o que é contado dentro da própria diegese, a vida de Pi, que está no nível *meta-diegético* (Genette, 1972, p. 238).

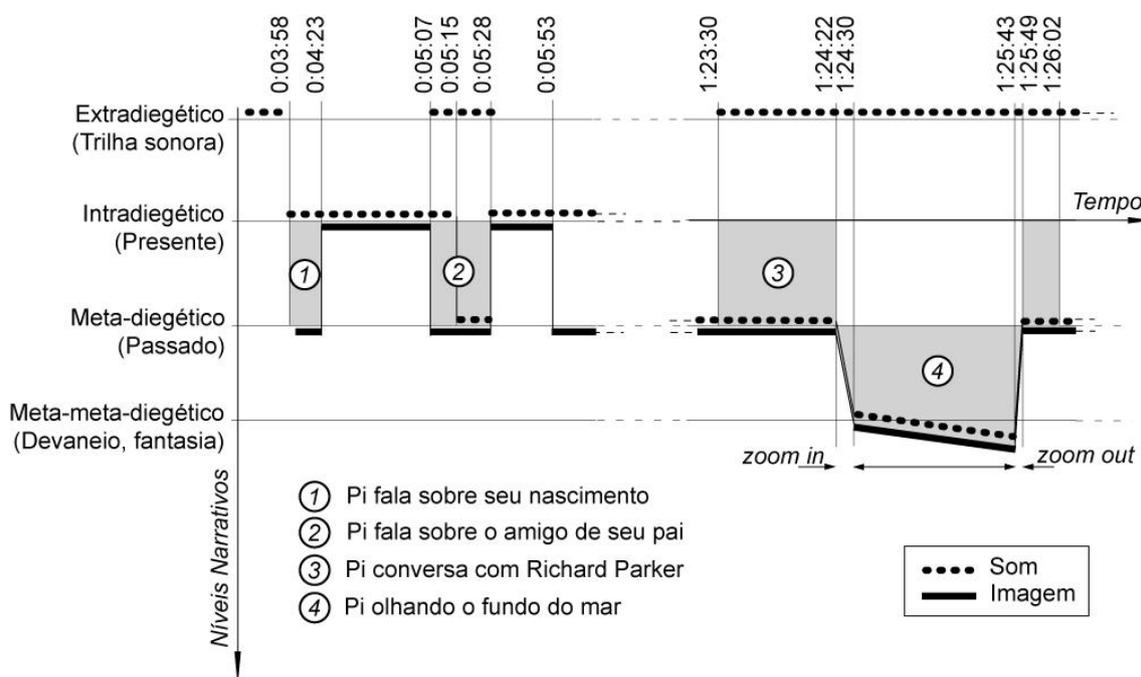


Figura 5.149 - Os Níveis Narrativos vs. Imagem e Som de Sequências de *Life of Pi* (2012)

Esta história contada dentro de outra história, é como um nível anterior, mas é também um nível mais interno, em termos de história da personagem. É dele, é algo que é ele quem conta, está no *imaginarium* diegético, pois afinal, tanto a personagem quanto

⁷ No filme, se verifica a *interna primária* – quando o som é ouvido pelo público, mas sem referência de ação aparente (não se sabe se é ouvido pela personagem) – *interna secundária* – quando o som é audível e é ouvido pela personagem, às vezes há alguma sincronia com uma ação da cena – e a zero – quando a intensidade do som é alterada devido à distância da personagem, ou por motivos de inteligibilidade do diálogo.

suas histórias fazem parte da mesma diegese. E no caso, é “imaginário” numa segunda interpretação da palavra, pois sabe-se, ao final do filme, que é uma história inventada, imaginada. Ela reinterpreta a violenta realidade do naufrágio e suas consequências, para poder ser processada⁸ pelo então, adolescente Pi Patel.

Porém, mesmo dentro no *nível meta-diegético*, da narração fantasiosa dos acontecimentos do Pacífico, há momentos que são *meta-meta-diegéticos*: estão em um nível interno, ao interno da narrativa principal (Fig. 5.149, n. 4). Ou seja, são sequências de fantasia, de imagens irreais, que mesmo Pi, enquanto personagem não sabe identificar⁹. Por exemplo, neste momento específico: surgem imagens puramente oníricas, de animais fantásticos, galáxias – formas vaporosas, que se dissolvem e se metamorfoseiam. Há uma certa transgressão entre os níveis narrativos (o *meta-diegético* e o *meta-meta-diegético*), que Genette (1972, p. 239) chama de *metalepse*.

No desfecho, quando o público conhece a história que realmente ocorreu, há uma espécie de peripécia, pois a narrativa caminha para um desfecho, mas se desenrola de outra forma. Isso porque durante todo o filme, é-lhe dado ver uma história, e ao final, percebe-se que era uma história conotativa à real.

Life of Pi trabalha com as belas imagens e transições criativas, condensando a história de uma vida, em aproximadamente duas horas de projeção. O que é uma das características do Cinema, a condensação do tempo através de elipses e cortes. Mas não somente.

5.6.4 As Temporalidades de *Life of Pi*

A questão do tempo é abordada não em termos cronológicos ou filosóficos, mas em termos fílmicos e cinematográficos – (Metz, 1977, p. 15) –, como experiência e categoria (Aumont; Marie, 2016, pp. 287-288). Como afirma Tarkovski¹⁰, ao falar do cinema:

⁸ Reação psicológica semelhante à “memória recalçada” quando o indivíduo “esquece” um acontecimento traumático da infância (Gleitman; Fridlund & Reisberg, 2014, p. 384). É uma forma instintiva de lidar com o próprio trauma.

⁹ E ele explicita isso: “[I] can’t distinguish dreams from reality anymore [Não consigo mais distinguir o sonho da realidade]” (Lee et al. & Lee, 2012, 1:26:00).

¹⁰ Tarkovski que morreu em 1988 (portanto, não viveu a revolução do digital), não aceitava “o ponto de vista segundo o qual a montagem é o principal elemento de um filme” (1998, p. 135), pois para ele, “a montagem cinematográfica junta pedaços de tempo, que estão impressos no segmento da película” (1998, p. 141). Esculpir o tempo, é uma declaração de amor ao cinema e a sua relação intrínseca com o tempo. Mas alguns pontos de vista e afirmações serem incoerentes com uma obra como *Life of Pi*, que, como já mencionado, foi

Pela primeira vez na história das artes, na história da cultura, o homem descobria um modo de registrar uma impressão do tempo. Surgia, simultaneamente, a possibilidade de reproduzir na tela esse tempo, e de fazê-lo quantas vezes se desejasse, de repeti-lo e retornar a ele. Conquistara-se uma matriz do tempo real. (1998, p. 71)

Para o cineasta,

O cinema nasceu como um meio de registrar justamente o movimento da realidade: concreto, específico, no inferior do tempo e único; de reproduzir indefinidamente o momento, instante após instante, em sua fluida mutabilidade — aquele instante que somos capazes de dominar ao imprimi-lo na película. (1998, p.110).

Life of Pi conta a vida de um jovem, em seu momento mais difícil: sua mudança de país, a perda da família e o naufrágio. É o tempo de vida da personagem que é representado no filme. Um tempo que se pode chamar de “real” da história. Vê-se Pi criança, com seus questionamentos religiosos, sua relação com a emotividade (a mãe) e com a razão (o pai), e seu amor adolescente. É um tempo conhecido por todos, pois é a mesma relação que cada ser humano tem com o “próprio” tempo registrado na memória. Onde a memória e o tempo “são como os dois lados de uma medalha” (Tarkovski, 1998, p. 64).

Outro enfoque, é sobre o tempo em que ele passa no mar, à deriva. É um tempo sem tempo¹¹. Não há medida, mas algumas referências de períodos de dia e noite e em vários momentos há um completo “fora do tempo” – momentos de devaneio e imagens fantásticas, com animais e símbolos hindus luminosos. Este “fora do tempo” é um momento de total não referência de tempo, tanto em relação à noção do tempo que se passa, quanto à coerência de tempo dos elementos apresentados: aparecem a mãe, uma lula gigante, o símbolo de Vishnu, o navio que afundou, os animais do zoológico do pai. Esse momento específico da diegese, por contradição, é também rico em outro tipo de tempo: o tempo como experiência. Pois não é um tempo determinado, mas vários “outros tempos” significantes dos diversos elementos que compõem a sequência – o que cria uma simultaneidade de tempos que ocorrem concomitantemente.

Outra característica que se observa é que os movimentos da sequência não são

completamente composta a cada fotograma, outras afirmações e conceitos de Tarkovski não perdem a força quando se assiste ao filme.

¹¹ Sabe-se ao final, que é um período longo: 227 dias (Ismdb.com, s.d.).

rápidos – e há uma câmara subjetiva, virtual que se aprofunda pelo ecrã. As metamorfoses criam imagens que se sucedem como se fosse um delírio. Há mesmo um tempo embutido, incrustado. Não é um tempo capturado pela película, como descrevia Tarkovski, mas há uma sensação de tempo criado pela sucessão de elementos, criados virtualmente. Além disso há vários tempos, presentes em cada fotograma, pois não é somente o movimento expresso através do tempo, mas, o tempo como um conjunto de significados, que foram apresentados pela narrativa visual até então – como mencionado acima: é o tempo dos registros da vida de Pi. Não é o tempo vetor de duração, mas o tempo categoria psicológica e de carga de representação que predomina, com a força plástica da imagem real.

5.6.5 *Life of Pi*: Realidade vs. fantasia + animação 3D = imagem-sonho e imagem cristal

Um dos atrativos do filme é a mistura quase indiscernível entre o que é a realidade diegética e o que é *imaginarium* diegético (de Pi) – assim como, o que é imagem filmada, e o que é imagem virtual. Esse jogo tem relação com a própria semente do Cinema – resultado da união da técnica e da arte. Neste ponto há duas vertentes a serem examinadas. Uma em relação à imagem ilusória, que é diferente da imagem que pretende ser uma imitação da realidade. E a outra, que é a relação da simulação da imagem real para representar essa mesma ilusão.

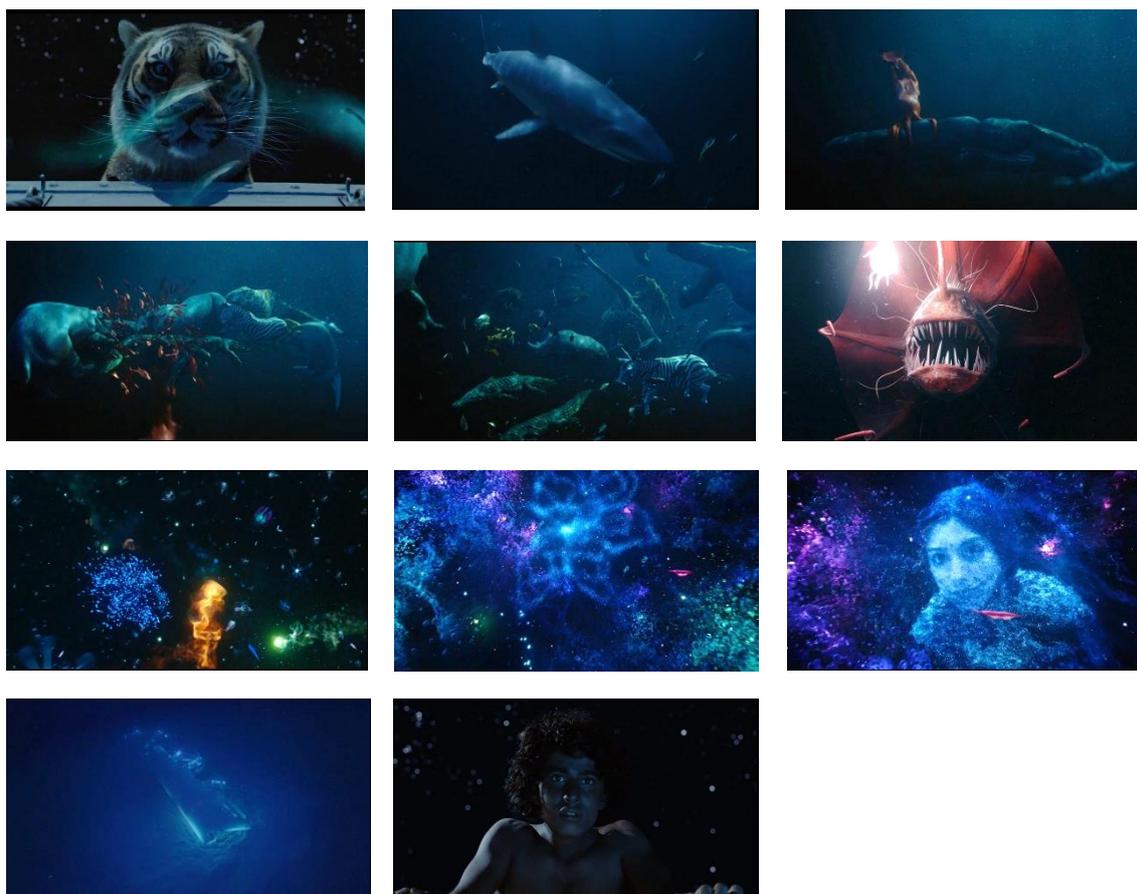
A sequência que será o foco da análise é a que Pi / Richard Parker olha a água e vê os peixes¹² (Fig. 5.150 a 5.160). Em câmara subjetiva e em *zoom in*, passam pelo ecrã: um tubarão, uma lula gigante, uma baleia, que é agarrada pela lula, e se transforma nos animais do zoológico que se dispersam; um peixe abissal vermelho, e vários outros elementos, como ovas e galáxias, além do símbolo de Vishnu e o rosto de sua mãe com o *tilak* na testa. Este se abre e surge o navio deitado no fundo do mar. Em rápido *zoom out*, aparece no ecrã, o rosto do jovem Pi, em *close-up*.

É natural que o público compreenda que é um momento de devaneio, alucinação ou epifania de Pi. Mesmo a forma como as imagens surgem no ecrã, como se movem e como se transformam, desperta no público a sua própria referência de imagens mentais, de

¹² No livro essa sequência não é descrita. Apenas que a personagem era “*visited by the most extraordinary dreams, trances, visions, thoughts, sensations, remembrances. And time would be gobbled up.* [era visitado pelos mais extraordinários sonhos, transe, visões, pensamentos, sensações, lembranças. O tempo desaparecia completamente.]” (Martel, 2001, p. 107).

aprofundamento. A percepção é sempre impregnada pelas imagens e informações existentes no repertório do indivíduo, ou seja, na sua memória (Bergson, 1999).

Mas considera-se que Pi está acordado, porém, em um momento em que “sonha acordado”, tendo um devaneio, criando uma fantasia. Bergson (2013) ao analisar a relação do homem e a religião, observa alguns aspectos interessantes e pertinentes à situação da personagem. Para o filósofo, o estímulo à imaginação tem conexão com a religião, sendo esta a origem das mitologias e filosofias, que por sua vez, ao longo do tempo, foram a origem das ficções, das fantasias e das histórias criadas pelo homem. E que esse potencial para criar ilusões é fundamental para o homem racional, pois exige-lhe constantes questionamentos e a desconfiança em seu raciocínio. Portanto, considerando a forte ligação de Pi com a religiosidade, e o seu estado debilitado, deduz-se que ele criou uma *représentation fantasmatique* (Bergson, 2013, p.65), tanto para se esvaír da sua penosa realidade (como um alívio, como criou a figura do tigre), quanto para lhe “acordar” e mantê-lo mentalmente são.



Figuras 5.150 a 5.160 - *Stills* da sequência do devaneio de Pi (1:24:28-1:26:00).
 Fontes: <http://buf.com/films/life-of-pi/> e <http://areaofstudydiscovery.weebly.com/the-tigers-vision.html>

Porém, George Sifianos (2012, p.56) observa que “*Les images mentales ne sont donc pas des images naturalistes. Elles sont abstraites*”¹³. Elas guardam o todo, não o detalhe¹⁴. E citando Rudolf Arnheim, destaca que “*on peut aussi visualiser les volumes, [...] Mais l’on constate une certaine difficulté à percevoir la troisième dimension*”¹⁵ (2012, p.56). E explica que essa simplificação da visualização das formas, da imagem mental, a diferencia da imagem obtida pela percepção visual. “*L’image mental se satisfait de la reconnaissance de son objet*”¹⁶ (Sifianos, 2012, p.57), uma vez que, ao ver algo familiar à memória (imagem mental), logo se cria uma identificação e revive-se aquela recordação. E então há uma tendência a puxar pela memória, e lembrar dos detalhes¹⁷. É a tendência “*‘vers’ la ‘complétude’*”¹⁸ (2012, p. 57) da imagem, que quase sempre fracassa, pois, “*Les images mentales se situent entre mémoire et oubli*”¹⁹ (2012, p. 58). “*Elle est susceptible de manipulations [...] est plus instable et peut être modifiée*”²⁰ (2012, p. 65).

Voltando à sequência do filme, suas imagens apresentam parte das características citadas por Sifianos, apesar de serem criadas em 3D. Com efeito, os elementos apresentados são dispostos de forma isolada, onde flutuam em um espaço etéreo-aquático. O volume das formas é identificado e a sensação tridimensional existe – é identificável, diferente da explicação de Sifianos²¹. As imagens desses elementos isolados, que já apareceram anteriormente no ecrã, em outros momentos da vida de Pi, se misturam e se transformam aleatoriamente, sem uma lógica ou motivo objetivo aparente²².

Esta sequência também é um momento em que efetivamente, nada acontece²³, que resulta em imagens ótico-sonoras, ao invés de imagens de ação (imagens sensório-

¹³ Em Português: “as imagens mentais não são naturalistas. Elas são abstratas”

¹⁴ A Gestalt inclusive explica desta forma como se processa a percepção humana.

¹⁵ Em Português: “pode-se também visualizar os volumes [...]. Mas constata-se uma certa dificuldade em perceber a terceira dimensão”.

¹⁶ Em Português: “A imagem mental se contenta com o reconhecimento de seu objeto.”

¹⁷ É a mesma explicação de Bergson (1999).

¹⁸ Em Português: “em direção à ‘completude’”.

¹⁹ Em Português: “As imagens mentais se situam entre memória e esquecimento.”

²⁰ Em Português: “Ela é suscetível às manipulações [...] é mais instável podendo ser modificada”. Conforme comentado no Capítulo 4.

²¹ Este ponto será desenvolvido à frente.

²² Como o estudo da psicologia aponta, nossas imagens inconscientes, em conflito com o consciente, são disfarçadas. Assim, um pensamento considerado nocivo, inadequado, ou mesmo uma experiência traumática, é matizado ou substituído por outras ideias ou imagens aceitáveis (Atkinson & Tomley, 2012), criadas por associação de ideias. Assim, para Pi, a orangotango (que tinha um filhote) representava a sua mãe, enquanto o seu próprio lado feroz (mau, segundo a própria personagem) é representado pelo tigre de Bengala – animal selvagem, do qual ele tentou se aproximar quando criança, mas sem sucesso.

²³ Há o movimento dos elementos flutuantes e da câmara, porém, nada mais.

motoras), que segundo Deleuze, são imagens das quais o espectador participa, mais ou menos, por identificação com as personagens (1985, p.9). O fato de Lee utilizar a câmara subjetiva, propicia esta participação.

Nas imagens ótico-sonoras também é comum se perder a distinção entre algo objetivo e subjetivo, quando

*on ne sait plus ce qui est imaginaire ou réel, physique ou mental dans la situation, non pas qu'on les confonde, mais parce qu'on n'a pas à le savoir et qu'il n'y a même plus lieu de le demander. C'est comme si le réel et l'imaginaire couraient l'un derrière l'autre, se réfléchissaient l'un dans l'autre, autour d'un point d'indiscernabilité*²⁴ (Deleuze, 1985, p. 15).

Neste ponto a técnica animada tridimensional se faz presente. A possibilidade de criação de uma imagem que possui visualmente as mesmas características e uma imagem fotorrealista, e por essa razão, ligada ao real (Barthes, 1964), levaria, como Sifianos afirma, “*tend à être considérée comme réalité objective*”²⁵ (2012, p. 70). Mas é uma imagem gerada artificialmente, é falsa, virtual – e nos três níveis: técnico, narrativo e material. Na sequência, esta representa a imagem mental da personagem, seu *imaginarium* diegético, uma imagem naturalmente menos definida, mais abstrata – ainda segundo Sifianos (2012, p. 56). Então, o resultado é uma ironia: não é apesar da sensação de realidade de suas imagens, mas por causa delas que a força da sequência é intensa. Como observa Couchot, ao se referir a realidade das imagens de *Jurassic Park* [*Parque Jurássico*] (Kennedy, Molen & Spielberg, 1993)²⁶,

*Avec ce film s'expose toute une philosophie de l'ultraréalisme cinématographique. Donner au public le sentiment – mieux, la certitude – que ce qu'il voit est vrai, réel, c'est-à-dire tel qu'une caméra l'aurait filmé il y a soixante-cinq millions d'années. La réalité, même la plus fictionnelle, est ce que filme la caméra, du moins dans un certain cinéma.*²⁷ (Couchot, 2003, p. 44).

²⁴ Em Português: “não se sabe mais o que é imaginário ou real, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, e nem mesmo há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corresse um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade.”

²⁵ Em Português: “tende a ser considerada como realidade objetiva”.

²⁶ Que também foram em grande parte realizadas em 3D.

²⁷ Em Português: “Com este filme se expõe toda uma filosofia do ultrarrealismo cinematográfico. Dando ao público a impressão – ou melhor, a certeza – que o que se vê é verdadeiro, real, tal como se uma câmara o tivesse filmado há sessenta e cinco milhões de anos. A realidade, mesmo a mais fictícia, é o que a câmara filma, pelo menos em um determinado cinema.”

É tudo ficção – e isso é sabido antes de se ir ao cinema, é uma imagem irreal. Porém, a imagem projetada carrega um grau de “verdade”, de existência, que convence e descola o público da ação de identificação (se é real ou irreal). Esse é o objetivo de toda produção: contagiar o espectador ao ponto da abstração. Por essa razão a utilização do 3D foi indispensável para se alcançar esse objetivo. O público fica flutuando, na ação do reconhecimento atento²⁸, que segundo Deleuze, se processa com

[...] *renonce à prolonger ma perception, je ne peux pas la prolonger. Mes mouvements, plus subtils et d'une autre nature, font retour à l'objet, reviennent sur l'objet, pour en souligner certains contours et en tirer « quelques traits caractéristiques ». Et nous recommençons pour dégager d'autres traits et contours, mais chaque fois nous devons repartir à zéro. [...], nous constituons de la chose une image optique (et sonore) pure, nous faisons une description.*²⁹ (Deleuze, 1985, p 62)

É o que acontece com os elementos mais ou menos abstratos que se sucedem, que parecem ovas de peixe, parecem galáxias, a baleia que se metamorfoseia em animais que se dispersam. “*L'image optique (et sonore) dans la reconnaissance attentive ne se prolonge pas en mouvement, mais entre en rapport avec une 'image-souvenir' [...]*”³⁰ (1985, p. 64).

Voltando ao raciocínio de Deleuze, a sequência é uma imagem ótico sonora, como já mencionado. É uma descrição visual, onde o movimento sensório-motor é mínimo. Porém é também uma imagem virtual, uma imagem *souvenir*. A partir de um *flash-back*, há uma imagem que surge “*un tout nouveau sens de la subjectivité*”³¹ (Deleuze, 1985, p. 66), “*mais temporel et spirituel*”³² (1985, p. 67), diferente da *imagem-movimento*. Mas dentro desta virtualidade há outra embutida.

Quando Pi / Richard Parker olha o mar, abre espaço para a *imagem-sonho*, estados

²⁸ Conceito de Bergson, utilizado por Deleuze: “aquele que exige a intervenção regular das lembranças imagens” (Bergson, 1999, p.111).

²⁹ Em Português: “[...] renuncia ao prolongamento da minha percepção, que eu não posso prolongar. Meus movimentos, mais sutis e de uma outra natureza, fazem retorno ao objeto, voltam ao objeto, para destacar certos contornos e recolhendo ‘alguns traços característicos’. E nós recomeçamos a identificar outros traços e contornos, mas a cada vez nós devemos começar do zero. [...], fazemos da coisa uma imagem óptica (e sonora) pura, fazemos uma descrição.”

³⁰ Em Português: “A imagem ótica (e sonora) no reconhecimento atento não se prolonga em movimento, mas estabelece contato com uma ‘imagem-lembrança’ [...]”.

³¹ Em Português: “todo um novo sentido de subjetividade”.

³² Em Português: “mas temporal e espiritual”.

*diffus[es] d'une poussière de sensations actuelles, extérieures et intérieures, qui ne sont pas saisies pour elles-mêmes, échappant à la conscience. [...] mais s'actualise dans une autre image, qui joue elle-même le rôle d'image virtuelle s'actualisant dans une troisième, à infini.*³³ (Deleuze, 1985, pp. 77-78)

Portanto, apesar de ambas serem virtuais, a primeira (imagem-lembrança [*image-souvenir*]) faz o papel de imagem-real [*image-actuelle*]³⁴ da segunda (imagem-devaneio [*image-rêve*]). O resultado é a imagem cristal, que comporta as duas instâncias da imagem nela mesma – atual + virtual – conforme explica Deleuze.

*Pour que l'image-temps naisse, au contraire, il faut que l'image actuelle entre en rapport avec sa propre image virtuelle en tant que telle, il faut que la pure description de départ se dédouble, « se répète, se reprenne, bifurque, se contredise ». Il faut que se constitue une image biface, mutuelle, actuelle et virtuelle à la fois. Nous ne sommes plus dans la situation d'un rapport de l'image actuelle avec d'autres images virtuelles, souvenirs ou rêves, qui dès lors s'actualisent à leur tour : ce qui est encore un mode d'enchaînement. Nous sommes dans la situation d'une image actuelle et de sa propre image virtuelle, si bien qu'il n'y a plus d'enchaînement du réel avec l'imaginaire, mais indiscernabilité des deux, dans un perpétuel échange.*³⁵ (Deleuze, 1985, p. 358)

O devaneio de Pi funciona como um espelho, que reflete os elementos de suas lembranças. Pode-se considerar então, que há uma espécie de “curto circuito”³⁶ (expressão de Deleuze) entre os dois níveis de imagens – Pi é quem conta a história, se recorda do que ocorreu, e ainda do devaneio que teve.

³³ Em Português: “difuso[s] de uma poeira de sensações reais, externas e internas, que não são apreendidas por si mesmas, escapando da consciência [...] mas se atualizam em uma outra imagem, que desempenha o papel de imagem realidade virtual se atualizando em uma terceira, até o infinito.”

³⁴ “*La situation purement optique et sonore (description)* [A situação puramente ótica e sonora (descrição)]” (Deleuze, 1985, p. 63).

³⁵ Em Português: “Para que a imagem-tempo surja, ao contrário, é necessário que a imagem atual entre em contato com sua própria imagem virtual enquanto tal, é necessário que a genuína descrição inicial seja duplicada, ‘se repita, se retome, bifurque, se contradiga’. É necessário que se constitua uma imagem de dois lados, mútua, atual e virtual ao mesmo tempo. Não estamos mais na situação de um relacionamento da imagem atual com outras imagens virtuais, lembranças ou sonhos, que se atualizam por sua vez: o que ainda é um modo de encadeamento. Estamos na situação de uma imagem atual e de sua própria imagem virtual, de modo que não há mais uma sequência do real com o imaginário, mas de indiscernibilidade dos dois, em uma troca perpétua.”

³⁶ Deleuze explica: “*Une telle tendance apparaît déjà dans les liaisons par flash-back : chez Mankiewicz, un court-circuit se fait entre le personnage qui raconte ‘au passé’, et le même en tant qu’il a surpris quelque chose pour pouvoir le raconter* [Uma tal tendência já aparece nas conexões em flashbacks: em Mankiewicz, um curto circuito se faz entre a personagem que conta “o passado”, e a mesmo enquanto ela surpreendeu algo para o poder contar.]” (1985, p. 92).

5.6.6 *Life of Pi: Uma imagem hot e cool*

Conforme analisado no Capítulo 2, uma imagem animada 3D é mais *hot* que uma imagem em desenho animado, uma vez que apresenta elementos de visualidade mais próxima a de uma imagem fotorrealista (plena de detalhes), que de um simples desenho, geralmente composto por formas estilizadas, sintetizadas.

Porém, é necessário observar todo o contexto de como se apresenta a sequência animada, e não somente em termos de “definição” (de acordo com McLuhan), mas também de “qualidade” (pode-se dizer) dessa informação. E da qual depende o entendimento do público.

Segundo os registros de notas da produção (BUF, 2012), esta sequência foi acompanhada pessoalmente pelo realizador. Vários estudos foram realizados com o objetivo de criar e definir a ambientação submarina e as suas criaturas. Assim como também, estudos para definir como toda a sequência iria se desenvolver.

É clara a diferenciação da utilização da imagem 3D, neste momento do filme, em relação à sua aplicação enquanto ferramenta para criar e animar uma personagem (como o tigre), ou os efeitos especiais da pós-produção. Aqui ela é “a sequência animada” que dá todo o corpo e visual do que se passa à frente dos olhos do público, ou o que vê Richard Parker / Pi. Isto é, enquanto uma precisa ter o aspeto, agir e se movimentar como algo “verdadeiro”, integrado à imagem do ator real, capturada pela câmara; a segunda precisa ter traços da realidade, ou seja, dos elementos vistos anteriormente na narrativa, mas que em seu conjunto passem a sensação de fantástico, onírico. Como afirmou Tim Squyres, editor da produção: “*We want to make an immersive experience* [Nós queremos fazer uma experiência imersiva]”³⁷ (Hurwitz, 2012, 51:06). Tal observação é comprovada ao se ler nas notas de produção, a intenção do realizador. A sequência foi dividida em cinco partes (BUF, 2012) – “Atuns e Tubarão” (Figs. 5.150 e 5.151); “Lula e Cachalote” (Figs. 5.152 a 5.155); “Peixe Lanterna e Plâncton Bioluminescente” (Figs. 5.156 e 5.157); “Cosmus” (Figs. 5.158 e 5.159); “Tsimtsum” (Fig. 5.160).

A primeira sequência é mais realista, composta por peixes que nadam no fundo do mar. Mas com o aparecimento da lula e da baleia que se metamorfoseiam nos animais do zoo, apesar de serem imagens de caráter naturalista (iguais as imagens reais desses animais), a ação que se apresenta não o é. A sequência seguinte, com o peixe lanterna, que apesar de

³⁷ Esse foi um comentário em relação ao filme como um todo, mas é especialmente pertinente, tendo em vista essa sequência animada.

parecer “verdadeiro”, foi resultado da fusão de dois outros peixes reais – a cabeça do peixe lanterna, mas a “gola” e tentáculos são do calamar vampiro (BUF, 2012) –, ou seja, já é algo descolado da imagem “real”, apesar de o parecer. E esse mundo subaquático fantástico, vai se aprofundando no oceano e na fantasia do momento, até chegar ao fundo, encontrando o barco que naufragou (“Tsimtsum”), auto iluminado (fosforescente) como um fantasma.

Por consequência, de acordo com o que foi apresentado anteriormente, pode-se considerar esta sequência como sendo mais *cool*, que *hot*, uma vez que ela lida com elementos visualmente “realistas”, mas dentro de um contexto e ambiente surreais. E há um processo de “esfriamento” da imagem, à medida que a câmara virtual vai se aprofundando no oceano, muito semelhante ao que ocorre com o ser humano ao pensar em algo livremente. Com o tempo, é como se os pensamentos corresse de forma autônoma, seguindo por caminhos “não planejados”, de forma quase inconsciente. Lembra-se que Pi está esgotado, física, mental e emocionalmente, o que favorece a um estado de devaneio ao olhar a superfície d’água, através de imagens recentes do que vivenciou. Ou seja, a imagem *hot* vai se “arrefecendo” ao longo do devaneio, exigindo que a audiência “complete” a sua mensagem.

5.6.7 Conclusões Sobre o Filme e a Sequência Animada

Como história e imagem, *Life of Pi* faz lembrar mitos e heróis como, o grego Odisseu (de *A Odisseia*, de Homero, séc. VII a.C.), o cristão, *Jonas e a Baleia*, assim como os filmes, *Moby Dick* (Huston & Huston, 1956) e *The Old Man and the Sea* (Martel, Ohashi, Shimamura, & Petrov, 1999). O último, uma curta-metragem realizada através da técnica animada de pintura sobre vidro, e de visual naturalista. Coincidentemente, também traz momentos de imagens óticas e sonoras. Petrov foi fiel ao livro de Ernest Hemingway (1899-1961) na criação das imagens mentais descritas pelo personagem de Santiago. Assim como Lee, Petrov também faz o espectador mergulhar no mar, induzindo assim uma sensação de participação (Metz, 1994)³⁸. Independentemente da diferença de técnicas – *Life of Pi* é híbrida, e o filme de Petrov é uma pintura sobre vidro – ambos conquistam o público. O tempo é a essência em ambas as narrativas, tanto no cinema como em seus originais literários.

O tempo nesta obra de Ang Lee não é somente um vetor de trabalho narrativo, mas também uma sensação, e em alguns momentos é quase o grande narrador (autor) que gerencia

³⁸ E sem a necessidade de uma projeção estereoscópica ou de óculos de realidade virtual.

tudo. É o grande *Chronos*, que ordena os acontecimentos. Mas também se percebe a presença do tempo das oportunidades – é *Kairos*. Todo momento é uma oportunidade para Pi encontrar a divindade – mesmo quando era criança, fazendo uma aposta com o irmão, ou durante uma tempestade no mar. Todo momento de ensinamento da história, ocorre em um período em que as personagens se alimentam – durante os almoços e jantares em família, e mesmo nos momentos depois do naufrágio. O que significa alimentar o corpo, mas também o espírito.

Por outro lado, adaptando o “curto-circuito” observado por Deleuze, este pode ser considerado como um estranhamento entre dois elementos. E pode se estender a vários momentos e níveis do filme. Por exemplo:

- ele concorda com a *metalepse*, em termos narrativos (já mencionada);
- com a *ocularização* (no passado), e a *auricularização* (no presente);
- com a utilização da animação 3D, para representar os momentos fantásticos de Pi. Agrega mais ilusão e inquietação no público: é a visão de uma imagem mental da personagem, com imagens intensamente reais (!).

Outro momento em que o filme joga com o espectador é o da sequência do devaneio. Os elementos, as aparições da memória Pi, também fazem o espectador exercitar a própria memória, pois ele reconhece que já as visionou ao longo do filme. Ou seja, é a memória de Pi que desperta a do espectador. Porém, para a personagem ela tem um outro significado, que o público é convidado a decifrar, para entender mais profundamente o que sente Pi. Ademais, a beleza imagética desse momento propicia ao público conectar-se com seu próprio mundo, suas próprias experiências internas, seu próprio tempo dentro do tempo fantástico do filme.

Apesar de apresentar imagens semelhantes às da realidade material, a sequência do *imaginarium* diegético da personagem, cria uma sensação maior de irrealidade através do surreal apresentado nesse mergulho da câmara virtual. Há uma imersão³⁹ do público provocada por um conjunto de fatores. Como explica Oliver Grau (1965-):

*Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening.*⁴⁰ (2003, p. 13)

³⁹ Foi desenvolvido o artigo “A Atração no Cinema de Animação: Além de um Princípio Animado” (Gordeeff & Queiroz, 2015) sobre a atração animada, como sendo uma “imersão”, não no sentido visual, mas no sentido de “absorver” o público. O seu resumo consta no APÊNDICE B.

⁴⁰ Em Português: “A imersão pode ser um processo intelectualmente estimulante; no entanto, no presente assim

Assim, a imersão do público ocorre devido:

- à própria narrativa, que é contada a partir de uma lembrança do passado do personagem (*flashback*), e no caso da sequência animada, esta é um devaneio, dentro de uma lembrança – ou seja, *meta-meta-diegética* (Genette, 1972);
- ao movimento de *zoom-in* da câmara, que leva a visão do público às profundezas do oceano, ao mesmo tempo que a leva para dentro da mente de Richard Parker / Pi. Então há uma confusão: se o que está no ecrã é mesmo o oceano, ou se é o que está sendo visionado mentalmente pela personagem;
- ao “arrefecimento” das imagens – de *hot* para *cool* (McLuhan, 1995). A metamorfose da baleia em diversos animais que saem nadando, é o marco definitivo dessa “quebra do sentido de realidade” da cena. O público fica à *deriva*, pois qualquer coisa pode acontecer, e isso demanda um outro tipo de percepção e entendimento de quem assiste – ou seja, o espectador precisa “completar” alguma coisa na informação visual recebida, estimulando a sua imaginação⁴¹;
- ao *show* propiciado pelas imagens⁴²: é uma sequência plasticamente atraente, com uma trilha sonora que corrobora com a sensação de imersão. Porém, apesar de baseadas em elementos marinhos que existem, estas imagens são falsas e não têm conexão com a lógica da realidade. É um momento de fantasia, e com isso a animação 3D, o *Appeal* e o *Staging*⁴³, a dominam. Como explica Morin,

*Plus le besoin subjectif est puissant, plus l'image à laquelle il se fixe tend à se projeter, s'aliéner, s'objectiver, s'halluciner, se fétichiser [...], plus cette image, quoiqu'apparemment objective et parce qu'apparemment objective est riche de ce besoin jusqu'à acquérir un caractère surréel.*⁴⁴ (1956, pp. 32-33)

como no passado, na maioria dos casos, a imersão é mentalmente absorvente e um processo, uma mudança, uma passagem de um estado mental para outro. É caracterizada pela diminuição da influência crítica ao que é mostrado e pelo aumento do envolvimento emocional no que está acontecendo.”

⁴¹ Efeito comentado no Capítulo 2, provocado por meios e imagens *cool*.

⁴² Fernando Mascarello aponta também que o cinema “pós-Tubarão (Steven Spielberg, 1975) e Guerra nas Estrelas (George Lucas, 1977)” (2006, p. 336), privilegia o atrativo visual, “carro chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos [...]” (Mascarello, 2006, p. 336).

⁴³ Fazem parte dos *Princípios de Animação*, abordados no Capítulo 1.

⁴⁴ Em Português: “Quanto mais poderosa é a aspiração subjetiva, tanto mais a imagem a que ela se fixa tende a projetar-se, a alienar-se, a objetivar-se, a alucinar-se, a fetichizar-se [...] tanto mais essa imagem, se bem que aparentemente objetiva, e exatamente por essa razão, se apresenta rica daquela aspiração, a ponto de adquirir um carácter surreal.”

Contudo, é necessário admitir que o impacto da imagem, seja era real ou virtual, tem sempre conexão com o contexto – tanto o *Efeito Kulechov* (Kouléchov, 1920) quanto a *Gestalt* (Arnheim, 2004, p. 4), e mesmo as análises de McLuhan⁴⁵ comprovam isso. No caso do filme que se assiste, da empatia do público e da emoção que está desperta. Como afirma Sifianos (2012, p. 243), ao se referir à animação computadorizada:

*Avec leur rigidité et leur exactitude, les mathématiques dans l'infrastructure peuvent créer des sentiments d'admiration aussi bien que l'indifférence ou l'ennui que peut provoquer l' « inanimé ». Par conséquent, la « fascination » éventuelle des images de synthèse en ce qui concerne leur infrastructure mathématique a quelque chose à voir avec la sensation métaphysique qui naît de la perfection mathématique.*⁴⁶

Deve-se destacar que a imagem virtual faz a diferença, não porque seja “virtual”, mas pelo seu alto grau de fotorrealismo. Por outro lado, deve-se enfatizar que nossa reação à sofisticação da simulação também foi testemunhada em gerações anteriores sem acesso ao mesmo nível de tecnologia atual. Já houve outros tipos de simulações, que foram muito realistas para o seu tempo. Como exemplo, novamente, o boneco animado, o gorila, projetado por Willis O'Brien (1886-1962) e o iniciante Ray Harryhausen (1920-2013) para o filme de 1933, *King Kong*, de Cooper e Schoedsack. E o público da época foi seduzido por tal artifício, como o é na atualidade com as animações 3D e a sua fotorrealidade.

No entanto, no caso de *Life of Pi*, cria-se uma simbiose / identificação – independente da natureza técnica de suas imagens – pois o filme é a representação do tempo, não de Pi Patel, mas de todos os humanos, crentes ou não. É um momento em que se questiona o significado da vida, seus caminhos e temporalidades. Neste contexto, vale a pena observar a posição política do filme. Conta a história de um imigrante indiano, batizado em três religiões (Hindu, Católica e Muçulmana), que ensina Kabala – um elemento da cultura judaica – em uma universidade do Canadá. Em outras palavras, ele é aceito pela sociedade ocidental e ele aceita em si mesmo, todos os caminhos que levam ao divino. É, sem dúvida, uma mensagem profunda, através de imagens híbridas em movimento.

⁴⁵ Os conceitos *Hot* e *Cool Media* só fazem sentido em termos comparativos, conforme comentado no Cap. 2.

⁴⁶ Em Português: “Com a sua rigidez e precisão, as matemáticas na infraestrutura podem criar sentimentos de admiração, bem como a indiferença ou o tédio que pode causar ‘o inanimado’. Consequentemente, o eventual ‘fascínio’ de imagens geradas por computador em relação à sua infraestrutura matemática tem algo a ver com a sensação metafísica que surge da perfeição matemática.”

5.7 CONCLUSÕES SOBRE AS ANÁLISES

5.7.1 Respostas às Questões de Investigação

A partir das análises realizadas é possível elaborar um parecer sobre este estudo uma vez que é pertinente um pensamento que resuma e crie um texto considerando toda essa etapa do trabalho.

Nas seis produções selecionadas, apresentam-se momentos internos dos personagens, que narrativamente, encontram-se no nível *meta-diegético* – pois se encontram em um nível interno, dentro da narrativa principal –, ou no nível *meta-meta-diegético* – quando se encontram no nível interno de uma lembrança. Este é o caso dos filmes *Frida* (Amin et al. & Taymor, 2002) e *Life of Pi* (Lee et al. & Lee, 2012) uma vez que são sonho e devaneio lembrados como algo que ocorreu no passado.

Também nas seis produções, uma vez o *imaginarium* diegético foi representado através de alguma técnica animada, estas se apresentam como meios *cool*. Isso se deve ao facto de serem técnicas que geram imagens, que demandam do espectador algum tipo de complementação para que sejam compreendidas completamente – dentro de um meio mais *hot*, as imagens foto reais dos *live-action*. E isso, mesmo quando a imagem animada simula o realismo fotográfico, como é o caso de *2 Coelhos* (Farinello et al. & Poyart, 2012).

Como foi desenvolvido ao final de cada análise, cada sequência animada possui especificidades e características, não somente técnicas, mas narrativas e simbólicas que fazem conjunto com cada uma das produções *live-action* da qual fazem parte. Também como mencionado em cada uma das análises, as animações agregaram a cada filme algo a mais à visualidade fotográfica, algo a mais à farsa da realidade de cada uma das produções de vida real. A diferença plástica, de materialidade, de diegese e de conjunto de composição, incorporou a cada um dos filmes, informações, sensações e emoções descoladas na imagem real – mesmo no caso de *Life of Pi* (Lee et al. & Lee, 2012), que utilizou 3D –, que a realidade das imagens *live-action* não teria como, isoladamente, propor ao espectador.

Esta foi uma pequena amostragem de inúmeras produções, que utilizaram a Animação para a representação do *imaginarium* diegético. Do mesmo modo também, a

Animação pode ser aplicada para significar ou representar outras situações e objetivos do realizador. Por exemplo, em *Natural Born Killers* [Assassinos Natos] (Hamsher, Milchan, Mount, Murphy, Townsend & Stone, 1994): ao final do filme é possível ver alguns *inserts* animados que não têm ligação, ou representam alguma informação a nível *intra* ou *meta*-diegético para a história. Essas rápidas sequências mostram a violência como seres horrendos a se agitarem. Elas fazem parte da narrativa visual, pois o espectador as observa – seria uma *ocularização interna primária* (Gaudreault; Jost 2005, p. 131) –, e são mais uma informação para a audiência, mas não interferem nas ações da narrativa em si. A animação, neste caso, agrega mais uma sensação para o público: a intensificação do terror e da bestialidade. Mas se fossem retiradas, não impediriam ou alterariam o entendimento do que é visto em *live-action*.

Em relação à hipótese expressa na “Apresentação” da tese, se a utilização de sequências animadas para representar o *imaginarium* diegético, em filmes de *live-action*, potencializam a abstração imagética, proporcionando ao público outro nível de receção da narrativa. De acordo com as conclusões de cada uma das seis análises desenvolvidas, a resposta é positiva. Pois ficou demonstrado que a visualidade da Animação, sendo pensada para o contexto e para o objetivo a que se destina, carrega outras informações que a imagem real não comporta. A sensação da magia do movimento; o despertar de memórias lúdicas; a ironia de algo inanimado simular o movimento vivente; a imprevisibilidade e a surpresa que a Animação oferece ao público – com a dúvida sempre presente sobre o que é realmente visionado –; a simulação do real e de ambientes surreais (no caso do 3D), demandam uma maior grau de interpretação, por parte do público, sobre o que lhe é exposto no ecrã. E o mais importante: a Animação nunca é uma imagem fotográfica (exceto o 3D), como o *live-action*. É uma imagem que não carrega o estigma do mundo real – que se utilizando de outros termos, é o que afirmam Bazin (1994) e Barthes (1964, 1980). Por consequência, ela consegue “estar mais próxima”, por assim dizer, das imagens mentais, por uma questão de natureza básica – assunto discutido no Capítulo 4.

Visto de outro ângulo, e respondendo também a primeira parte da questão: sim, como uma imagem *cool* (McLuhan, 1995, p. 23) com todo esse conjunto de características que são distintas do *live-action* (uma imagem *hot*) – desde que exposto em uma narrativa de ficção –, que demandam mais participação cognitiva do público,

apoderam a Animação como um meio mais favorável à representação do *imaginarium* diegético. Pois este por sua vez, é representado de forma a se parecer visualmente como as imagens de sonho, memória, pensamento ou alucinação, da mente humana. E como abordado no Capítulo 4, são imagens pouco definidas, às vezes de difícil identificação, soltas, e descoladas de racionalidade. A Animação por sua vez oferece essa mesma possibilidade de representação do *imaginarium* diegético, através de inúmeras possibilidades técnicas, todas bem afastadas da definição e da proximidade com o sentido ou a lógica da realidade fotográfica¹.

A primeira questão de investigação proposta foi: se “visualmente uma sequência em animação, dentro de um filme em *live-action*, favorece mais ao aprofundamento da narrativa pelo público”. Neste ponto obtém-se uma resposta um pouco ambígua. O aprofundamento ocorre em boa parte devido à própria narrativa, que abre espaço dentro da diegese para mostrar algo em outro nível mais aprofundado da história ou da personagem (do *intradiegético* para o *meta-diegético*) – o que também ocorre nos filmes *live-action*. Porém, há uma visualidade na Animação, que propicia o descolamento da imagem real, física, material. Assim, esta pode disponibilizar ao espectador outra dimensão de sentido, o aproximará do *non-sense*, do irreal, do inusitado. Por consequência, essas imagens não reais, juntamente com a câmara virtual e dois outros artifícios de transição, o *fade in/out* e o *zoom in/out* – que também são usados no *live-action* –, resultam em uma imagem “crível” como sendo o *imaginarium* diegético. *Life of Pi* (Lee et al. & Lee, 2012) é um exemplo dessa situação, e mesmo trabalhando com a simulação da imagem real, como mencionado.

A outra questão: se alguma técnica animada poderia ser mais eficaz nessa representação? Sim e não. Como apontam as seis análises das três técnicas animadas² diferentes aplicadas em quatro situações de representação do *imaginarium* diegético, qualquer técnica pode resultar em imagens eficazes a essa representação. Porém, desde que técnica seja escolhida de acordo com as intenções e objetivos do realizador, tendo em conta a narrativa e as suas características: como exemplo pertinente, o filme *Frida* (Amin et al. & Taymor, 2002). Não há como imaginar um desenho animado sendo mais eficaz e representativo ao mesmo grau simbólico que o trabalho dos Quay Brothers. Por outro lado, a impossibilidade é a mesma, no caso de *O Homem que Copiava* (Goulart,

¹ O que se estende a todas as outras duas técnicas animadas (com algumas restrições), e não somente ao desenho animado, como foi apontado por McLuhan (1995), conforme desenvolvido no Capítulo 2.

² Como foi classificado na “Apresentação” desta tese.

Tomasi & Furtado, 2003), onde as lembranças de André (desenhista de banda desenhada), foram representadas em desenho animado com estilo de desenho caricato. Mas ambas as técnicas, desenho animado e *stop motion* – e logicamente o 3D – podem bem servir a esse propósito.

Portanto, se conclui que não há técnica animada que represente melhor o *imaginarium* diegético, mas por outro lado, se conclui também que, devido à variedade de técnicas animadas a dispor do realizador, de acordo com o seu objetivo e a narrativa a ser representada, há sim alguma técnica que pode oferecer “melhores” condições e possibilidades para essa representação.

Nunca é demais esclarecer que dos processos *perceptivo, cognitivo, argumentativo, afetivo* e *simbólico*, abordados por Lefebvre (1997, p. 29), e também comentados no Capítulo 4, estão presentes durante o processo de visionamento de uma produção cinematográfica, como um todo. Porém, o processo varia, obviamente, de acordo com o que é visto no ecrã, assim como também é diferente de indivíduo para indivíduo, como aborda Lefebvre. E com tudo o que já foi escrito e comentado neste trabalho, consequentemente é inerente que, a variedades de possibilidades de interpretação, por parte da audiência, no visionamento de uma imagem em Animação, é maior que a de uma imagem fotorrealista em *live-action*. Isso se deve ao facto de esta ser “mais completa” (McLuhan 1995, p. 22), que a imagem animada, não exigindo tanto do espectador, que por sua vez é instigado pela animação. E, não só em termos *cognitivos* de narrativa, mas *perceptivos, argumentativos*, e simultaneamente, por consequência e devido, aos processos *afetivos* e *simbólicos*. Em outras palavras: o entendimento da narrativa, é impregnado e sustentado pelas impressões audiovisuais percebidas pelo espectador, mas que são balanceados e argumentados internamente – até mesmo inconscientemente – com os registros afetivos e simbólicos prévios, de cada indivíduo.

Nesta altura, há um ponto a ser desenvolvido, que é a questão da “absorção” e do aprofundamento que não é possível mensurar, e no caso, carece de um mergulho mais profundo a nível de investigação neuropsicológica, para comprovação com dados e medições de impulsos cerebrais que esta investigação não comporta. Este caminho é um dos interesses da investigadora ao nível de pós-doutoramento.

5.7.2 O “Arrefecimento” da Imagem no Cinema *Live-action* e o “Aquecimento” da Imagem Animada em 3D

Para responder à questão do “arrefecimento” do Cinema e o “aquecimento” da Animação, em relação à tecnologia 3D, adota-se um olhar mais ortodoxo sobre os processos Audiovisuais (Cinema *Live-action* e Animação), com o objetivo de melhor desenvolver o raciocínio e perceber as alterações que se processaram e estão em curso. Desta forma, se justifica como verdadeira a proposição de que o Cinema *Live-action* “se arrefece”, e a Animação, notadamente o 3D e os efeitos digitais, “aquecem o meio”.

Enquanto o Cinema *Live-action* é um processo mais direto, rápido, com uma imagem em “alta definição” – segundo McLuhan (1995) –, a Animação é um processo mais lento, *a priori* mais manual, e produz imagens com “menos definição”, com “menos informação” objetiva, solicitando mais participação da audiência, à nível imaginativo e de percepção.

Ainda em relação à Animação: a partir do momento em que a informatização propiciou a diminuição das dimensões e do peso das câmaras (facilitando a dinâmica da produção em *stop motion*) e *scanners*, a captura e a criação de desenhos em imagem digital, além da manipulação (também digital) da imagem (na fase de limpeza de frames, coloração e ajuste de cores), da criação de banco de dados (dos diversos elementos de cena e partes dos personagens)³, estes avanços resultaram em um aquecimento do seu processo produtivo. O que transformou um ato que era somente mecânico, material e concreto (os desenhos em papel, acetato, a película e os bonecos), em um artifício “elétrico”, matemático, virtual, resultando em arquivos digitais. Por consequência, segundo os estudos de McLuhan (1995), podemos afirmar que o computador e seus *softwares*, agora, são também *extensões das mãos e do cérebro do animador*. Um tipo de extensão que,

não é apenas protésica, [...] compreende mais que uma amplificação do corpo [...]. Mais que isto, é toda uma extensão psíquica e social, [...] reorganizad[a] em torno de convenções arbitrárias e linguísticas, códigos, que se baseiam na anterior extensão do homem, [...] a linguagem. (Queiroz & Gordeeff, 2016, p. 1056)

Neste ponto também, há ainda outros aspectos a se considerar.

³ Como esclarece Willoughby (2009, pp. 259-254).

- a) A Animação está presente, por assim dizer, em dois momentos da produção *live-action* – é o “arrefecimento” do Cinema *Live-action*.

Pois é como se a animação participasse no início e no final de uma produção *live-action*: primeiro, durante a elaboração dos personagens, cenários e efeitos, na fase de pré-produção – pois se processa o mesmo que em uma produção de animação –; e posteriormente, na pós-produção, na aplicação da imagem filmada (os atores filmados em *chromakey*⁴) nesses ambientes digitais – ou a aplicação dos personagens animados, nas imagens filmadas. E depois, ainda na etapa final da pós-produção, quando são aplicadas as correções de cor, os efeitos de luz, de fogo, animação de partículas, entre outras possibilidades.

Tal processo, apesar da utilização da computação gráfica, é um processo individual, dedicado a cada parte ou detalhe do filme. Por essa razão, pelo facto do Cinema *Live-action* atualmente utilizar artifícios considerados manuais, como no início do Cinema, é que Manovich questionou a diferenciação entre a Animação e o Cinema *Live-action* (citação já mencionada em vários momentos ao longo da tese).

- b) A hibridação do Cinema *Live-action* com a Animação.

Como descrito acima, percebe-se que a imagem do Cinema *Live-action*, já não é uma imagem real “pura”, ou seja, somente imagem capturada pela câmara. Principalmente em filmes cujas ficções são “fantasias”⁵. De facto são imagens híbridas, em uma “*compounding of [...] agents*”⁶ (McLuhan, 1995, p. 49), onde o “*the meeting of two media is a moment of truth and revelation from which new form is born*”⁷ (1995, p. 55). O exemplo da tecnologia de *motion-capture*⁸, ilustra e demonstra a complexidade desta questão. Este item requer uma análise em especial.

- O *motion-capture*

Ou *MoCap*, é o processo mecânico-elétrico-virtual através da qual é feita a captura do movimento real de um ator, que é convertido em códigos matemáticos, que então são

⁴ Filmados com apenas um fundo verde ou azul, que na “montagem digital” (Amiel, 2010, p. 114) é substituída por um cenário criado digitalmente.

⁵ Como as trilogias do *Senhor dos Anéis*, e em filmes baseados em super-heróis.

⁶ Em Português: “combinação de [...] agentes.”

⁷ Em Português: “encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova.”

⁸ Este assunto deverá ser analisado em um texto independente em breve: *Motion Capture, o ponto de Viragem* (2018).

aplicados em um personagem virtual. Ou seja, a eletrificação de um processo⁹ mecânico-artístico-cinematográfico, que permite a extensão e a reprodução do movimento humano no mundo virtual. Tal processo é algo “novo”¹⁰ nessa dinâmica: não existia no sistema de produção audiovisual até os anos 1985¹¹, alterando sobre maneira as relações ator-movimento-personagem, a imagem filmada e a animada.

Isso se deve ao facto de que o movimento do ator é capturado, mas “ele”, não. Uma vez aplicados os movimentos à personagem virtual, esta se move, mas sem ser animada. É um movimento mecânico e orgânico real, que é convertido em códigos matemáticos, reproduzido e aplicado em um ou mais personagens virtuais – e quem “morre” agora é a figura do ator.

Tal fusão – de acordo com a mencionada definição de McLuhan – factível e ativa, é uma comprovação cabal e contundente da hibridação dos dois meios, juntamente com a tecnologia: Animação + Cinema *Live-action* + sistema de captura do movimento. O resultado é algo que não é Animação (*stricto sensu*), não é *Rotoscopia* – apesar de alguns considerarem a técnica um tipo de *motion capture* (Sturman, 1994; Kitagawa, Windsor, 2008; Romano, 2014; Thompson, s.d.; Zhang, 2016)¹² – e muito menos Cinema *Live-action* – pois não há nada *live*, nem mesmo a participação da “câmara de filmar”¹³. Poderia ser nomeado como, “Imagens de *captured action*” ou “Animação em *capture action*”, pois a personagem é virtual e é o que dá corpo ao movimento capturado. Este, caso seja necessário, pode ser alterado virtualmente, dentro de um programa de animação (ou software de captura), no qual se elabora a ação final da personagem. Portanto, “ainda” é possível haver “algo” de animação. Porém em outros

⁹ Usando um termo de McLuhan, mas observando também que a informática é uma derivação da eletrônica, que é uma derivação da eletricidade.

¹⁰ O estudo da captura do movimento iniciou-se no início da década de 1970, na área da medicina (Johansson, 1973).

¹¹ Primeira utilização do *motion capture* no audiovisual foi em 1985, em "*Brilliance*" foi produzido por Robert Abel e Associates para o *National Canned Food Information Council* e foi exibido durante o *Super Bowl* de 1985 na televisão norte-americana (Kitagawa; Windsor, 2008). Em: <http://adage.com/videos/the-canned-food-information-council-brilliance/1159>

¹² A *Rotoscopia* pode ser considerada uma “precursora” o *MoCap*, mas não um *motion capture* primitivo. Tal abordagem é um equívoco de cunho histórico e de avaliação de objetivos, pois não estão embasados no que é exatamente o próprio *motion-capture* e no que é a *Rotoscopia*. O primeiro é a captura do movimento em si (como identifica a sua própria denominação), e não a sua representação. Enquanto a segunda é a cópia e reprodução da imagem do registro de um movimento.

¹³ “Cinema” é uma palavra de origem francesa “cinéma”, que é uma redução de “cinématographe” (*cinéma*, 2018), a câmara de filmagem e de projeção, inventada por Auguste (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948), os Irmãos Lumière.

termos: não mais como protagonista, mas como um elemento auxiliar do processo de “ajustamento de movimento” capturado – não há mais a sua criação.

c) o aquecimento da Animação e na técnica 3D.

Conforme mencionado, a adoção de processos digitais transformou um processo manual em virtual, acelerando a cadeia produtiva e descentralizando o processo, antes focado no animador. Com a codificação e a “matematização” de processos, é a própria concepção de “animador” que está em causa.

O que é o animador? É o profissional da animação responsável por fazer a movimentação da personagem quadro a quadro. Ele trabalha de maneira a controlar e criar as ações dos personagens de acordo com a cena e personalidade deste. Há uma ligação não somente física, mas também emocional, com o objeto/desenho a que se “dá a vida”, mesmo que ele seja virtual. E isso sem demagogias, uma vez que, como dito pelo animador Jason Spencer-Galsworthy¹⁴, “todo animador é um ator frustrado!” E com justeza pois, assim como o papel do ator é emocionar, o do animador é passar a emoção através da personagem que anima. No *making of* de *Finding Nemo* (Lasseter, Walters & Stanton, Unkrich, 2003), também é possível comprovar tal afirmação, no envolvimento emocional e na dificuldade em que o animador Mark Walsh (1975-) enfrentou para animar, de forma o mais convincente possível, as reações da personagem Dory, ao se mostrar perdida e insegura – e destaca-se que é uma produção 3D.

Então a resposta ao questionamento não é radical: quem anima em 3D, é animador? Sim. Mas, e o profissional que anima a personagem 3D através de programação, é animador? Na concepção descrita, não o é. E a resposta se justifica: ele não altera o posicionamento da personagem em seus *keyframes*, com o *staging*, o *appeal* (*Princípios de Animação*) e a sua emoção – sim, há emoção envolvida neste trabalho, mesmo que seja feito por o intermédio de uma ferramenta poderosa, como um computador da *Pixar*. O programador em questão logicamente, precisa entender o tipo de movimento a ser criado, mas na prática do seu trabalho, o que ele cria, é um conjunto de códigos que altera a quantidade de partículas, a amplitude, a velocidade, a intensidade, o ritmo, a frequência (entre outros vetores) de algum movimento. Ao aplicar tal programação em algum personagem ou parte dele (como cabelo ou roupa) isso ocorre de forma automática. É uma ação “fria”, no sentido de muito raciocínio lógico, intelectual, e pouco envolvimento

¹⁴ Em um *workshop* da Aardman, do *Anima Mundi* de 2002, no Rio de Janeiro.

emocional – o que nos termos de McLuhan seria o contrário, ou seja, seria algo *hot*.

A automatização das ações em animação, gera lucro, economia de tempo, e é perfeita para efeitos grandiosos – vendaval, tsunamis, multidão – o que realmente se justificam com o nome de “efeito especial”. Algo que é bem diferente de se animar o *King Kong* personagem. Ao se comparar as duas produções dessa história, a de 1933 (Selznick & Cooper, Schoedsack) e a de 2005 (Blenkin, Cunningham, Jackson, Walsh & Jackson), a primeira não se desvaloriza. Ao contrário, pois não há como ignorar as limitações técnicas e de materiais da época, nem de não se admirar com a qualidade da animação em si – totalmente manual.

Na produção de 1933, o gorila foi animado em *stop motion*, quadro a quadro, utilizando-se um boneco articulado e criando então registros e patentes – como ocorre hoje em termos digitais¹⁵. A produção das animações em 1933 foi um processo manual e mecânico – ou seja, *Cool*.

A versão de Peter Jackson foi animada em 3D, com a perfeição do visual coerente com a imagens em *high definition*, com um sentido de “verdade” da imagem fotorrealística, que a técnica, quando criada para imitar o real, consegue simular impecavelmente. Assim, apesar de ser uma animação, esta fornece ao público muita informação, que não “precisa” completar nada, pois, como a fotografia, suas imagens são de alta definição, e por essa razão, *hot*, segundo McLuhan. Esse é o outro ponto crucial da técnica de animação 3D, em relação à imagem filmada e à própria Animação – que como analisado no Capítulo 2, é de resultado variável e depende de cada situação em particular, para ser identificada como um meio *hot* ou *cool*.

Para finalizar e também justificar a necessidade de se investigar mais sobre a Arte da Animação, a investigadora tende a conjecturar que os dois meios, em breve, deverão fundir-se. E pela tendência e força do mercado cinematográfico, aos poucos, a Animação (e a tecnologia), irá ser absorvida pelo Cinema *Live-action* – quando na realidade o que ocorre, de facto, é o contrário – e talvez essa diferença entre os meios se “perca”, sendo considerado apenas “Cinema”.

Como animadora e criadora de imagens animadas, a investigadora sente a

¹⁵ A cada grande produção que é lançada, como em *War for the Planet of the Apes* (Chernin, Clark, Jaffa, Silver & Reeves, 2017), em que se criou um sistema de *motion capture* extremamente fiel e minucioso (Failes, 2017).

diferença de tratamento, do mercado dos profissionais de *Live-action* em relação à Animação (e seus profissionais) – já que esta geralmente é tratada como algo menor, dentro desta indústria, apesar de estar na origem de sua existência¹⁶. Obviamente, o sucesso das longa-metragens de animação a partir dos anos de 2000, juntamente com o mercado de licenciamentos, faz com que esta seja ainda um bom negócio, e perdure. Mas é um risco, assim como, mesmo os atores são ameaçados com os avanços tecnológicos, como já abordado inclusive no longa-metragem híbrido, *live-action* e Animação, *The Congress* (Brundig et al. & Folman, 2013).

Para ilustrar o exposto, cita-se o comentário de Dennis Muren (1946-), conceituado supervisor de efeitos especiais estadunidense, que trabalha com Steven Spielberg desde 1982, na produção de *E.T. the Extra-Terrestrial* (Kennedy, Spielberg & Spielberg, 1982). O depoimento foi registrado no documentário, *Spielberg* (Lacy, Levin, Pildes & Lacey, 2017), sobre o realizador e produzido pela *HBO*. Muren se refere à animação 3D utilizada na produção *Jurassic Park* (Kennedy, Molen & Spielberg, 1993): “This opened up a whole world in storytelling, because you could do anything you want, *you were not limited by plastics, or metal or gravity, or anything. Anything you gotta imagine you could do it*”¹⁷ (Lacy, 2017, 1:41:20 - 1:41:32, grifo da investigadora). Tal afirmação, pressupõe a inexistência da Animação (Arte) até 1982, e ignora que, o novo “efeito especial”, na realidade é uma nova técnica de animação, tridimensional digital, realizada com uma nova ferramenta, o computador.

¹⁶ Em 28 de outubro de 1892, três anos antes dos irmãos Lumière apresentarem o cinematógrafo, Émile Reynaud faz a primeira sessão de projeção pública, no Musée Grévin, em Paris, com o seu Praxinoscópio – projetor que funcionava manualmente e através de um jogo de espelhos.

¹⁷ Em Português: “Isso abriu um mundo inteiro na narrativa, porque você poderia fazer o que quisesse, você não estava limitado por plásticos, metal ou gravidade, ou qualquer coisa. Qualquer coisa que você imaginasse que poderia fazer.”

CAPÍTULO 6 - ANÁLISES DOS DADOS OBTIDOS NAS ENTREVISTAS

6.1 INTRODUÇÃO

Esta parte do trabalho investigativo destina-se a relatar o processo de entrevistas e análise dos dados obtidos, aplicando a metodologia científica para informações qualitativa, a *Ground Theory* (Glaser & Strauss, 2006). Destaca-se que, além do estudo dos trabalhos originais de Barney Glaser e Anselm Strauss, foi fundamental a referência do livro *Manuel d'Analyse Qualitative* (Lejeune, 2014), que aborda o processo metodológico de forma não só objetiva, mas também crítica, com apresentação de exemplos de aplicação práticas e em outras áreas e situações – que não a original, humana-biológica.

Como terceira etapa desta investigação, foram realizadas efetivamente mais de 25 entrevistas, sendo contactadas mais de 35 pessoas, ao longo de um período de quase três anos¹ – foram 13 entrevistas por email, seis via videoconferência e seis presenciais, mas com aprovações e correções por email. Destaca-se ainda que em cada questionário enviado, ou entrevista realizada, havia um texto introdutório sobre o assunto a ser interrogado, para situar o participante sobre o contexto das perguntas. Este resumido texto tinha o seguinte teor:

“Investigação para Doutorado, tema: Animação

Bom dia/tarde/noite

Minha pesquisa é sobre a utilização de animação na representação do imaginário (cenários de sonhos, lembranças, imaginação/fantasia e alucinação/psicodelia), em filmes de live-action. Como exemplo, produções como: *Annie Hall* (Woody Allen, 1977), *Pink Floyd The Wall* (Alan Parker, 1982), *Frida* (Julie Taymor 2002), *Harry Potter & The Deathly Hallows Part 1* (David Yates, 2010).

Estas são produções de ação viva, em que a animação mostra uma parte do passado, do pensamento ou imaginação consciente ou não, do personagem – e são diferentes de produções como, *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) e *Who Framed Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, 1988), em que animação convive no mesmo plano de ação das personagens.”

¹ Pelos mais diferentes e particulares motivos, alguns declinaram o convite, e outros não concordaram com a inclusão das respostas na tese. Houve ainda outros que alteraram por completo as respostas iniciais ao aprovarem a publicação.

A partir dos dados coletados dos entrevistados, foram selecionadas as informações, palavras e expressões, que serviram para identificar as “Propriedades” e formular as “Categorias” e “Etiquetas”, segundo a *Ground Theory* (Lejeune, 2014, p. 56-95) – o que é possível observar nas tabelas 6.1A a 6.6A e 6.1B a 6.6B.

Destaca-se que, como abordam os próprios criadores da GT, esta é uma metodologia para aplicação em investigação de dados de ordem qualitativa, e que pode (e deve) ser adaptada às necessidades de cada trabalho. Da mesma forma que foi criada na área biológica, e tem sido aplicada em diversas outras áreas – e esse tem sido o seu grande mérito, no ponto de vista desta investigadora.

Portanto, estudadas as aplicações e métodos apresentados pela GT, nomeadamente no livro mencionado, algumas adaptações foram realizadas para a aplicação metodológica, a fim de criar conexões com os dados coletados de forma mais eficiente à natureza desta investigação, em particular. Isso se fez necessário, uma vez que a própria dinâmica e redação das respostas recebidas foram muito diversas. Com estas adaptações, por outro lado, a investigadora mantém ao máximo as informações originais e as palavras utilizadas pelos participantes. Por exemplo, para o conceito “Propriedade”, foi selecionado uma expressão, uma fala do próprio entrevistado, que caracteriza a sua resposta ou a justifica. E não a identificação e nomeação, por parte da investigadora, de uma “característica” ou “propriedade” sobre a resposta recebida.

Outro procedimento que a GT orienta, consiste em observar outros elementos nas respostas que venham elucidar o que se procura, criando-se assim outras etiquetas. Neste trabalho, este procedimento corresponde ao item da tabela “Outros termos destacados”. Este item destaca as afirmações dos entrevistados, que são interessantes, justificam ou explicam as suas opiniões, ou esclarecem seus pontos de vista.

A interpretação por parte da investigadora, o que é fundamental nesta metodologia, ocorre ao final da coleta de dados, na fase de avaliação, nas tabelas 6.1B a 6.6B, onde são agrupados e contabilizados os dados obtidos para posterior análise. Essas análises e interpretações se processam através de fluxogramas esquemáticos (APÊNDICE J) – outro procedimento sugerido pela GT (Lejeune, 2014, p. 88) – que auxiliam na identificação da condição dos dados e suas interrelações. Consequentemente, evitam-se ao máximo modificações no material coletado ao longo do processo, o que poderia resultar ao seu final, em conclusões deturpadas e não confiáveis.

Nesta fase os dados – as “Propriedades” + “Verbo + “Etiqueta do Entrevistado” – são avaliados dupla a dupla e em conjunto para que, então, seja preenchida a coluna “Categoria (Conceito)”, que tem relação direta com a coluna “Propriedade” – como explica a GT (Lejeune, 2014, p. 77). A “Categoria (Conceito)” é a “resposta final” – pode-se dizer assim – à pergunta, ou a sua justificativa fornecida pelo entrevistado, no caso de ser uma resposta dupla (com “sim”/”não” e “por quê?”). Nesta situação, a resposta “objetiva”, está presente na “Etiqueta da Investigadora”.

Tal processo de identificação, exigiu um grau de interpretação por parte da investigadora. Mas em alguns casos, se fez necessária uma interpretação de todo o discurso do entrevistado, a fim de se definir um termo ou expressão. Estes casos são assinalados com um asterisco (*) ao lado do termo, na célula da tabela correspondente.

Como em todo processo de questionário, há sempre a presença de respostas que não ocorrem: ou não são respondidas, ou não se adequam à pergunta, ou ainda as que, apesar de respondidas, apresentam um discurso fora do cerne da questão. Nestes casos, estas respostas foram anotadas nas tabelas, mas desconsideradas no processo de análise. Seguem as perguntas e respostas obtidas individualmente, assim como as respectivas avaliações e análises.

6.2 PRIMEIRA PERGUNTA

1) “No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada para a representação do imaginário?”

Tabela 6.1A - Coleta de Dados da Primeira Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Abi Feijó	Devido às características	É diferente	É uma mais valia para dividir e clarificar	A animação dá liberdade	Devido às características	Potência da animação	Imagem real [se restringe] ao que existe
Adam Eliot	Devido às características	we can create any worlds that we want	We have a total creative control and [...] freedom	We can [...] push the boundaries	Devido às características	Potência da animação	I can express myself [...] with more control; play God with our characters
Alexander Geifman	Desenvol. Tecnológico	Desenvolvimento das tecnologias	Abriu novas possibilidades	Animação <i>não é só para divertir</i>	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	[animação] expressão artística
Corrie Francis Parks	Desenvol. Tecnológico	with digital media [...] there is more awareness of the diversity of animation	Liberdade para criar	Animation <i>has become cheaper and faster</i>	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	with digital media [...] there is more awareness of the [...] possibility for artistic expression
David Daniels	Desenvol. Tecnológico	Exploding Technology	Liberdade para criar	Film <i>is a dream state to look at</i>	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	[technology] manipulated in it's emotional look
Dominique Willoughby	Il faut lire mon livre
Fernando Galrito	Devido às características	Capacidade de ir além	Recriação do movimento	<i>Cria</i> ilusão	Devido às características	Potência da animação	Ligada à representação, capacidade de metáfora
Georges Sifanos	Convenção	[II] s'agit d'une convention commode	Códigos de diferenciação como outros	<i>On est habitué [...] à associer une image photoréaliste à la réalité</i>	Convenção	É comum	est la différenciation de deux types d'images, qu'il s'agit de réalité ou de rêve
José Xavier	Convenção	Por convenção	Conceito de que ação filmada é real	Nós <i>projetamos</i> a realidade	Convenção	É comum	É apenas um expediente para distinguir

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Koji Yamamura	Devido às características	more subjective	more subjective	[animation] <i>can give more subjective impression</i>	Devido às características	Potência da animação	...
Maria L. Hernández	Isso não existe	Representar com dibujos o com acción viva es lo de menos	La película tiene la capacidad de representar lo irrepresentable	Animar es <i>dar alma</i>	Não há distinção	Isso não existe	no hay animación, pero nos llevan a los "fantasmas interiores" de Marnie
Marcos Magalhães	Convenção	Padrão estabelecido	Conceito de que ação filmada é real	<i>Representa a irrealidade</i>	Mercado / Convenção	É comum	Status de realidade [do live-action] é revisto
Martine Chartrand	Convenção	Souvent l'animation est utilisée pour donner un passage imaginaire	É algo comum	Pour <i>sortir du quotidien</i>	Convenção	É comum	...
M. Dudok de Wit	Não sei	Je ne sais pas
Mikhail Aldashin	É histórico	[it] has long been used	this is a normal technique	Because it <i>works</i>	Devido às características*	É comum	it's understandable for the audience of different parts
Milan Svatoš	Desenvol. Tecnológico	a transition from analog to digital technology	[technology] expanded the possibilities	<i>To realize their illusions</i>	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	...
Patrícia A. Dias	Isso não existe	live-action é também representação do imaginário	expressão poética do autor	Tudo é <i>poética</i>	Não há distinção	Isso não existe
Peter Lord	Desenvol. Tecnológico	you can bring imaginary photo-realistic [...] into the "real" world	It's just an aesthetic decision	You move from one reality to another one	Devido à tecnologia	Ampliou as possibilidades	The changing of graphic style suggests that you are moving from one reality to another
Quays Brothers	Não sei	we cannot answer
Raimund Krumme	Desenvol. Tecnológico	The technology has improved	live-action and animation are increasingly merging	[Animation is] <i>augmenting</i> the image and the visual story-telling	Devido à tecnologia	Ampliou as possibilidades	I didn't know that's really increasing
Rastko Ćirić	Devido às características	The fantasy is essential for animated film	method "frame by frame"	<i>It is the convincing way of dealing with film magic</i>	Devido às características	Potência da animação	Documentary, live-action are simulating the real life, shooting in continual motion
Sandra Ramos	É histórico	É um processo natural	Cada vez maior facilidade de integrar	O domínio do imaginário <i>era</i> muito um domínio de animação	Devido às características*	Ampliou as possibilidades	Facilidade que a linguagem animada tem de representar a realidade interior

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Steven Woloshen	Devido às características	Reflecting the surrealistic form of storytelling	A subjective re-interpretation	<i>To reflect</i> a personal [point of view]	Devido às características*	É comum	[It's] an earlier animated form
Tânia de León	Devido às características	Permite crear personajes y movimientos inexistentes	Recriação do movimento	<i>Crear</i> mundos	Devido às características	Potência da animação	...
Walter Tournier	Devido às características	la animación permite distintos tipos de expresión	Es muy libre	la animación <i>permite</i> distintos tipos de expresión	Devido às características	Potência da animação	Se han incorporado técnicas nuevas [como el 3D]; depende de la forma expresiva del autor

Legenda das cores:

■ Professor, Animador, Pesquisador	■ Professor, Artista, Pesquisador	■ Animador, Professor, Produtor	■ Animador, Professor
■ Animador	■ Animador, Criador, Produtor	■ Animador, Produtor	■ Itens relacionados

Tabela 6.1B - Articulação Sobre as Respostas da Primeira Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Invest.	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Classificação da resposta
Abi Feijó	Devido às características	É diferente	É uma mais valia para dividir e clarificar	A animação dá liberdade	Devido às características	Potência da animação	Imagem real [se restringe] ao que existe	Técnico-estético
Adam Eliot	Devido às características	we can create any worlds that we want	We have a total creative control and [...] freedom	We can [...] push the boundaries	Devido às características	Potência da animação	I can express myself [...] with more control; play God with our characters	Técnico-estético
Fernando Galrito	Devido às características	Capacidade de ir além	Recriação do movimento	Cria ilusão	Devido às características	Potência da animação	Ligada à representação, capacidade de metáfora	Técnico-estético
Koji Yamamura	Devido às características	more subjective	more subjective	[animation] can give more subjective impression	Devido às características	Potência da animação	...	Técnico-estético
Rastko Ćirić	Devido às características	The fantasy is essential for animated film	method "frame by frame"	It is the convincing way of dealing with film magic	Devido às características	Potência da animação	Documentary, live-action are simulating the real life, shooting in continual motion	Técnico-estético
Tânia de Leon	Devido às características	Permite crear personajes y movimientos inexistentes	Recriação do movimento	Crear mundos	Devido às características	Potência da animação	...	Técnico-estético
Walter Tournier	Devido às características	la animación permite distintos tipos de expresión	És muy libre	la animación permite distintos tipos de expresión	Devido às características	Potência da animação	Se han incorporado técnicas nuevas [como el 3D]; depende de la forma expresiva del autor	Técnico-estético
A. Geifman	Desenvol. Tecnológico	Desenvolvimento das tecnologias	Abriu novas possibilidades	Animação não é só para divertir	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	[animação] expressão artística	Tecnológico
Corrie Francis Parks	Desenvol. Tecnológico	with digital media [...] there is more awareness of the diversity of animation	Liberdade para criar	Animation has become cheaper and faster	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	with digital media [...] there is more awareness of the [...] possibility for artistic expression	Tecnológico
David Daniels	Desenvol. Tecnológico	Exploding Technology	Liberdade para criar	Film is a dream state to look at	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	[technology] manipulated in it's emotional look	Tecnológico
Milan Svatoš	Desenvol. Tecnológico	a transition from analog to digital technology	[technology] expanded the possibilities	To realize their illusions	Devido à tecnologia	Tornou-se mais acessível	...	Tecnológico
Peter Lord	Desenvol. Tecnológico	you can bring imaginary photo-realistic [...] into the "real" world	It's just an aesthetic decision	You move from one reality to another one	Devido à tecnologia	Ampliou as possibilidades	The changing of graphic style suggests that you are moving from one reality to another	Tecnológico

Entrevistado	Etiqueta da Invest.	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Classificação da resposta
Raimund Krumme	Desenvol. Tecnológico	The technology has improved	live-action and animation are increasingly merging	[Animation is] <i>augmenting</i> the image and the visual story-telling	Devido à tecnologia	Ampliou as possibilidades	I didn't know that's really increasing	Tecnológico
Sandra Ramos	É histórico	É um processo natural	Cada vez maior facilidade de integrar	O domínio do imaginário <i>era</i> muito um domínio de animação	Devido às características*	Ampliou as possibilidades	Facilidade que a linguagem animada tem de representar a realidade interior	Técnico-estético
Georges Sifanos	Convenção	[Il] s'agit d'une convention commode	Códigos de diferenciação como outros	<i>On est habitué [...]</i> à associer une image photoréaliste à la réalité	Convenção	É comum	est la différenciation de deux types d'images, qu'il s'agit de réalité ou de rêve	Técnico-estético
José Xavier	Convenção	Por convenção	Conceito de que ação filmada é real	Nós <i>projetamos</i> a realidade	Convenção	É comum	É apenas um expediente para distinguir	Técnico-estético
Marcos Magalhães	Convenção	Padrão estabelecido	Conceito de que ação filmada é real	<i>Representa</i> a irrealidade	Mercado / Convenção	É comum	Status de realidade [do live-action] é revisto	Técnico-estético
Martine Chartrand	Convenção	Souvent l'animation est utilisée pour donner un passage imaginaire	É algo comum	Pour <i>sortir</i> du quotidien	Convenção	É comum	...	Técnico-estético
Mikhail Aldashin	É histórico	[it] has long been used	this is a normal technique	Because it <i>works</i>	Devido às características*	É comum	it's understandable for the audience of different parts	Técnico-estético
Steven Woloshen	Devido às características	Reflecting the surrealistic form of storytelling	A subjective re-interpretation	<i>To reflect</i> a personal [point of view]	Devido às características*	É comum	[It's] an earlier animated form	Técnico-estético
Dominique Willoughby
Maria L. Hernández	Isso não existe	Representar com dibujos o com acción viva es lo de menos	La película tiene la capacidad de representar lo irrepresentable	Animar <i>es dar</i> alma	Não há distinção	Isso não existe	no hay animación, pero nos llevan a los "fantasmas interiores" de Marnie	...
M. Dudok de Wit	Não sei	Je ne sais pas
Patrícia A. Dias	Isso não existe	live-action é também representação do imaginário	expressão poética do autor	Tudo é <i>poética</i>	Não há distinção	Isso não existe
Quays Brothers	Não sei

Como é possível observar na coluna “Categoria (conceito)”, sete entrevistados concentraram as suas respostas – sobre as razões pelas quais a Animação tem sido muito utilizada para representar o *imaginarium* diegético nos filmes de *live-action* – em “tornou-se mais acessível” e “ampliou as possibilidades” do meio (devido aos “avanços tecnológicos”). Outros sete participantes se fixaram sobre as características e as potencialidades da Animação, enquanto ainda outros seis, consideram uma aplicação “comum” – da utilização da animação, na representação do *imaginarium diegético* –, e apresentaram “a convenção”, “as características” ou mesmo o “histórico” da utilização do meio, como justificativa.

Na análise desses dados (as “Etiquetas”, as “Propriedades”, as “Categorias” e os “Expressão dos entrevistados”), juntamente com todo o discurso das entrevistas, foi desenvolvido o seguinte pensamento sobre a Animação e as três Categorias (Potência da animação / Tornou-se mais acessível / É comum), diante dos seguintes questionamentos (codificação axial): Qual categoria surge primeiro? Como se articulam? Como se relacionam?² (APÊNDICE J, Fig. A.13).

Análise: A Animação em si, comporta suas características e potências, desde os primórdios da projeção das imagens animadas. Estas foram se desenvolvendo ao longo do tempo, como arte e técnica. Tais desenvolvimentos, geraram e foram gerados, por avanços tecnológicos de toda ordem – técnicos, de equipamento e estéticos. Ou seja, o que surge primeiro, o que permite que todo um conjunto de processos se desenvolva, é a própria Animação em si, com suas características distintas.

Portanto, diante dos dados coletados e da referida análise, é possível elaborar a seguinte resposta à primeira pergunta:

Resposta: Devido às suas características técnicas, estéticas e históricas, a Animação tem sido, ao longo do tempo, utilizada para representar o *imaginarium* diegético nos filmes de *live-action*, o que nos últimos anos, ganhou força com os avanços tecnológicos.

² Não foram utilizados especificamente, os “6C” (as causas, contextos, contingências, consequências, covariantes e condições) – de Barner Glaser – ou os “6 W” (When? Where? Why? Who? How? And With what consequences?) – de Anselm Strauss – (Lejeune, 2014, p. 98). Mas como é descrito por Christophe Lejeune, “*Pour articuler ses propriétés, l’analyste peut s’inspirer des famille du codage théoriques de Barner Glaser et du paradigme du axial de Anselm Strauss* [Para articular suas propriedades, o analista pode se basear na família da codificação teórica de Barner Glaser e no paradigma axial de Anselm Strauss]” (2014, p. 98). Cada investigação possui as suas características e particularidades, onde a flexibilidade e adaptação de qualquer tipo de metodologia qualitativa é parte integrante do processo de investigação. Este procedimento foi adotado para todas as respostas analisadas.

6.3 SEGUNDA PERGUNTA

2) “A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?”

Tabela 6.2A - Coleta de Dados da Segunda Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Abi Feijó	Contribui	Favorece	Favorece a diferenciação da representação	<i>Favorece</i>	Contribui	É positivo	E favorece também a sensação de estarmos num espaço, num mundo diferente
Adam Eliot	Contribui*	I think it is a good thing	I'm doing anything different	<i>I'm using all the tools that live-action directors use</i>	Sem definição	Indefinido	I'm using the same film devices that a live-action filmmaker
Alexander Geifman	Depende	Se queremos mostrar uma imaginação, que é mais abstrata, ou mais conectada à "realidade"	depende do contexto	<i>depende</i>	Depende	É relativo	...
Corrie Francis Parks	Contribui	[It] provides a refreshing moment of artistry	It also triggers the viewer's imagination	<i>[It] creates an obvious separation for the viewer</i>	Contribui	É positivo	well as allowing the viewer to experience the inner thoughts of each character
David Daniels	Contribui	Animated images can be in great contrast	I often would use contrast of animation	<i>animation to be 'as if</i>	Contribui	É relativo	Synthetic images can either disturb your mind or visual state
Dominique Willoughby	Depende*	il y a pas de réponse	ça peut favoriser ça peut perturber	<i>Ça dépend des Cinéastes [...] des époques [...] des techniques [...] des médiums</i>	Depende	É relativo	...
Fernando Galrito	Contribui	favorece e contribui	capacidade de representação mais ilusória	<i>ser capaz</i>	Contribui	É positivo	tem a capacidade de [...] transformar, de nos transportar para universos oníricos e únicos
Georges Sifanos	Contribui*	Je ne vois pas comment cette différence pouvait perturber	chacune de ces deux approches, peut ajouter un élément expressif	<i>chacune de ces deux approches, peut ajouter un élément expressif</i>	Contribui*	É positivo*	il s'agit de la gestion de conventions culturelles

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
José Xavier	Depende	Tudo depende	Tudo depende se ela mostra ou se não mostra	as duas imagens têm o mesmo potencial, para <i>favorecer</i>	Depende	É relativo	nas duas, há um potencial de evocação; depende muito de como elas duas são representadas; a imagem desenhada, criada, perturba sempre mais, do que a imagem captada; a imagem real é uma imagem que adormece
Koji Yamamura	Depende	To control timing	live-action movie using [...] time lapse creates the feel of animation	<i>To control timing</i>	Depende	É relativo	in a creation of an animated film we can control every minimum frame on a film
Maria L. Hernández	Depende	a menudo contribuye a lo imaginario [...], y otras veces perturba	produce una fractura	<i>produce una fractura</i>	Depende	É relativo	pero perturba más cuando se quiere disimular y no se puede
Marcos Magalhães	Depende	fica por conta dos cineastas	[cinema e animação] podem gerar representações igualmente potentes	<i>podem utilizar um ou outro a favor</i>	Depende	É relativo	podem ser feitas de imagens totalmente realistas com cenas abstratas
Martine Chartrand	Contribui	favorise l'imaginaire	il y a tellement de possibilités à illustrer le mouvement	possibilités à <i>illustrer</i>	Contribui	É positivo	...
M.Dudok de Wit	Indefinido	Je ne sais pas	étudier des cas spécifiques	...	Sem definição	indefinido	Il pourrait y avoir plusieurs raisons
Mikhail Aldashin	Depende	Sometimes it's good, sometimes it's bad	It needs to be done well	[It] <i>depends on the skills</i>	Depende	É relativo	...
Milan Svatoš	Depende	depends on the intention	depends on the intention of the author / director [...] designer and cinematographer	<i>depends on</i>	Depende	É relativo	Very often it is the diversity of forms of intent that has the viewer to draw attention to the plan
Patrícia A. Dias	Indefinido	Mas tudo no cinema não seria imaginário?	tudo que é sabido é apenas sonhado	tudo [...] sabido [...] <i>é sonhado</i>	Sem definição	indefinido	...

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Peter Lord	Depende*	I can't find any rule	of course as a director you make up rules	but every decision <i>is aesthetic</i>	Depende	É relativo	It [Ray Harryhausen's films] was some kind of wonderful magic illusion. I couldn't possibly have explained how it was done; it seemed to have a heightened hyper-reality which was incredibly attractive
Quays Brothers	Indefinido	we cannot answer	each filmmaker will make that "so-called imaginary representation"	...	Sem definição	indefinido	there is always a portion of alienation in animation
Raimund Krumme	Não contribui nem perturba	neither favors or disturbs the imagery	it's just another level of image representation		Sem influência	Não se aplica	
Rastko Ćirić	Indefinido	Sem definição	indefinido	The possibilities given by the stroboscopic "frame by frame" animation are not limited as the mentioned ones when applied to the movie
Sandra Ramos	Contribui	ela facilita muito	animação é um artifício	ela <i>facilita</i>	Contribui	É positivo	Em imagem real os inimigos estão muito físicos, muito concretos
Steven Woloshen	Contribui*	it is a positive side	It gives you multiple perspectives on something	<i>show</i> you something that cannot occur naturally	Contribui*	É positivo*	Like democracy, animation can show you multiple "points of view"
Tânia de León	Depende	pregunta no tiene una sola respuesta	Depende del director y de la recepción del espectador	<i>depende</i>	Depende	É relativo	...
Walter Tournier	Depende	Puede ayudar o puede distraer	¡Contribuye siempre y cuando esté bien hecho!	hay que ver cómo <i>está puesto</i>	Depende	É relativo	puedes no entender o puede estar demasiada divorciada de la otra imagen

Tabela 6.2B - Articulação Sobre as Respostas da Segunda Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Abi Feijó	Contribui	Favorece	Favorece a diferenciação da representação	<i>Favorece</i>	Contribui	É positivo	E favorece também a sensação de estarmos num espaço, num mundo diferente	Técnico-estético
Corrie Francis Parks	Contribui	[It] provides a refreshing moment of artistry	It also triggers the viewer's imagination	[It] <i>creates</i> an obvious separation for the viewer	Contribui	É positivo	well as allowing the viewer to experience the inner thoughts of each character	Técnico-estético
Fernando Galrito	Contribui	favorece e contribui	capacidade de representação mais ilusória	<i>ser capaz</i>	Contribui	É positivo	tem a capacidade de [...] transformar, de nos transportar para universos oníricos e únicos	Técnico-estético
Georges Sifanos	Contribui*	Je ne vois pas comment cette différence pouvait perturber	chacune de ces deux approches, peut ajouter un élément expressif	chacune de ces deux approches, <i>peut ajouter</i> un élément expressif	Contribui*	É positivo*	il s'agit de la gestion de conventions culturelles	Técnico-estético
Martine Chartrand	Contribui	favorise l'imaginaire	il y a tellement de possibilités à illustrer le mouvement	possibilités à <i>illustrer</i>	Contribui	É positivo	...	Técnico-estético
Sandra Ramos	Contribui	ela facilita muito	animação é um artifício	ela <i>facilita</i>	Contribui	É positivo	Em imagem real os inimigos estão muito físicos, muito concretos	Técnico-estético
Steven Woloshen	Contribui*	it is a positive side	It gives you multiple perspectives on something	<i>show</i> you something that cannot occur naturally	Contribui*	É positivo*	Like democracy, animation can show you multiple "points of view"	Técnico-estético
David Daniels	Contribui	Animated images can be in great contrast	I often would use contrast of animation	animation <i>to be</i> 'as if'	Contribui	É relativo	Synthetic images can either disturb your mind or visual state	Tecnológico
Alexander Geifman	Depende	Se queremos mostrar uma imaginação, que é mais abstrata, ou mais conectada à "realidade"	depende do contexto	<i>depende</i>	Depende	É relativo	...	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Dominique Willoughby	Depende*	il y a pas de réponse	ça peut favoriser, ça peut perturber	Ça dépend des Cinéastes [...] des époques [...] des techniques [...] des médiums	Depende	É relativo
José Xavier	Depende	Tudo depende	Tudo depende se ela mostra ou se não mostra	as duas imagens têm o mesmo potencial, para <i>favorecer</i>	Depende	É relativo	nas duas, há um potencial de evocação; depende muito de como elas duas são representadas; a imagem desenhada, criada, perturba sempre mais, do que a imagem captada; A imagem real é uma imagem que adormece	Técnico-estético
Koji Yamamura	Depende*	To control timing	live-action movie using [...] time lapse creates the feel of animation	<i>control</i> to timing	Depende	É relativo	in a creation of an animated film we can control every minimum frame on a film	Técnico-estético
Maria L. Hernández	Depende	a menudo contribuye a lo imaginario [...], y otras veces perturba	produce una fractura	<i>produce</i> una fractura	Depende	É relativo	pero perturba más cuando se quiere disimular y no se puede	Técnico-estético
Marcos Magalhães	Depende	fica por conta dos cineastas	[cinema e animação] podem gerar representações igualmente potentes	<i>podem utilizar</i> um ou outro a favor	Depende	É relativo	podem ser feitas de imagens totalmente realistas com cenas abstratas	Técnico-estético
Mikhail Aldashin	Depende	Sometimes it's good, sometimes it's bad	It needs to be done well	[It] <i>depends</i> on the skills	Depende	É relativo	...	Técnico-estético
Milan Svatoš	Depende	depends on the intention	depends on the intention of the author / director [...] designer and cinematographer	<i>depends on</i>	Depende	É relativo	Very often it is the diversity of forms of intent that has the viewer to draw attention to the plan	Tecnológico

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Peter Lord	Depende*	I can't find any rule	of course as a director you make up rules	but every decision <i>is aesthetic</i>	Depende	É relativo	It [Ray Harryhausen's films] was some kind of wonderful magic illusion. I couldn't possibly have explained how it was done; it seemed to have a heightened hyper-reality which was incredibly attractive	Técnico-estético
Tânia de León	Depende	pregunta no tiene una sola respuesta	Depende del director y de la recepción del espectador	<i>depende</i>	Depende	É relativo	...	Técnico-estético
Walter Tournier	Depende	Puede ayudar o puede distraer	¡Contribuye siempre y cuando esté bien hecho!	hay que ver cómo <i>está puesto</i>	Depende	É relativo	puedes no entender o puede estar demasiada divorciada de la otra imagen	Técnico-estético
Adam Eliot	Contribui*	I think it is a good thing	I'm doing anything different	<i>I'm using</i> all the tools that live-action directors use	Sem definição	indefinido*	I'm using the same film devices that a live-action filmmaker	Técnico-estético
M. Dudok de Wit	Indefinido	Je ne sais pas	étudier des cas spécifiques	...	Sem definição	indefinido	Il pourrait y avoir plusieurs raisons	...
Patrícia A. Dias	Indefinido	Mas tudo no cinema não seria imaginário?	tudo que é sabido é apenas sonhado	tudo [...] sabido [...] <i>é sonhado</i>	Sem definição	indefinido	...	Estético
Quays Brothers	Indefinido	we cannot answer	each filmmaker will make that "so-called imaginary representation"	...	Sem definição	indefinido	there is always a portion of alienation in animation	...
Rastko Ćirić	Indefinido	Sem definição	indefinido	The possibilities given by the stroboscopic "frame by frame" animation are not limited as the mentioned ones when applied to the movie	...
Raimund Krumme	Não contribui nem perturba	neither favors or disturbs the imagery	it's just another level of image representation	...	Sem influência	Não se aplica	...	Tecnológico

Como é possível observar, sete entrevistados afirmam ser positiva a contribuição da utilização da Animação na representação do *imaginarium* diegético nos filmes de *live-action*. Porém, a maioria dos 12 participantes (48% das respostas) declaram que, ser contributivo ou um obstáculo, é algo relativo – há uma dependência dos elementos técnicos, do desejo do realizador, da sua capacidade, entre outras situações. Enquanto as respostas dos outros cinco participantes foram categorizadas como “indefinido”, pois de uma forma ou de outra não foi possível identificar mais precisamente o ponto de vista do entrevistado em relação à polarização apresentada (contribuição ou perturbação). Mas houve um participante que não encontrou sentido na questão, pois tem a visão de que a utilização da animação nem contribui nem perturba, pois, segundo ele, “*it's just another level of image representation* [é apenas um outro nível de representação da imagem]” (Krumme, 2016).

Destaca-se que foi apresentado um questionamento duplo, com dois tipos de respostas, “contribui” ou “perturba”, e “por quê?”. Devido a essa característica e por questões metodológicas, foi anotado como sendo “as razões”, a “Categoria (conceito)” – pois tem relação direta com a “Propriedade” – pois é um reflexo de observações diretas do próprio entrevistado. E a resposta se contribui ou não, é identificada na coluna, “Etiqueta da Investigadora”.

Na análise desses dados – as “Etiquetas”, as “Propriedades”, as “Categorias” e os “Termos dos entrevistados” –, são considerados conjuntamente com o discurso das respostas, que foi construída da seguinte forma – na codificação axial das duas Categorias (Depende / Contribui): há algum tipo de hierarquia entre elas? Como se articulam? É possível identificar algum processo que as vincula? (APÊNDICE J, Fig. A.14).

Análise: Como apontado pelas respostas dos participantes, ambos, a Animação e o Cinema *Live-action*, apresentam características que podem contribuir ou não com a representação do *imaginarium* diegético (mas não só), porém estas dependem de situações diversas, desde as escolhas do realizador, capacidade e domínio técnico-estético, narrativo e cultural, da equipa, entre outros. Ambas são formas de representação, e com as suas particularidades, assim devem ser consideradas: a ligação de raiz, da Animação com o irreal; e a relação intrínseca da imagem real com a realidade fotográfica, já observado tanto por Bazin (1994) quanto por Barthes (1980).

Portanto, diante do exposto, é possível compor a seguinte resposta.

Resposta: A Animação pode contribuir ou perturbar, ao ser utilizada na representação do *imaginarium* diegético (mas não só), apesar da sua aproximação estética-histórica com a irrealidade. Tal eficácia, depende das mais variadas condições, desde a capacidade técnica (humana e de equipamentos), do bom emprego das imagens, até das escolhas do realizador e/ou da equipa de produção.

6.4 TERCEIRA PERGUNTA

- 3) “Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D, como em *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge, 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson, 2011)?”

Tabela 6.3A - Coleta de Dados da Terceira Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Abi Feijó	Índice	que é uma opção que reforça essa mudança de espaço	daí a necessidade de se criar visuais diferentes	é uma opção que reforça essa mudança	Informar	Índice	Dentro de uma ficção animada, pode haver uma certa “realidade” e uma certa “ficção”[...], ou seja, uma ficção ao quadrado
Adam Eliot	Economia	they [stop motion] are very rare	stop motion is very slow and expensive to be made	In representation of dreams, it really depends the way you go	Custo	Economia	Estonia, that have a strong history with surreal animation
Alexander Geifman	Índice	isso é para mostrar a diferença	Tudo para dividir [os momentos]	isso é para <i>mostrar</i> a diferença	Informar	Índice	...
Corrie Francis Parks	Isso não ocorre	I don't necessarily agree that drawing is the most common	the purpose of inserting animation is to create a stylistic separation from realism	the flatness of the 2D <i>contrasts</i> with the “photo-realistic”	Não é mais usado	É um artifício	I don't necessarily agree that drawing is the most common form of animation for all imaginary representation; I think we begin to see many more styles and types of animation incorporated
David Daniels	Isso não ocorre*	3D animation has largely replaced 2D animation	hand or 2d animation lives in web or where massive lengths of animation need to be produced	Cartoon still <i>applies</i> to the shapes and the characters	Não é mais usado	É um artifício	So full feature 3D character animation blends closer into a cartoon hallucination, than anything before it
Dominique Willoughby	Indefinido	Je ne peux pas répondre	je n'ai pas vu ces films

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Fernando Galrito	Historicidade do desenho*	uma relação nossa, já muito mais antiga	que é mais primário	nós aí estamos mesmo <i>a recuar</i> muito mais	Hábito*	Relação primitiva	de uma forma ainda mais liberta; algo em duas dimensões apenas, nós aí estamos mesmo a recuar muito mais
Georges Sifanos	Isso não ocorre*	il n'est pas impossible de procéder dans le sens inverse	on utilise des images davantage chargées en détails pour représenter la réalité	on <i>utilise</i> des images	Não é mais usado	É um artifício	les images mentales, ou celles des rêves sont moins détaillées et précises que la perception directe
José Xavier	Índice	É para criar uma distância	não é a mesma coisa, é uma coisa diferente	<i>é uma questão estética</i> da oportunidade	Informar	Índice	Durante uma realização, os realizadores acham "Ah, é engraçado fazer assim"
Koji Yamamura	Subjetividade do desenho	more subjective	Drawn (2D) images can give more subjective	Drawn (2D) images <i>can give more subjective</i>	Mais subjetivo	Subjetividade do desenho	3D images are not real but have visually realistic impression
Maria Hernandez	Tendência	lenguaje del cartoon clásico	Ha sido la tendencia desde Toy Story	<i>Ha sido</i> la tendencia	Hábito*	Tendência	No son de dibujos animados, son de animación 3D
Marcos Magalhães	Historicidade do desenho	é natural	O desenho é a mais antiga forma de representação visual de memórias	A animação 2D [...] <i>é usada</i>	Hábito	Relação primitiva	é usada desde o início do cinema de animação para contar histórias, fábulas e lendas que não têm compromisso com realismo ou veracidade; Já a animação 3D, [...] tem intrinsecamente uma pretensão de realismo
Martine Chartrand	Economia*	films animés pour un public de tous âge	qui ont un grand impact sur leur auditoire qui aime l'animation	...	Público/Performace técnica	Economia/ Estética	Oui pour l'imaginaire mais aussi pour la performance et les talents des animateurs
Michael Dudok de Wit	Indefinido	Je ne sais pas	je n'ai pas vu ces deux films	
Mikhail Aldashin	Indefinido	it's more attractive	is it a miracle, yes!	Just interesting <i>to watch</i>	...	Indefinido	...
Milan Svatoš	Índice	to separate reality from imagination	Very often it is the diversity of forms (da pergunta 2)	<i>to separate reality from imagination</i>	Informar	Índice	It is precisely for those reasons, as in the question number 2
Patrícia A. Dias	Isso não ocorre*	E se fosse o contrário?	O que me indica que é um sonho [...]?	O que me <i>indica</i>	Não é mais usado*	Indefinido	você acha que estamos criando, acreditando e convencendo que sonhos são em cartoon?

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classificação)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Peter Lord	Estética/Economia	the biggest "why" is aesthetic and visual	budget limitations also play a part	...	Custo/Escolha	Economia/Estética	The technical level is very, very high now in 3D films
Quays Brothers	Indefinido	We haven't seen these films	Indefinido	...
Raimund Krumme	Historicidade do desenho	drawings became means of stories-telling	Before animation there was always visual story-telling	The drawn image <i>is a powerful</i> medium	Hábito	Relação primitiva	drawing is one way to represent reality and then eventually drawing became movement, then 3D picked up that tradition
Rastko Ćirić	Isso não ocorre	drawing animation is NOT used in most of the cases	The stylization accentuates [...] characteristics	<i>is not used</i> in most of the cases	Não é mais usado*	Indefinido	If you wanted to ask why the stylized characters are [...] used in animation, [...] they better fit to the simplified contents
Sandra Ramos	Historicidade do desenho*	uma vantagem é realmente a questão do simbólico	em termos de inconsciente coletivo pode ser [...] uma linguagem que funcione melhor	uma linguagem que <i>funcione</i>	Hábito	Relação primitiva*	este distanciamento da realidade, [...], da sua própria natureza e talvez isso nos permita uma identificação simbólica maior
Steven Woloshen	Historicidade do desenho	We see the primitive stage of animation	It is less refined and more open to interpretation	...	Devido à característica*	Menos definido	how 3D characters see an earlier stage of Animation?; It can be different in 3D [...], or you're just moving things arbitrarily, [...], it's just recording
Tânia de León	Subjetividade do desenho*	la animación 3D ha sido utilizada para representar movimientos y personajes más cercanos a la mimesis	el trazo del dibujo permite más libertad de creación	el trazo del dibujo <i>permite</i>	Mais livre	Liberdade*	No es que esta técnica [3D] no pueda ser usada para crear mundos imaginarios
Walter Tournier	Índice/Tradição	no es algo [...] en la misma forma expresiva, entonces se usa el 2D	El acceso a la imagen en 2D es más fácil	En live-action [...] <i>se usaba</i> el 2D	Informar/Custo	Índice/Tradição	Yo me acordé ahora de uno de los capítulos de los Simpsons, que es en 3D, es una forma expresiva que el director encontró para transmitir algo, ¡No hay reglas!

Tabela 6.3B - Articulação Sobre as Respostas da Terceira Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Abi Feijó	SIM - Índice	que é uma opção que reforça essa mudança de espaço	daí a necessidade de se criar visuais diferentes	é uma opção que <i>reforça</i> essa mudança	Informar	Índice	Dentro de uma ficção animada, pode haver uma certa "realidade" e uma certa "ficção" [...], ou seja, uma ficção ao quadrado	Técnico-estético
Alexander Geifman	SIM - Índice	isso é para mostrar a diferença	Tudo para dividir [os momentos]	isso é para <i>mostrar a</i> diferença	Informar	Índice	...	Técnico-estético
José Xavier	SIM - Índice	É para criar uma distância	não é a mesma coisa, é uma coisa diferente	<i>é uma questão estética</i> da oportunidade	Informar	Índice	Durante uma realização, os realizadores acham "Ah, é engraçado fazer assim"	Técnico-estético
Milan Svatoš	SIM - Índice	to separate reality from imagination	Very often it is the diversity of forms (da pergunta 2)	<i>to separate</i> reality from imagination	Informar	Índice	It is precisely for those reasons, as in the question number 2	Tecnológico
Walter Tournier	SIM - Índice/Tradição	no es algo [...] en la misma forma expresiva, entonces se usa el 2D	El acceso a la imagen en 2D es más fácil	En live-action [...] <i>se usaba</i> el 2D	Informar/ Custo	Índice/ Tradição/ Economia	Yo me acordé ahora de uno de los capítulos de <i>los Simpsons</i> , que es en 3D, ¡es una forma expresiva que el director encontró para transmitir algo, ¡No hay reglas!	Técnico-estético
Adam Eliot	SIM - Economia	they [stop motion] are very rare	stop motion is very slow and expensive to be made	In representation of dreams, it really <i>depends</i> the way you go	Custo	Economia	Estonia, that have a strong history with surreal animation	Económico
Martine Chartrand	SIM - Economia*	films animés pour un public de tous âge	qui ont un grand impact sur leur auditoire qui aime l'animation	...	Público/ Performance técnica	Economia/ Estética*	Oui pour l'imaginaire mais aussi pour la performance et les talents des animateurs	Técnico-estético
Peter Lord	SIM - Estética/ Economia	the biggest "why" is aesthetic and visual	budget limitations also play a part	...	Custo/ Escolha	Economia/ Estética	The technical level is very, very high now in 3D films	Estético-económico
Fernando Galrito	SIM - Historicidade do desenho*	uma relação nossa, já muito mais antiga	que é mais primário	nós aí estamos mesmo <i>a recuar</i> muito mais	Hábito*	Histórico	de uma forma ainda mais liberta; algo em duas dimensões apenas, nós aí estamos mesmo a recuar muito mais	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Marcos Magalhães	SIM - Historicidade do desenho	é natural	O desenho é a mais antiga forma de representação visual de memórias	A animação 2D [...] <i>é usada</i>	Hábito	Histórico	é usada desde o início do cinema de animação para contar histórias, fábulas e lendas que não têm compromisso com realismo ou veracidade; Já a animação 3D, [...] tem intrinsecamente uma pretensão de realismo	Técnico-estético
Raimund Krumme	SIM - Historicidade do desenho	drawings became means of stories-telling	Before animation there was always visual story-telling	The drawn image <i>is a powerful medium</i>	Hábito	Histórico	drawing is one way to represent reality and then eventually drawing became movement, then 3D picked up that tradition	Tecnológico
Sandra Ramos	SIM - Historicidade do desenho*	uma vantagem é realmente a questão do simbólico	em termos de inconsciente coletivo pode ser [...] uma linguagem que funcione melhor	uma linguagem que <i>funcione</i>	Hábito	Histórico*	este distanciamento da realidade [...], da sua própria natureza e talvez isso nos permita uma identificação simbólica maior	Técnico-estético
Steven Woloshen	SIM - Historicidade do desenho	We see the primitive stage of animation	It is less refined and more open to interpretation	...	Devido à característica*	Histórico/ Menos definido	how 3D characters see an earlier stage of Animation?; It can be different in 3D [...], or you're just moving things arbitrarily [...], it's just recording	Técnico-estético
Koji Yamamura	SIM - Subjetividade do desenho	more subjective	Drawn (2D) images can give more subjective	Drawn (2D) images <i>can give</i> more subjective	Mais subjetivo	Subjetividade do desenho	3D images are not real but have visually realistic impression	Estético
Tânia de León	SIM - Subjetividade do desenho*	la animación 3D ha sido utilizada para representar movimientos y personajes más cercanos a la mimesis	el trazo del dibujo permite más libertad de creación	el trazo del dibujo <i>permite</i>	Mais livre	Subjetividade do desenho*	No es que esta técnica [3D] no pueda ser usada para crear mundos imaginarios	Estético
Maria L. Hernández	SIM - Tendência	lenguaje del cartoon clásico	Ha sido la tendencia desde Toy Story	<i>Ha sido</i> la tendencia	Hábito*	Tendência	No son de dibujos animados, son de animación 3D	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/ classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Mikhail Aldashin	SIM - Indefinido	is it a miracle, yes!	it's more attractive	Just interesting to watch	...	Atrativo	...	Estético
Corrie Francis Parks	Isso não ocorre	I don't necessarily agree that drawing is the most common	the purpose of inserting animation is to create a stylistic separation from realism	the flatness of the 2D <i>contrasts</i> with the "photo-realistic"	Não é mais usado	É um artifício	I don't necessarily agree that drawing is the most common form of animation for all imaginary representation; I think we begin to see many more styles and types of animation incorporated	Técnico-estético
David Daniels	Isso não ocorre*	3D animation has largely replaced 2D animation	hand or 2D animation lives in web or where massive lengths of animation need to be produced	Cartoon still <i>applies to</i> the shapes and the characters	Não é mais usado	É um artifício	So full feature 3D character animation blends closer into a cartoon hallucination, than anything before it	Tecnológico
Georges Sifanos	Isso não ocorre*	il n'est pas impossible de procéder dans le sens inverse	on utilise des images chargées en détails pour représenter la réalité	on <i>utilise</i> des images	Não é mais usado	É um artifício	les images mentales, ou celles des rêves sont moins détaillées et précises que la perception directe	Técnico-estético
Patrícia A. Dias	Isso não ocorre*	E se fosse o contrário?	O que me indica que é um sonho [...]?	O que me <i>indica</i>	Não é mais usado*	Indefinido	você acha que estamos criando, acreditando e convencionando que sonhos são em cartoon?	Estético
Rastko Ćirić	Isso não ocorre	drawing animation is NOT used in most of the cases	The stylization accentuates [...] characteristics	<i>is not used</i> in most of the cases	Não é mais usado*	Indefinido	If you wanted to ask why the stylized characters are [...] used in animation, [...] they better fit to the simplified contents	...
Dominique Willoughby	Indefinido	Je ne peux pas répondre	je n'ai pas vu ces films
M. Dudok de Wit	Indefinido	Je ne sais pas	je n'ai pas vu ces deux films
Quays Brothers	Indefinido	We haven't seen these films

Ao analisar as respostas, foi percebido que poucos entrevistados se ativeram ao cerne real da pergunta, sobre o motivo do porquê o desenho animado, como técnica, ter sido mais utilizado (proposta da questão) para representar os momentos de sonho ou lembranças da personagem, mesmo em animações em 3D. O facto de citar esta técnica, atraiu o ponto de interesse dos participantes, que se esqueceram do que foi apresentado na introdução do questionário – a relação entre Animação e o Cinema *Live-action*. Porém, o que é compreensível, e mesmo justificável por várias respostas dos entrevistados – o que é possível conferir no APÊNDICE I –, a similaridade visual e a tendência do 3D em ter as mesmas características, de ser como uma *mimese* da realidade material, consideram-se as respostas como válidas, apesar da necessidade de um processo de interpretação, para a maioria delas.

Devido à variedade de respostas, nota-se uma maior gama de possibilidades de “Etiquetas” e de “Categorias”, pois as “Propriedades” – como é possível observar nas tabelas 3A e 3B –, também foram mais pulverizadas. Isso é explicado na medida em que foi apresentado um questionamento com uma proposição embutida – o desenho animado ser mais utilizado – o que decorre dois tipos de respostas: “é”/“não é” e “por quê?”. Por essa característica e por questões metodológicas, foi anotado como sendo “as razões”, a “Categoria (conceito)” – pois tem relação direta com a “Propriedade”, que nesta investigação, é um reflexo de observações diretas do próprio entrevistado. E a resposta “é”/“não é”, é identificada na “Etiqueta da Investigadora” – que é seguida de um hífen (“-”), com a justificativa.

Ao se analisar este material coletado, se observa, que dezessete entrevistados – uma percentagem de 68% – concordaram com a proposta da pergunta: acreditam que o desenho animado tem sido realmente mais utilizado para a representação do *imaginairum* diegético. Apesar de suas respostas apontarem razões diferentes para justificar essa utilização: cinco acreditam ser por uma questão de diferenciação de “mundo” narrativos – então o desenho “indica” essa mudança –, e outros cinco observam que o desenho é a forma mais antiga de representação – e a primeira desenvolvida como imagem animada –; quatro apontam questões económicas para essa escolha – é mais fácil e barato produzir em desenho animado –; dois supõem que é a subjetividade do desenho o motivo de sua maior aplicação; e uma, que tal facto é uma tendência, desde o surgimento da Pixar; e ainda outro, justifica que essa junção imagética é mais atrativa.

Todavia, também foram encontradas cinco repostas que não concordam com a proposta de que o desenho animado é mais utilizado para essas representações narrativas:

três acreditam que é apenas um artifício – como poderia ser outro –; e outros dois, em que não foi possível identificar especificamente os motivos.

Diante deste enquadramento, foi desenvolvido o seguinte pensamento sobre a Animação e as Categorias (Índice/Economia/Histórico/Subjetividade/Tendência/Atrativo/Artifício), diante dos seguintes questionamentos (codificação axial): O que surge primeiro? Como esses elementos se articulam? Qual é o processo desta articulação? (APÊNDICE J, Fig. A.15).

Análise: De acordo com o percebido na maioria expressiva das respostas, o desenho animado tem sido mais utilizado na representação de imagens de sonho, memória das personagens, devido a vários fatores concomitantes. A Animação em desenho animado, especificamente, possui uma relação direta com o desenho, enquanto técnica de representação. E enquanto técnica animada, ela também foi a primeira a ser desenvolvida. Pelas suas características visuais e técnicas, o traço, a linha sinuosa, a liberdade do ato de desenhar (Graça, 2006), favorecem a subjetividade; e no seu conjunto, tornam essa imagem em movimento em algo “naturalmente” atrativo. E com o advento da animação tridimensional, essa diferença entre as técnicas tem sido aproveitada pelas produções, inclusive em longas-metragens de animação 3D.

Desta forma, propõe-se como resposta à pergunta, a seguinte afirmação:

Resposta: O Desenho Animado tem sido a técnica mais utilizada, ao longo do tempo, na representação do *imaginarium* diegético nos filmes de *live-action*, pois esta apresenta uma conexão direta e imediata com as formas mais primitivas de representação visual, além de ter sido a primeira técnica de animação desenvolvida. Então, o “voltar no tempo”, em termos de representação da imagem, para ilustrar momentos de passado, lembrança, seja na imagem filmada, seja em uma animação tridimensional – meio mais recente – demonstra uma pertinência e uma coerência histórico-estético-visual. Ademais, suas características particulares – fluidez, incompletude, liberdade no ato de desenhar – resultam na construção de uma imagem diferenciada da objetiva e realista imagem fotográfica que no Cinema *Live-action* (a princípio), é dominante.

Logicamente a utilização ou não, do desenho animado na representação do *imaginarium* diegético é uma prerrogativa do realizador e equipa, e não é um cânone absoluto. Qualquer imagem pode ser construída utilizando-se qualquer meio ou técnica. Tudo depende das escolhas e objetivos de cada produção, pois a diferenciação entre os meios e imagens a representar, sejam elas quais forem, é algo muito variável e específico para cada situação.

6.5 QUARTA PERGUNTA

4) “Das técnicas animadas (desenho animado, *stop motion* – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro - e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?”

Tabela 6.4A - Coleta de Dados da Quarta Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Abi Feijó	Positivo*	Qualquer uma delas pode funcionar	Isso depende do realizador e dos objetivos	Tudo <i>depende</i> de como as coisas são	Alguma é melhor*	Adequação	Como se encaixa isso dentro da narrativa e [...] do filme. À partida, qualquer uma solução é possível
Adam Eliot	Positivo	you can really convince the audience	with computer animation you could really push the boundaries a lot more, and if you couple that with virtual reality	you <i>can</i> really <i>convince</i> the audience	3D	Maior poder/capacidade	with the 3D virtual reality, computer animation, you can really convince the audience
Alexander Geifman	Positivo*	Então todas as técnicas são boas, depende do objetivo artístico	depende do objetivo que nós queremos representar no imaginário	<i>depende</i> do objetivo	Alguma é melhor	Adequação	parece que coisas mais abstratas [...] representar pelo desenho. Stop motion, [...] para mostrar algumas texturas e fraturas dos materiais
Corrie Francis Parks	Negativo*	different techniques could be effective	it is very particular to the style of the film and narrative trajectory	if <i>done</i> well and thoughtfully	Mesma possibilidade	Mesma potência	There is no “right answer”
David Daniels	Positivo*	all of these techniques can be right or wrong	character or narrative drives the style or look that makes sense with the film’s message or purpose	Form <i>follows</i> purpose	Alguma é melhor	Adequação	It is like the content of the text [...] vs. the font they are written with [...]. They both can mean different things, and yet co-exist to make a single statement that neither do on their own

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Dominique Willoughby	Indefinido	je ne peux pas répondre	la technique [...] c'est quelque chose qui en soi-même a déjà une dimension imaginaire	Indefinido	le fait est que l'on a une vague idée, [...], et que la technique qu'on utilise nous contraint, nous force et transforme complètement cette idée et donne une image, qui était pas prévu au démarrage
Fernando Galrito	Positivo*	Todas elas podem ir de um lado ao outro	a técnica tem muito a ver com aquilo que se quer dizer	<i>passa [...] pela estética do filme, [...] pela opção do realizador</i>	Alguma é melhor	Adequação	do ponto de vista de quem faz um filme, eu acho que a técnica tem muito a ver com aquilo que se quer dizer; do ponto de vista de quem o recebe, creio que apesar de tudo, há um imaginário mais próximo
Georges Sifanos	Negativo	il ne s'agit pas d'un absolu	Il s'agit d'une convention que le réalisateur réussira à nous faire accepter	le réalisateur réussira à nous faire accepter	Pode ser que sim e que não*	Relativo	...
José Xavier	Positivo	penso que sim	mas [...] depende muito dos criadores	a imagem <i>lhe diz</i> só um pedaço	Desenho animado, areia, pintura sobre vidro	Maior poder/capacidade	a imagem <i>lhe diz</i> só um pedaço, [...], entramos de uma maneira mais decidida, dentro do universo onírico
Koji Yamamura	Positivo*	In my opinion, drawn images is one of proper way	puppets on animation films, [...] will be seen with more realistic time and space	proper way to represent something imaginary	Desenho animado	Adequação	I think the difference of techniques won't have so much importance; Every little element on designs, colors, sounds, directions will be the keys of expression on film.
Maria L. Hernández	Negativo	Todas representan lo imaginario	La intención del realizador prevalece sobre la técnica	La intención [...] prevalece sobre la técnica	Pode ser que sim e que não*	Relativo	El lenguaje empleado (de más realista a más caricaturizado) también influye
Marcos Magalhães	Negativo	todas elas possuem o mesmo potencial	todas elas possuem o mesmo potencial	todas elas <i>possuem</i> o mesmo potencial	Mesma possibilidade	Mesma potência	3D costuma ter um compromisso [...] com a estética do real, mas é [...] possível utilizá-la com [...] imagens puramente abstratas
Martine Chartrand	Negativo	Il s'agit de trouver la bonne représentation animée	toutes les formes d'animation [...] peuvent avoir un impact sur l'imagination	<i>peuvent avoir</i> un impact sur l'imagination	Mesma possibilidade	Mesma potência	[Les techniques] donneront la poésie voulue selon le scénario et le moment choisi où l'animation entre en jeu dans l'histoire

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
M. Dudok de Wit	Positivo	Oui c'est bien possible	Tout dépend du contexte	Tout <i>dépend</i> du contexte	Alguma é melhor*	Adequação*	donc par exemple le sujet et l'histoire, et le talent du réalisateur
Mikhail Aldashin	Negativo	The technique to me is not so important	it depends more on the talent of who is doing it, not about technique	it <i>depends</i> more	Pode ser que sim e que não	Relativo	I think the stop motion also not so good for those parts because of money
Milan Svatoš	Positivo	Definitely I think so	it is always related to the concept	it is always <i>related</i> to the concept	Alguma é melhor	Adequação	it is always related to the concept and intentions the main creators of the work
Patrícia A. Dias	Negativo*	Não é a técnica que nos comunica o imaginário	Não seria o diálogo entre a técnica e a narrativa	nos <i>comunica</i> o imaginário	Indefinido	Relativo*	...
Peter Lord	Positivo	I instinctively say, "yes"	I think it depends on the creator	I think it depends on the creator	Alguma é melhor*	Relativo	I think the creator's job, the creator's challenge, is to create and populate worlds
Quays Brothers	Negativo*	You cannot make a single perfect statement	a certain majority will say yes and a second majority will say no	Each <i>does it</i> better or worse	Pode ser que sim e que não	Relativo	...
Raimund Krumme	Positivo*	Always it depends much on the director of the film	it's important that the author finds the right technique to convey	it's important that the author finds the right technique to convey	Alguma é melhor*	Adequação*	so enchanting to see the Spirited Way, the way it is drawn ... I don't want it to be the other way
Rastko Ćirić	Positivo*	That depends ONLY on the concept of the author	That depends ONLY on the concept of the author	That <i>depends</i> ONLY on the concept	Alguma é melhor*	Adequação*	...
Sandra Ramos	Positivo	é necessário um distanciamento do real	é aquela com mais distância do real concreto	<i>é necessário</i> um distanciamento do real	Alguma é melhor*	Adequação*	Então animação 3D usada de uma forma muito, digo, diversa de animação 3D Pixar, é outra coisa
S. Woloshen	Não respondeu a essa pergunta						
Tânia de León	Negativo	la capacidad de crear mundos imaginarios depende de las habilidades del artista	la capacidad de crear [...] depende de las habilidades del artista y no de la técnica	la capacidad de crear [...] <i>depende</i>	Pode ser que sim e que não*	Relativo	...
Walter Tournier	Negativo	no hay una regla	Me parece que son varios los factores que pueden incidir en eso	todo <i>depende</i> de las posibilidades que hay ...	Pode ser que sim e que não*	Relativo	no y mas hoy en día, que se tiene una diversidad muy grande de técnicas dentro de la animación

Tabela 6.4B - Articulação Sobre as Respostas da Quarta Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Abi Feijó	Positivo*	Qualquer uma delas pode funcionar	Isso depende do realizador e dos objetivos	Tudo <i>depende</i> de como as coisas são	Alguma é melhor*	Adequação	Como se encaixa isso dentro da narrativa e [...] do filme. À partida, qualquer uma solução é possível	Técnico-estético
Alexander Geifman	Positivo*	Então todas as técnicas são boas, depende do objetivo artístico	depende do objetivo que nós queremos representar no imaginário	<i>depende</i> do objetivo	Alguma é melhor	Adequação	parece que coisas mais abstratas [...] representar pelo desenho. Stop motion, [...] para mostrar algumas texturas e fraturas dos materiais	Técnico-estético
David Daniels	Positivo*	all of these techniques can be right or wrong	character or narrative drives the style or look that makes sense with the film's message or purpose	Form <i>follows</i> purpose	Alguma é melhor	Adequação	It is like the content of the text [...] vs the font they are written with [...]. They both can mean different things, and yet co-exist to make a single statement that neither do on their own	Técnico-estético
Fernando Galrito	Positivo*	Todas elas podem ir de um lado ao outro	a técnica tem muito a ver com aquilo que se quer dizer	<i>passa</i> [...] <i>pela</i> estética do filme, [...] <i>pela</i> opção do realizador	Alguma é melhor	Adequação	do ponto de vista de quem faz um filme, eu acho que a técnica tem muito a ver com aquilo que se quer dizer; do ponto de vista de quem o recebe, creio que apesar de tudo, há um imaginário mais próximo	Técnico-estético
Koji Yamamura	Positivo*	In my opinion, drawn images is one of proper way	puppets on animation films, [...] will be seen with more realistic time and space	proper way to <i>represent</i> something imaginary	Desenho animado	Adequação	I think the difference of techniques won't have so much importance; Every little element on designs, colors, sounds, directions will be the keys of expression on film.	Técnico-estético
M. Dudok de Wit	Positivo	Oui c'est bien possible	Tout dépend du contexte	Tout <i>dépend</i> du contexte	Alguma é melhor*	Adequação*	donc par exemple le sujet et l'histoire, et le talent du réalisateur	Técnico-estético
Milan Svatoš	Positivo	Definitely I think so	it is always related to the concept	it is always <i>related to</i> the concept	Alguma é melhor	Adequação	it is always related to the concept and intentions the main creators of the work	Técnico-estético
Raimund Krumme	Positivo*	Always it depends much on the director of the film	it's important that the author finds the right technique to convey	it's important that the author finds the right technique to convey	Alguma é melhor*	Adequação*	so enchanting to see the Spirited Way, the way it is drawn ... I don't want it to be the other way	Estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Rastko Ćirić	Positivo*	That depends ONLY on the concept of the author	That depends ONLY on the concept of the author	That <i>depends</i> ONLY on the concept	Alguma é melhor*	Adequação*	...	Estético
Sandra Ramos	Positivo	é necessário um distanciamento do real	é aquela com mais distância do real concreto	<i>é necessário</i> um distanciamento do real	Alguma é melhor*	Adequação*	Então animação 3D usada de uma forma muito digo diversa de animação 3D Pixar, é outra coisa	Estético
Adam Eliot	Positivo	you can really convince the audience	with computer animation you could really push the boundaries a lot more, and if you couple that with virtual reality	you <i>can</i> really convince the audience	3D	Maior poder/capacidade	with the 3D virtual reality, computer animation, you can really convince the audience	Técnico
José Xavier	Positivo	penso que sim	mas [...] depende muito dos criadores	a imagem <i>lhe diz</i> só um pedaço	Desenho animado, areia, pintura sobre vidro	Maior poder/capacidade	a imagem <i>lhe diz</i> só um pedaço, [...], entramos de uma maneira mais decidida, dentro do universo onírico	Técnico-estético
Peter Lord	Positivo	I instinctively say, "yes"	I think it depends on the creator	I think it depends on the creator	Alguma é melhor*	Depende	I think the creator's job, the creator's challenge, is to create and populate worlds	Técnico-estético
Corrie Francis Parks	Negativo*	different techniques could be effective	it is very particular to the style of the film and narrative trajectory	if <i>done</i> well and thoughtfully	Mesma possibilidade	Mesma potência	There is no "right answer"	Técnico-estético
Marcos Magalhães	Negativo	todas elas possuem o mesmo potencial	todas elas possuem o mesmo potencial	todas elas <i>possuem</i> o mesmo potencial	Mesma possibilidade	Mesma potência	3D costuma ter um compromisso [...] com a estética do real, mas é [...] possível utilizá-la com [...] imagens puramente abstratas	Técnico-estético
Martine Chartrand	Negativo	Il s'agit de trouver la bonne représentation animée	toutes les formes d'animation [...] peuvent avoir un impact sur l'imagination	<i>peuvent avoir</i> un impact sur l'imagination	Mesma possibilidade	Mesma potência	[Les techniques] donneront la poésie voulue selon le scénario et le moment choisi où l'animation entre en jeu dans l'histoire	Técnico-estético
Georges Sifanos	Negativo	il ne s'agit pas d'un absolu	Il s'agit d'une convention que le réalisateur réussira à nous faire accepter	le réalisateur réussira à nous <i>faire accepter</i>	Pode ser que sim e que não*	Relativo	...	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
María L. Hernández	Negativo	Todas representan lo imaginario	La intención del realizador prevalece sobre la técnica	La intención [...] <i>prevalece</i> sobre la técnica	Pode ser que sim e que não*	Relativo	El lenguaje empleado (de más realista a más caricaturizado) también influye	Técnico-estético
Mikhail Aldashin	Negativo	The technique to me is not so important	it depends more on the talent of who is doing it, not about technique	it <i>depends</i> more	Pode ser que sim e que não	Relativo	I think the stop motion also not so good for those parts because of money	Técnico-estético
Patrícia A. Dias	Negativo*	Não é a técnica que nos comunica o imaginário	Não seria o diálogo entre a técnica e a narrativa	nos <i>comunica</i> o imaginário	Indefinido	Relativo*	...	Técnico-estético
Quays Brothers	Negativo*	You cannot make a single perfect statement	a certain majority will say yes and a second majority will say no	Each <i>does it</i> better or worse	Pode ser que sim e que não	Relativo
Tânia de León	Negativo	la capacidad de crear mundos imaginarios depende de las habilidades del artista	la capacidad de crear [...] depende de las habilidades del artista y no de la técnica	la capacidad de crear [...] <i>depende</i>	Pode ser que sim e que não*	Relativo	...	Técnico-estético
Walter Tournier	Negativo	no hay una regla	Me parece que son varios los factores que pueden incidir en eso	todo <i>depende</i> de las posibilidades que hay...	Pode ser que sim e que não*	Relativo	no y mas hoy en día, que se tiene una diversidad muy grande de técnicas dentro de la animación	Técnico-estético
Dominique Willoughby	Indefinido	je ne peux pas répondre	la technique [...] c'est quelque chose qui en soi-même a déjà une dimension imaginaire	Indefinido	le fait est que l'on a une vague idée, [...], et que la technique qu'on utilise nos contraint, nous force et transforme complètement cette idée et donne une image, qui était pas prévu au démarrage	...
Steven Woloshen	Não respondeu a essa pergunta							

Como é possível observar, 13 entrevistados se posicionaram concordantes com a proposição, de que há alguma técnica resulta melhor na representação do *imaginarium* diegético, enquanto 10 afirmaram que essa situação não existe. Porém, dos concordantes, somente dois apontaram objetivamente alguma técnica – desenho animado e 3D – (Categoria = “Adequação” e “Maior poder/capacidade”) e outro citou três técnicas – desenho animado, animação com areia e pintura sobre vidro – (Categoria = “Maior poder/capacidade”). Todos os outros vincularam a resposta – ou a tendência a concordar com a proposição apresentada –, de forma a relacionar a “eficácia” dessa representação, através da ligação (estética) de alguma técnica animada com a narrativa, com os objetivos e intenções do realizador (Categoria = “Adequação”). Como bem explicou David Daniels (2016): “*Form follows purpose. So, character or narrative drives the style or look that makes sense with the film’s message or purpose, or character identity. So, all of these techniques can be right or wrong, based on the point of any movie or story.*”³

Não obstante, os outros 11 participantes que não comungaram do mesmo posicionamento, se dividiram entre a opinião de que todos os meios animados (e inclusive o *live-action*) têm a mesma possibilidade de representação do *imaginarium* diegético – três participantes, “Categoria (conceito)” = “Mesma potência” –; de que depende – pode ser que sim, mas também pode ser que não, foi apontado por seis participantes, “Categoria (conceito) = “Relativo”) –; enquanto uma resposta não foi possível definir – “Categoria (conceito) = “Indefinido”.

O que é interessante, é que a justificativa para as respostas – se “há” uma técnica animada “mais eficaz”, por assim dizer, na representação do *imaginarium* diegético – foi a relatividade de cada situação: que ela depende de questões estéticas, de narrativa e de escolhas do realizador. Esta foi a mesma justificativa apresentada tanto pelos entrevistados que concordaram (foram 11), como pelos que não concordaram (foram sete) com a proposição da questão. E esse é um dado importante para a análise final sobre as respostas.

Destaca-se ainda que foi apresentado um questionamento duplo, com dois tipos de respostas: “sim”/”não” e “por quê?”. Por essa característica e por questões metodológicas, foi anotado como sendo “as razões”, a “Categoria (conceito)” – pois tem relação direta com a

³ Em Português: “A forma segue o propósito. Então, personagem ou narrativa *dirige* o estilo ou aparência que faz sentido com a mensagem do filme ou propósito, ou identidade da personagem. Portanto, todas essas técnicas podem ser certas ou erradas, baseado nos aspetos de algum filme ou história”

“Propriedade” – o que é um reflexo de observações diretas do próprio entrevistado. E a resposta “sim”/“não” é identificada na “Etiqueta da Investigadora”.

Na análise desses dados – as “Etiquetas”, as “Propriedades”, as “Categorias” e os “Termos dos entrevistados” –, considerados conjuntamente com o discurso das respostas, foi construída da seguinte forma a resposta – na codificação axial das Categorias (Adequação/Relativo/Depende/Mesma potência/Maior poder): Há algum tipo de hierarquia entre elas? Como se articulam? É possível identificar algum processo que as vincule? (APÊNDICE J, Fig. A.16).

Análise: Observando os dados coletados, percebe-se, como já mencionado que as justificativas semelhantes, da Categoria “Adequação” e “Relativo”, na verdade se equivalem de facto, à mesma resposta: “(sim/não), pois depende da relação da técnica animada com a narrativa, com os personagens, com os objetivos do realizador e como é desenvolvida a animação em termo técnicos e estéticos”. Ou seja, é possível identificar uma técnica que seja mais “eficaz” para determinado caso de representação do *imaginarium* diegético – afirmação específica –, mas por isso mesmo, não há técnica que melhor represente o *imaginarium* diegético – afirmação geral. As Categorias “Depende”, “Mesma potência” e “Maior poder” nada mais são que sub-categorias (pode-se assim dizer), das anteriores.

Portanto, diante dos dados coletados e da referida análise, é possível elaborar a seguinte resposta à quarta pergunta.

Resposta: Devido à variedade de estéticas e de resultados visuais possíveis ao se trabalhar com as técnicas animadas, é possível afirmar que qualquer técnica pode ser “a melhor” escolha, ou não, como meio de representação do *imaginarium* diegético – em uma produção *live-action* ou mesmo animada. A eficácia, o impacto, a adequação da forma (visual) ao conteúdo (narrativa), dentro dos objetivos e possibilidades técnicas de uma produção, está vinculada, é dependente, da especificidade de cada caso em particular, e das escolhas e intenções do realizador.

É interessante notar que de facto, esta resposta vai de encontro com a percepção da investigadora que sempre teve como premissa, inclusive enquanto animadora, de que há sempre uma forma, uma maneira, uma estética que “melhor” completa, visualmente uma determinada narrativa.

6.6 QUINTA PERGUNTA

5) “Será que o facto dos tempos contidos numa sequência animada serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados pode favorecer a representação do imaginário?”

Tabela 6.5A - Coleta de Dados da Quinta Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Abi Feijó	Positivo	Cada um tem o seu tempo narrativo próprio	É um controlo muito mais paranoico este controlo do tempo	quando você <i>controla</i> as coisas, você <i>consegue representá-las</i> mais de acordo com o que pretende	Concorda	Interfere	Portanto, há aqui uma capacidade de concentrar as mensagens, de uma forma muito mais intensa, e mais rápida, portanto, mais condensada do tempo
Adam Eliot	Positivo*	I think that the benefit of shooting in a much slower way	the director has more time to contemplate every movement	It is a much slower way to recording a story	Concorda*	Interfere*	animation is very prescribed, is very planned, there is very little room for spontaneity [...]. So, if, you are dealing [...] with dream or imagination, you really have the luxury of having more time to play
Alexander Geifman	Negativo	Não tenho certeza disso	uma sequência animada pode favorecer a representação do imaginário mais pelo lado visual	uma sequência animada <i>pode favorecer</i> a representação do imaginário	Não concorda	Indefinido	acho que uma sequência animada pode favorecer a representação do imaginário mais pelo lado visual que pela diferença dos tempos.
Corrie Francis Parks	Positivo	This is a very important aspect in most cases	Our sense of time in dreams [...] is fluid, which can be more easily represented with animation	which <i>can be</i> more easily <i>represented</i> with animation.	Concorda	Interfere	...

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
David Daniels	Positivo*	only available when moving to fully synthetic imagery	means a dream or hallucination can be better simulated than with live action alone	These extra manipulated images <i>can be</i> more powerful and impactful than live action that has simple effects put on it	Concorda	Interfere	technology is fast remaking narrative into immersive storytelling; And the term animation and special effects will take on completely different forms in combination with such powerful new technologies
Dominique Willoughby	Ambíguo	Oui peut-être ... pourquoi pas ...	mais on peut filmer aussi ... faire du ralenti, tout est possible	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	...
Fernando Galrito	Positivo*	ambos têm exatamente o mesmo tempo, só que têm ritmos diferentes	há momentos em que a imagem real precisa de mais tempo	a animação <i>tem</i> essa capacidade de síntese	Concorda	Interfere	[capacidade de síntese] E essa também é uma razão pela qual o cinema de animação é utilizado; esta relação entre a imagem real com o romance e o cinema de animação com a poesia
Georges Sifanos	Ambíguo*	Par « différent » vous voulez dire que l'animation « condense » le temps en général ? Dans ce sens oui,	l'accélération ou le ralenti en général, du fait qu'ils se différencient d'un déroulement qui correspond à notre expérience empirique de la réalité	On a tendance à <i>utiliser</i> le ralenti dans ce sens	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	dans le film <i>Nosferatu</i> de Murnau, il y a une scène où c'est l'accélééré qui est utilisé
José Xavier	Positivo*	na imagem capturada,[...], aquilo [...], se apresenta de maneira que dá a impressão, que o tempo e o espaço estão conectados	E o tempo, da animação, é um tempo completamente desconectado do espaço	a imagem captada, [...], <i>depende</i> sempre, da relação do espaço e o tempo	Concorda	Interfere	a grande diferença temporal entre a imagem captada e a imagem criada, é que a imagem captada, [...], depende sempre, da relação do espaço e o tempo
Koji Yamamura	Indefinido	I don't think that the differences between the techniques are important	It is affected by mounts of indexicality of real element	...	Indefinido	Indefinido	Regardless of techniques, the more we depict with quoting realistic ideas, the more concrete images will be expressed on a screen.
María L. Hernández	Positivo*	Y están en la base de lo inquietante e la animación	Lo cierto es que la manipulación del tiempo filmado está en la base de lo fantástico	Todo lo cinematográfico es irreal, porque todo lo cinematográfico es animático	Concorda	Interfere*	Esta es una cuestión crucial que influye en nuestro entendimiento del <i>stop motion</i> [...] y de la pixiliación. Y están en la base de lo inquietante e la animación

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Marcos Magalhães	Positivo	Sim	representação temporal pode ser "modelada"	representação temporal <i>pode ser "modelada"</i>	Concorda	Interfere	a imaginação, que é um processo originado no interior de nossa mente, não está sujeita ao tempo linear [...] e, portanto, sua representação temporal pode ser "modelada" [...] pelo autor, usando com toda liberdade a manipulação do tempo que é intrínseca à animação
Martine Chartrand	Positivo*	qu'elles soient animées ou non	qu'elles soient animées ou non	Que le temps soit <i>rapide</i> ou <i>lent</i>	Concorda	Interfere como <i>no live-action</i>	l'imagination fertile prend son envol avec les représentations, qu'elles soient animées ou non; Souvent, le message présenté, ou l'émotion désirée, arrive au spectateur dans un passage de temps surprenant pour impressionner ou surprendre.
Michael Dudok de Wit	Positivo	dans l'imagination la notion de temps est beaucoup plus libre et flexible	Le temps dans l'animation est également plus flexible que dans les films de prise de vue réelle	[...] l'animation est <i>d'habitude plus stylisé</i>	Concorda	Interfere	parce que le langage cinématographique de l'animation est d'habitude plus stylisé
Mikhail Aldashin	Ambíguo	I don't think there is a big difference	It also depends of what you want to do	If the animation <i>is a part</i> of a live-action film	Não concorda	Interfere como <i>no live-action</i>	If the animation is a part of a live action film, it's under de same rules of live-action. I think that is a question of connection of live-action and its parts
Milan Svatoš	Ambíguo	Sure	it's actually the different way of disclosure or use of the so-called film language	...	Concorda	Interfere como <i>no live-action</i> *	This film language was created logically with the emergence of cinematography, and this is simply an expansion and embellish
Patrícia A. Dias	Ambíguo	O tempo é linguagem	[tempo de tempo em Kiarostami, em Tarkovski] que favorecem tanto quanto o imaginário porque propõem um cinema de poesia autoral	O tempo é linguagem	Indefinido	Interfere como <i>no live-action</i>	Um tempo é belamente usado como linguagem e não como técnica; Será que o que favorece não é a linguagem e não a técnica?

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Peter Lord	Positivo	you are right, there is the difference	Does it favor the imaginary representation? Yes, it does, I think	animation <i>is so condensed</i>	Concorda	Interfere	That grass didn't grow by itself because the sun-shone. And the viewer knows this. [...] the audience watches with a different source of focus.
Quays Brothers	Indefinido	it's impossible to evaluate	Indefinido	Indefinido	...
Raimund Krumme	Negativo	Both media can play with the manipulation of time	of course it is easier to manipulate time in animation	of course <i>it is easier to manipulate</i> time in animation	Não concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	But there is one single thing that you cannot really reproduce [in animation]: the blur effect
Rastko Ćirić	Positivo	Of course	between the shooting of two frames has all the time in the world	<i>it is completely</i> different	Concorda	Interfere	The TIME in the animated film depends on a director's concept and an animator's sense of timing
Sandra Ramos	Ambíguo*	nós trabalhamos muito com o tempo sentido, [...], em animação	Porque é mesmo lidar com o tempo emocional, não é [...] cronológico	Como é que eu sinto o tempo, [...], em animação	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i> *	Assim, como aquela linguagem que era tão exclusiva de animação de repente pode entrar, de repente em coisas reais
Steven Woloshen	Ambíguo	it's not really a time to see, but it is a time to reflect on	In action, you think about different time, because the interval is not really related to time so much as it is related to a change	the interval is not really related to time so much as it is <i>related to</i> a change	Concorda*	Interfere como no <i>live-action</i> *	It's interesting, [...], because time uses to change something where we don't really where we can't really see it happening
Tânia de León	Ambíguo	el tiempo animado puede estar totalmente basado en la mimesis	El tiempo en las películas de acción viva también puede ser alterado	...	Não concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	...
Walter Tournier	Positivo*	Yo creo que sí, hay una diferencia de tiempo	Si, en animación, se resume mucho,	<i>exige</i> un resumen, una concentración del mensaje	Concorda	Interfere	La animación tiene una particularidad que concentra mucho más lo que queréis decir en un tiempo menor que si se hiciera en vivo

Tabela 6.5B - Articulação Sobre as Respostas da Quinta Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Abi Feijó	Positivo	Cada um tem o seu tempo narrativo próprio	É um controlo muito mais paranoico este o controlo do tempo	quando você <i>controla</i> as coisas, você <i>consegue representá-las</i> mais de acordo com o que pretende	Concorda	Interfere	Portanto, há aqui uma capacidade de concentrar as mensagens, de uma forma muito mais intensa, e mais rápida, portanto, mais condensada do tempo	Técnico-estético
Adam Eliot	Positivo*	I think that the benefit of shooting in a much slower way	the director has more time to contemplate every movement	It is a much slower way to recording a story	Concorda*	Interfere*	animation is very prescribed, is very planned, there is very little room for spontaneity [...]. So, if, you are dealing [...] with dream or imagination, you really have the luxury of having more time to play	Técnico
Corrie Francis Parks	Positivo	This is a very important aspect in most cases	Our sense of time in dreams [...] is fluid, which can be more easily represented with animation	which <i>can be</i> more easily <i>represented</i> with animation.	Concorda	Interfere	...	Técnico-estético
David Daniels	Positivo*	only available when moving to fully synthetic imagery	means a dream or hallucination can be better simulated than with live action alone	These extra manipulated images <i>can be</i> more powerful and impactful than live action that has simple effects put on it	Concorda	Interfere	technology is fast remaking narrative into immersive storytelling; And the term animation and special effects will take on completely different forms in combination with such powerful new technologies	Técnico
Fernando Galrito	Positivo*	ambos têm exatamente o mesmo tempo, só que têm ritmos diferentes	há momentos em que a imagem real precisa de mais tempo	a animação <i>tem</i> essa capacidade de síntese	Concorda	Interfere	[capacidade de síntese] E essa também é uma razão pela qual o cinema de animação é utilizado; esta relação entre a imagem real com o romance e o cinema de animação com a poesia	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
José Xavier	Positivo*	na imagem capturada,[...], aquilo [...], se apresenta de maneira que dá a impressão, que o tempo e o espaço estão conectados	E o tempo, da animação, é um tempo completamente desconectado do espaço	a imagem captada, [...], <i>depende</i> sempre, da relação do espaço e o tempo	Concorda	Interfere	a grande diferença temporal entre a imagem captada e a imagem criada, é que a imagem captada, [...], depende sempre, da relação do espaço e o tempo	Técnico-estético
Maria L. Hernández	Positivo*	Y están en la base de lo inquietante e la animación	Lo cierto es que la manipulación del tiempo filmado está en la base de lo fantástico	Todo lo cinematográfico es irreal, porque todo lo cinematográfico es animático	Concorda	Interfere*	Esta es una cuestión crucial que influye en nuestro entendimiento del stop motion [...] y de la pixilación. Y están en la base de lo inquietante e la animación	Técnico-estético
Marcos Magalhães	Positivo	Sim	representação temporal pode ser "modelada"	representação temporal <i>pode ser "modelada"</i>	Concorda	Interfere	a imaginação, que é um processo originado no interior de nossa mente, não está sujeita ao tempo linear [...] e, portanto, sua representação temporal pode ser "modelada" [...] pelo autor, usando com toda liberdade a manipulação do tempo que é intrínseca à animação	Técnico-estético
Martine Chartrand	Positivo*	qu'elles soient animées ou non	qu'elles <i>soient animées</i> ou non	Que le temps <i>soit rapide</i> ou <i>lent</i>	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	l'imagination fertile prend son envol avec les représentations, qu'elles soient animées ou non; Souvent, le message présenté, ou l'émotion désirée, arrive au spectateur dans un passage de temps surprenant pour impressionner ou surprendre.	Técnico-estético
Michael Dudok de Wit	Positivo	dans l'imagination la notion de temps est beaucoup plus libre et flexible	Le temps dans l'animation est également plus flexible que dans les films de prise de vue réelle	[...] l'animation est <i>d'habitude</i> plus stylisé	Concorda	Interfere	parce que le langage cinématographique de l'animation est d'habitude plus stylisé	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Peter Lord	Positivo	you are right, there is the difference	Does it favor the imaginary representation? Yes, it does, I think	animation <i>is so condensed</i>	Concorda	Interfere	That grass didn't grow by itself because the sun-shone. And the viewer knows this. [...] the audience watches with a different source of focus.	Técnico-estético
Rastko Ćirić	Positivo	Of course	between the shooting of two frames has all the time in the world	<i>it is completely different</i>	Concorda	Interfere	The TIME in the animated film depends on a director's concept and an animator's sense of timing	Técnico-estético
Walter Tournier	Positivo*	Yo creo que sí, hay una diferencia de tiempo	Si, en animación, se resume mucho	<i>exige un resumen, una concentración del mensaje</i>	Concorda	Interfere	La animación tiene una particularidad que concentra mucho más lo que queréis decir en un tiempo menor que si se hiciera en vivo	Técnico-estético
Alexander Geifman	Negativo	Não tenho certeza disso	uma sequência animada pode favorecer a representação do imaginário mais pelo lado visual	uma sequência animada <i>pode favorecer a representação do imaginário</i>	Não concorda	Indefinido	acho que uma sequência animada pode favorecer a representação do imaginário mais pelo lado visual que pela diferença dos tempos	Estético
Raimund Krumme	Negativo	Both media can play with the manipulation of time	of course it is easier to manipulate time in animation	<i>of course it is easier to manipulate time in animation</i>	Não concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	But there is one single thing that you cannot really reproduce [in animation]: the blur effect	Técnico
Dominique Willoughby	Ambíguo	Oui peut-être ... pourquoi pas ...	mais on peut filmer aussi ... faire du ralenti, tout est possible	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	...	Técnico-estético
Georges Sifanos	Ambíguo*	Par « différent » vous voulez dire que l'animation « condense » le temps en général ? Dans ce sens oui	l'accélération ou le ralenti en général, du fait qu'ils se différencient d'un déroulement qui correspond à notre expérience empirique de la réalité	On a tendance à <i>utiliser le ralenti dans ce sens</i>	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	dans le film Nosferatu de Murnau, il y a une scène où c'est l'accélééré qui est utilisé	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Mikhail Aldashin	Ambíguo	I don't think there is a big difference	It also depends of what you want to do	If the animation is a part of a live action film	Não concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	If the animation is a part of a live action film, it's under de same rules of live-action. I think that is a question of connection of live-action and its parts	Técnico-estético
Milan Svatoš	Ambíguo	Sure	it's actually the different way of disclosure or use of the so-called the film language	...	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i> *	This film language was created logically with the emergence of cinematography, and this is simply an expansion and embellish	Técnico-estético
Patrícia A. Dias	Ambíguo	O tempo é linguagem	[tempo de tempo em Kiarostami, em Tarkovski] que favorecem tanto quanto o imaginário porque propõem um cinema de poesia autoral	O tempo é linguagem	Indefinido	Interfere como no <i>live-action</i>	Um tempo é belamente usado como linguagem e não como técnica; Será que o que favorece não é a linguagem e não a técnica?	Técnico-estético
Sandra Ramos	Ambíguo*	nós trabalhamos muito com o tempo sentido [...], em animação	Porque é mesmo lidar com o tempo emocional, não é [...] cronológico	Como é que eu sinto o tempo [...], em animação	Concorda	Interfere como no <i>live-action</i> *	Assim, como aquela linguagem que era tão exclusiva de animação de repente pode entrar, de repente em coisas reais	Técnico-estético
Steven Woloshen	Ambíguo	it's not really a time to see, but it is a time to reflect on	In action, you think about different time, because the interval is not really related to time so much as it related to a change	the interval is not really related to time so much as it related to a change	Concorda*	Interfere como no <i>live-action</i> *	It's interesting, [...], because time uses to change something where we don't really where we can't really see it happening	Técnico-estético
Tânia de León	Ambíguo	el tiempo animado puede estar totalmente basado en la mímesis	El tiempo en las películas de acción viva también puede ser alterado	...	Não concorda	Interfere como no <i>live-action</i>	...	Técnico-estético
Koji Yamamura	Indefinido	I don't think that the differences between the techniques are important	It is affected by mount of indexicality of real element	...	Indefinido	Indefinido	Regardless of techniques, the more we depict with quoting realistic ideas, the more concrete images will be expressed on a screen.	...
Quays Brothers	Indefinido	it's impossible to evaluate	Indefinido	Indefinido

Como é possível observar⁴, 13 entrevistados (52%) concordaram com a proposição da questão, de que a forma como o tempo é construído em uma animação “interfere” favoravelmente na representação do *imaginairum* diegético. Porém, um deles afirma que essa interferência também pode ocorrer no caso da imagem filmada (“Interfere como no *live-action*”). Outros oito entrevistados (32%), apresentaram uma resposta considerada “ambígua”, pois não foram respostas que, mesmo através de uma interpretação, fosse possível a identificação de um assentimento ou negativa. Mas todos esses participantes consideram que em ambas as imagens é possível a manipulação do tempo com a mesma possibilidade de representação (“Interfere como no *live-action*”). Dois outros entrevistados, não concordaram com a proposição da questão, sendo que um deles, considera que ambos (Animação e *Live-action*) possuem essa possibilidade de manipulação; e o outro, de que o favorecimento na representação do *imaginarium* diegético tem mais relação com a sua estética, do que com o tempo.

Independentemente dessa situação, a análise dos dados coletados tem a sua aplicação e pertinência. Esses dados – as “Etiquetas”, as “Propriedades”, as “Categorias” e os “Expressão dos entrevistados” –, em consonância com a narrativa das repostas recebidas, foram articuladas as seguintes conexões entre os diferentes dados – na codificação axial: Há algum tipo de hierarquia entre eles? Como se articulam? É possível identificar algum processo que os vincule? (APÊNDICE J, Fig. A.17).

Análise: Como apontado por grande parte das respostas dos participantes, ambos, a Animação e o Cinema *Live-action*, apresentam possibilidades de manipulação do tempo que podem influenciar positivamente na representação do *imaginarium* diegético. Também é possível propor uma outra contabilidade considerando a “Categoria (Conceito)”, onde 10 entrevistados (40%) consideram que, em ambos os meios é possível a manipulação do tempo para representar o *imaginarium* diegético; enquanto 12 (48%), que essa possibilidade de interferência é maior em Animação. O que torna a diferença entre os dois posicionamentos ainda mais estreita.

Porém, um outro detalhe deve ser observado e explica as respostas recebidas. Em Animação, o tempo é construído e manipulado enquanto se anima. Nos filmes *live-action*, o

⁴ Para esta análise, foi mais produtivo, considerar a conclusão da investigadora (“Etiqueta da investigadora”) como sendo a resposta objetiva, e a “Categoria (conceito)”, como a conclusão de acordo com a “Propriedade” identificada na resposta do entrevistado. Assim tornou-se mais claro a visualização de outros aspectos das respostas, no seu conjunto.

tempo é capturado, mas manipulado *a posteriori* – como é também possível em uma animação. E esta é a diferença: os dois meios são iguais na manipulação dos tempos de seus filmes, na mesma capacidade e possibilidades, no estágio de pós-produção. Mas no momento da produção em si – ao animar ou ao filmar – a possibilidade que a Animação oferece, a liberdade de manipulação e de simulação de “tempos” outros⁵, é algo factual e indiscutível. Assim, pelas narrativas das respostas recebidas, é possível observar que alguns entrevistados se ativeram à parte tecnológica das pós-produções, e não ao estrito momento apresentado na questão – “os tempos contidos numa sequência animada serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados”.

Portanto, diante do exposto, é possível construir a seguinte resposta.

Resposta: A partir do momento em que a Animação, devido às suas características técnicas e plásticas, consegue produzir e controlar o sentido, a sensação do tempo, pois o cria através da construção do movimento, o seu próprio sentido de identidade⁶, tal facto lhe empodera de outras possibilidades de alteração do tempo. O tempo “sentido” e narrativo criado durante o ato de animar é mais sofisticado, que uma simples alteração da velocidade de captação de uma câmara de filmar. Portanto tal possibilidade é mais um dado que pode ser utilizado favoravelmente, pelo realizador, na representação do *imaginarium* diegético, ou em qualquer outro objetivo.

⁵ Logicamente é possível filmar em velocidades maiores e menores de frames/segundo. Mas esse é o único tipo de manipulação possível para o *live-action*, o que em animação há mais possibilidades de manipulação de tempo, inclusive de forma independente para os elementos da cena.

⁶ Discutido no Capítulo 1.

6.7 SEXTA PERGUNTA

6) “Qual o seu ponto de vista sobre a integração da imagem animada com a imagem filmada, não apenas como um efeito, mas como parte integrante da narrativa (principalmente com a utilização da virtualidade, onde já é impossível diferenciar pelo olhar, o que é real do que não é, como *Life de Pi* (Ang Lee, 2012)?”

Tabela 6.6A - Coleta de Dados da Sexta Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Abi Feijó	Indiferente	é uma discussão, [...], para mim, não faz sentido	há uma tendência, nas mais diversas formas de arte, em esbater as fronteiras	Porque são o desmantelar dessas fronteiras que vão criar outras possibilidades.	Algo neutro	Tendência	“ah, mas o Avatar não é um filme de animação! É um filme de efeitos especiais, mas não é de animação”. Isso também tem a ver com o preconceito que existe contra a animação. Essa depreciação em que a animação é mantida ainda hoje.
Adam Eliot	Evolução	Now the filmmaker really can create worlds and universes	The technology is increasingly getting more sophisticated, believable, detailed	[<i>Life of Pi</i>] it couldn't have been done 20 years ago	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	The technology will eventually stop, getting as complex as it is, but the storytelling is really what drives all this technology, all these visual effects
Alexander Geifman	Indiferente	preciso fazer a imagem	se no filme o objetivo é mostrar “realidade”, preciso fazer a imagem, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, do que é filmado e do que é criado artificialmente	preciso fazer a imagem	Algo "natural"	Processo comum	quando pela história ou pela decisão artística, é preciso mostrar alguma coisa que impossível, ou muito difícil por várias razões, a melhor solução pode ser imagem animada

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Corrie Francis Parks	Indiferente	If the animation is done well, then it will enhance our experience of the movie	if animation enhances our temporary belief in the world of the cinema [successfully], no matter how disguised or apparent it is in the production	no matter how <i>disguised</i> or <i>apparent</i> it is in the production.	Algo "natural"	Processo comum	Watching a movie is an exercise in suspending our disbelief for a few hours
David Daniels	Evolução	I think both animation and live action can and will be more and more fully artificial and synthetic	blur the line between the real and the completely fantastic is more commonplace	This kind of synthetic emotion and un real reality, <i>will be</i> more and more realistically conveyed	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	Animation at its best, is able to do this. To breathe life into drawings, and then into stop motion characters, and CG ... none of which exist, but which move in ways that convince us these illusions are thinking and acting in a distilled and somehow LIVING way.
Dominique Willoughby	Indiferente	Je m'intéresse plutôt au cinéma non diégétique	La motion capture c'est du cinéma graphique mais ce n'est pas de l'animation	il utilise un peu d'animation, pour <i>changer</i> , pour <i>expliquer</i> d'autres choses.	Algo neutro*	Processo comum*	Chris Marker aussi, à la rigueur dans certains films, il utilise un peu d'animation, pour changer, pour expliquer d'autres choses.
Fernando Galrito	Evolução	a veracidade a dois níveis, não só ao nível do movimento, mas também ao nível plástico	[na publicidade] O iogurte não existe, a caixa de iogurte não existe a garrafa tudo é exatamente, mas tudo é fictício	há um <i>embrincar</i> cada vez mais fácil	Algo positivo*	Processo de desenvolvimento	O Lev Manovich, escreveu um livro em 2010, ele disse: dentro de 20 anos, todos os filmes serão de animação
Georges Sifanos	Indiferente	Le cinéma a utilisé depuis toujours ces méthodes « hybrides », souvent pour des raisons d'économie	Le cinéma a utilisé depuis toujours ces méthodes « hybrides »	Le cinéma <i>a utilisé</i> depuis toujours ces méthodes « hybrides »	Algo "natural"	Processo comum	l'on a envie de rendre cette différence visible, ou préfère-t-on la garder invisible
José Xavier	Evolução*	Hoje quase não há filmes que não tenham um efeito especial	sempre houve uma caminhada em busca da possibilidade de integrar um conjunto de coisas que não pertencem umas às outras	a animação se <i>"esconde"</i> por trás do efeito especial	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	uma das coisas mais [...] tradicionais, de recorrer aos efeitos próprios da animação, para poder fazer coisas que passam despercebidas; atingimos um ponto fantástica, em que isso é permitido, quando a imagem se transforma em código numérico, código binário.

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Koji Yamamura	Indiferente	<i>The Congress</i> can be a good example of integrating the animated film and actuality film	I'm not so much interesting in for my creation to mix the live action and animation. But I like to watch kind of films	On this film, the director <i>succeeds to express</i> layers of the reality	Algo neutro	Indiferente	In my opinion, every other technique could be substitutes to the ones used on the film, to express the visions of the director
Maria L. Hernández	Indiferente	No he visto <i>La vida de Pi</i>	buscan sorprender visualmente	buscan <i>sorprender</i> visualmente	Algo neutro	Indiferente	géneros como el videoclip, el spot, facilitan enormemente la integración de imagen real y animación, porque a menudo buscan sorprender visualmente, realizar lo inesperado, usan la retórica visual, etc.
Marcos Magalhães	Evolução +	isso é um sinal da evolução	isso é um sinal da evolução das representações audiovisuais produzidas pelo ser humano	a todo tempo <i>mediamos</i> a realidade e a <i>comparamos</i> e <i>misturamos</i> com nossas percepções internas	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	Sempre damos às coisas que vemos e experimentamos as dimensões e a credibilidade que nossa percepção lhes confere; Sua história "real" se tornou um relato hiper fantasioso que o filme representa com hiper-realismo
Martine Chartrand	Evolução +	Les images virtuelles ont leur place dans le domaine du 7 art	les artistes du virtuel continueront de nous impressionner ...	les artistes du virtuel <i>continueront de nous impressionner</i> ...	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	C'est ce qui rend l'œuvre mystérieuse et offre aux spectateurs des scènes d'une incroyable beauté, mais à la fois impossible à réaliser en images réelles.
Michael Dudok de Wit	Indiferente	Je n'ai pas un avis isolé	[Dans <i>Life of Pi</i>], l'unité entre les deux techniques était crédible	Tout <i>dépend</i> du film, [...]	Algo positivo ou negativo*	Depende do caso	Tout dépend du film, donc de son histoire, du style artistique, des talents des créateurs etc.
Mikhail Aldashin	Evolução +	The different should be in anyway in some organic connection...	Now is the time when all the techniques can be mixed in one film, it just depends on how organic it looks.	<i>connected together</i> to one space, one time, just <i>to be alive</i> together	Algo positivo	Novas demandas	Now is the time when all the techniques can be mixed in one film, it just depends on how organic it looks.
Milan Svatoš	Evolução +	It is perfectly fine	the possibilities of special effects technology so as to best serve filmmakers	to best <i>serve</i> filmmakers	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	As in the previous points is always and mainly as consistent use of the possibilities of special effects technology so as to best serve filmmakers
Patrícia A. Dias	Incompleto	"Pois tudo que é vivido é apenas sabido. E tudo que é sabido é apenas sonhado"

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados
Peter Lord	Evolução	it's now possible to put the most extraordinary images on the screen	technology is now so amazing, within the last 5 years, that the possibilities for film are increasing every year	Trailers [...] <i>[are] full</i> of special effects	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	There was no reality in it at all, there was no instinctive adventure in the emotional sphere at all, whereas with the tiger ... the tiger has a really a big performance, and was also superbly integrated into the live-action
Quays Brothers	Incompleto	Still haven't seen the film.
Raimund Krumme	Indiferente	This is meant to be like dream, and this is meant to be seamless	it's just another approach, it is different way to show reality	it is more interesting <i>to show</i> the technique	Algo neutro	Tendência*	it's more important to use animation, by means of alienation, to show something special, to show something which is obviously not working in live-action
Rastko Ćirić	Indiferente	I accept and praise that fact [...]	The 3D computer technology enabled to completely erase the borders between the filmed and animated scenes	[...] when <i>is applied</i> adequately	Algo positivo ou negativo*	Processo de desenvolvimento	...
Sandra Ramos	Evolução +	o que me faz sentido, é que na obra, qual é o interesse da obra, o que me impacta na obra	as coisas aqui estão integradas e funcionam, permitem comunicar melhor aquilo que se quer comunicar: maravilhoso	coisas [...] integradas e <i>funcionam</i> , permitem comunicar melhor	Algo positivo*	Processo de desenvolvimento	a arte parece estar sempre assim mostrar na escola o caminho da vida, [...] ... para quê tanta etiqueta?
Steven Woloshen	Interessante*	I call it a "vision flaw"	In a lot of 3D films, you have to re-compensate how your brain sees things	<i>to animate</i> something and it's usually <i>to achieve</i> a goal	Algo positivo*	Processo de desenvolvimento	I think that is a different necessity to animate something and it's usually to achieve a goal that you can't achieve; [we're re-compensating for 3D trick] It's now a flaw that we have to learn to live with
Tânia de León	Evolução +	Considero que la tendencia a integrar	integrar la animación en la imagen filmada como parte integral de la narrativa es cada vez más frecuente	la tendencia a <i>integrar</i> la animación en la imagen filmada	Algo neutro	Tendência	...
Walter Tournier	Interessante*	Creo que es totalmente válida	Si la integración entre las dos imágenes está bien lograda, bienvenida la unión de ambas	el mensaje y la forma expresiva <i>está al servicio</i> de ello	Algo positivo ou negativo*	Processo comum*	Lo que importa es lo que se transmite, el mensaje y la forma expresiva está al servicio de ello

Tabela 6.6B - Articulação Sobre as Respostas da Sexta Pergunta

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Adam Eliot	Evolução	Now the filmmaker really can create worlds and universes	The technology is increasingly getting more sophisticated, believable, detailed	[Life of Pi] it <i>couldn't have been done</i> 20 years ago	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	The technology will eventually stop, getting as complex as it is, but the storytelling is really what drives all this technology, all these visual effects	Técnico
David Daniels	Evolução	I think both animation and live action can and will be more and more fully artificial and synthetic	blur the line between the real and the completely fantastic is more commonplace	This kind of synthetic emotion and un real reality, <i>will be</i> more and more realistically conveyed	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	Animation at its best, is able to do this. To breathe life into drawings, and then into stop motion characters, and CG ... none of which exist, but which move in ways that convince us these illusions are thinking and acting in a distilled and somehow LIVING way.	Técnico
Fernando Galrito	Evolução	a veracidade a dois níveis, não só ao nível do movimento, mas também ao nível plástico	[na publicidade] O iogurte não existe, a caixa de iogurte não existe a garrafa tudo é exatamente, mas tudo é fictício	há um <i>embrincar</i> cada vez mais fácil	Algo positivo*	Processo de desenvolvimento	O Lev Manovich, escreveu um livro em 2010, ele disse: dentro de 20 anos, todos os filmes serão de animação	Técnico-estético
José Xavier	Evolução*	Hoje quase não há filmes que não tenha um efeito especial	sempre houve uma caminhada em busca da possibilidade de integrar um conjunto de coisas que não pertencem umas às outras	a animação se "esconde" por trás do efeito especial	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	uma das coisas mais [...] tradicionais, de recorrer aos efeitos próprios da animação, para poder fazer coisas que passam despercebidas; atingimos um ponto fantástica, em que isso é permitido, quando a imagem se transforma em código numérico, código binário.	Técnico-estético
Marcos Magalhães	Evolução +	isso é um sinal da evolução	isso é um sinal da evolução das representações audiovisuais produzidas pelo ser humano	a todo tempo <i>mediamos</i> a realidade e a <i>comparamos</i> e <i>misturamos</i> com nossas percepções internas	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	Sempre damos às coisas que vemos e experimen-tamos as dimensões e a credibilidade que nossa percepção lhes confere; Sua história "real" se tornou um relato hiper fantasioso que o filme representa com hiper-realismo	Técnico

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Martine Chartrand	Evolução +	Les images virtuelles ont leur place dans le domaine du 7 ^{eme} art	les artistes du virtuel continueront de nous impressionner ...	les artistes du virtuel <i>continueront de nous impressionner ...</i>	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	C'est ce qui rend l'œuvre mystérieuse et offre aux spectateurs des scènes d'une incroyable beauté, mais à la fois impossible à réaliser en images réelles.	Técnico
Milan Svatoš	Evolução +	It is perfectly fine	the possibilities of special effects technology so as to best serve filmmakers	to best <i>serve</i> filmmakers	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	As in the previous points is always and mainly as consistent use of the possibilities of special effects technology so as to best serve filmmakers	Técnico-estético
Peter Lord	Evolução	it's now possible to put the most extraordinary images on the screen	technology is now so amazing, within the last 5 years, that the possibilities for film are increasing every year	Trailers [...] [<i>are</i>] full of special effects	Algo positivo	Processo de desenvolvimento	There was no reality in it at all, there was no instinctive adventure in the emotional sphere at all, whereas with the tiger ... the tiger has a really a big performance, and was also superbly integrated into the live-action	Técnico
Rastko Ćirić	Indiferente	I accept and praise that fact [...]	The 3D computer technology enabled to completely erase the borders between the filmed and animated scenes	[...] when <i>is applied</i> adequately	Algo positivo ou negativo*	Processo de desenvolvimento	...	Técnico
Sandra Ramos	Evolução +	o que me faz sentido, é que na obra, qual é o interesse da obra, o que me impacta na obra	as coisas aqui estão integradas e funcionam, permitem comunicar melhor aquilo que se quer comunicar: maravilhoso	coisas [...] integradas e <i>funcionam, permitem</i> comunicar melhor	Algo positivo*	Processo de desenvolvimento	a arte parece estar sempre assim mostrar na escola o caminho da vida, [...] ... para quê tanta etiqueta?	Técnico-estético
Steven Woloshen	Interessante*	I call it a "vision flaw"	In a lot of 3D films, you have to re-compensate how your brain sees things	<i>to animate</i> something and it's usually <i>to achieve</i> a goal	Algo positivo*	Processo de desenvolvimento	I think that is a different necessity to animate something and it's usually to achieve a goal that you can't achieve; [we're re-compensating for 3D trick] It's now a flaw that we have to learn to live with	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Alexander Geifman	Indiferente	preciso fazer a imagem	se no filme o objetivo é mostrar "realidade", preciso fazer a imagem, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, do que é filmado e do que é criado artificialmente	<i>preciso fazer a imagem</i>	Algo "natural"	Processo comum	quando pela história ou pela decisão artística, é preciso mostrar alguma coisa que impossível, ou muito difícil por várias razões, a melhor solução pode ser imagem animada	Técnico-estético
Corrie Francis Parks	Indiferente	If the animation is done well, then it will enhance our experience of the movie	if animation enhances our temporary belief in the world of the cinema [successfully], no matter how disguised or apparent it is in the production	no matter how <i>disguised</i> or <i>apparent</i> it is in the production.	Algo "natural"	Processo comum	Watching a movie is an exercise in suspending our disbelief for a few hours	Técnico-estético
Dominique Willoughby	Indiferente	Je m'intéresse plutôt au cinéma non diégétique	La motion capture c'est du cinéma graphique mais ce n'est pas de l'animation	il utilise un peu d'animation, pour <i>changer</i> , pour <i>expliquer</i> d'autres choses.	Algo neutro*	Processo comum*	Chris Marker aussi, à la rigueur dans certains films, il utilise un peu d'animation, pour changer, pour expliquer d'autres choses.	Técnico-estético
Georges Sifanos	Indiferente	Le cinéma a utilisé depuis toujours ces méthodes « hybrides », souvent pour des raisons d'économie	Le cinéma a utilisé depuis toujours ces méthodes « hybrides »	Le cinéma a utilisé depuis toujours ces méthodes « hybrides »	Algo "natural"	Processo comum	l'on a envie de rendre cette différence visible, ou préfère-t-on la garder invisible	Técnico
Walter Tournier	Interessante*	Creo que es totalmente válida	Si la integración entre las dos imágenes está bien lograda, bienvenida la unión de ambas	el mensaje y la forma expresiva <i>está al servicio</i> de ello	Algo positivo ou negativo*	Processo comum*	Lo que importa es lo que se transmite, el mensaje y la forma expresiva está al servicio de ello	Técnico-estético
Abi Feijó	Indiferente	é uma discussão, [...], para mim, não faz sentido	há uma tendência, nas mais diversas formas de arte, em esbater as fronteiras	Porque são o dismantelar dessas fronteiras que <i>vão criar</i> outras possibilidades.	Algo neutro	Tendência	"ah, mas o Avatar não é um filme de animação! É um filme de efeitos especiais, mas não é de animação". Isso também tem a ver com o preconceito que existe contra a animação. Essa depreciação em que a animação é mantida ainda hoje.	Técnico-estético

Entrevistado	Etiqueta da Investigadora	Etiqueta do Entrevistado (in vivo)	Propriedade (Experiência)	Verbo	Categorias ("caixa"/classif.)	Categoria (conceito)	Outros termos destacados	Resposta no plano
Raimund Krumme	Indiferente	This is meant to be like dream, and this is meant to be seamless	it's just another approach, it is different way to show reality	it is more interesting <i>to show</i> the technique	Algo neutro	Tendência*	it's more important to use animation, by means of alienation, to show something special, to show something which is obviously not working in live-action	Técnico
Tânia de León	Evolução +	Considero que la tendencia a integrar	integrar la animación en la imagen filmada como parte integral de la narrativa es cada vez más frecuente	la tendencia a <i>integrar</i> la animación en la imagen filmada	Algo neutro	Tendência	...	Técnico-estético
Koji Yamamura	Indiferente	<i>The Congress</i> can be a good example of integrating the animated film and actuality film	I'm not so much interesting in for my creation to mix the live action and animation. But I like to watch kind of films	On this film, the director <i>succeed to express</i> layers of the reality	Algo neutro	Indiferente	In my opinion, every other technique could be substitutes to the ones used on the film, to express the visions of the director	Técnico-estético
María L. Hernández	Indiferente	No he visto La vida de Pi	buscan sorprender visualmente	buscan <i>sorprender</i> visualmente	Algo neutro	Indiferente	géneros como el videoclip, el spot, facilitan enormemente la integración de imagen real y animación, porque a menudo buscan sorprender visualmente, realizar lo inesperado, usan la retórica visual, etc.	Estético
Michael Dudok de Wit	Indiferente	Je n'ai pas un avis isolé	[Dans <i>Life of Pi</i>], l'unité entre les deux techniques était crédible	Tout <i>dépend</i> du film, [...]	Algo positivo ou negativo*	Depende do caso	Tout dépend du film, donc de son histoire, du style artistique, des talents des créateurs etc	Técnico-estético
Mikhail Aldashin	Evolução +	The different should be in anyway in some organic connection...	Now is the time when all the techniques can be mixed in one film, it just depends on how organic it looks.	<i>connected</i> together to one space, one time, just <i>to be alive</i> together	Algo positivo	Novas demandas	Now is the time when all the techniques can be mixed in one film, it just depends on how organic it looks.	Técnico-estético
Patrícia A. Dias	Incompleto	"Pois tudo que é vivido é apenas sabido. E tudo que é sabido é apenas sonhado"	Estético
Quays Brothers	Incompleto	Still haven't seen the film

De acordo com a Tabela 6.6B, percebe-se que 11 dos entrevistados (44%) acreditam que a maior hibridação que atualmente ocorre no audiovisual, é um aspeto evolutivo do meio (“Processo de desenvolvimento”). No caso, é o Cinema *Live-action*, que cada vez mais utiliza a Animação, nomeadamente na forma digital, tridimensional e virtual, para reproduzir o que a imagem simplesmente capturada não é capaz de fazer – ou pelo menos, não o faz com o mesmo sentido de verdade, ou com menor custo de produção. Outros cinco entrevistados, alegam ser uma situação dentro da normalidade do Cinema *Live-action* (“Processo comum”), que tem utilizado a Animação como efeito especial desde Méliès – o que na atualidade é produzido digitalmente. Ainda outros três participantes, discorrem que há uma tendência (“Tendência”) nessa utilização nos últimos anos, exatamente devido as facilidades da computação gráfica. Dois outros, se mostraram um pouco indiferentes a essa hibridação; enquanto dos dois últimos, um acredita que cada caso deve ser analisado independentemente (“Depende do caso”), e outro, de que é uma questão evolutiva, mas resulta em outras demandas (“Outras demandas”).

Como sendo a pergunta mais pessoal e subjetiva do questionário, suscitou respostas e pensamentos também mais particulares. Porém, é possível encontrar uma relação entre elas. Dos 11 participantes que consideram ser um processo de “desenvolvimento do meio”, nove consideram que é algo evolutivo. Para os dois outros, um é “indiferente” e outro considera “interessante”. Outros três entrevistados acreditam ser uma “tendência”, e um outro considera “outras demandas”: dois têm uma noção de evolução no processo e os outros, são indiferentes. E ainda mais sete outros participantes parecem “indiferentes” à questão, mesmo considerando ser um “Processo de desenvolvimento” ou um “Processo comum”.

De facto, as opiniões de certa forma são semelhantes e se articulam. Os dados resultantes foram articulados, através da Tabela 6.6B – as “Etiquetas”, as “Propriedades”, as “Categorias” e os “Termos dos entrevistados” –, com a narrativa dos entrevistados, articulando a seguinte conexão entre as diferentes informações – na codificação axial: Há algum tipo de hierarquia entre eles? Como se articulam? É possível identificar algum processo que os vincule? (APÊNDICE J, Fig. A.18).

Análise: A questão da utilização da Animação pelo Cinema *Live-action*, com um grau de hibridação, a ponto de não ser mais possível manter a narrativa, com a retirada dos efeitos animados, é uma questão de caráter, técnico, tecnológico, histórico e

consequentemente também estético. A questão não é exatamente uma pergunta, mas um estímulo para tomar conhecimento sobre o que pensam os profissionais da área – aliás, objetivo de todo o questionário.

O facto de grande parte dos entrevistados considerar o exposto como uma consequência do desenvolvimento tecnológico, não o exclui de ser um processo “natural”, comum, ou uma “tendência” do momento⁷. Não obstante, também é possível considerá-lo como algo de pouca importância, a partir do momento que essa miscigenação não é algo novo. Porém, há uma novidade tecnológica que acelerou e facilitou a sua utilização.

Desta forma, é possível estruturar a seguinte resposta.

Resposta: O facto de a Animação, nos últimos anos, estar sendo utilizada estruturalmente nos filmes de ação filmada – onde já não é mais possível manter a narrativa sem a sua presença –, como facto em si, não é algo novo – o que pode ser comprovado em obras de Émile Cohl, do início do século passado. Mas a profusão desta utilização e a importância que a Animação passa a desempenhar – apesar de ser tratada simplesmente como “efeito especial” – nas narrativas *live-action*, é indubitavelmente resultado do desenvolvimento da informatização dos sistemas de produção, animados e de ação viva. O que em si, como processo, igualmente não é novidade. A evolução é um processo “natural” de todo *métier* tecnológico – como foi a inclusão da cor e do som no Cinema – até o seu esgotamento ou hibridação com outro meio ou processo – o que é comentado no Capítulo 2, através dos estudos de McLuhan.

⁷ Ou talvez, definitiva, ainda não é possível garantir.

6.8 CONCLUSÃO SOBRE AS ENTREVISTAS

Todo o processo de entrevista foi muito demorado, trabalhoso, mas edificante e mesmo gratificante. Além da possibilidade de articular e trocar ideias com profissionais reconhecidamente significativos para a Animação, foi uma singular e honrosa oportunidade de registrar seus pensamentos em virtude das suas generosidades.

O questionário foi elaborado de forma mais genérica e abrangente⁸, exatamente para propiciar um estímulo a se pensar sobre os pontos apresentados. Tal facto tornou as avaliações e as análises mais difíceis e morosas, assim como também mais ricas em possibilidades.

Portanto, de facto as opiniões e dados resultantes são muito diversos, mas correlatos, e se articulam. Uma vez que todos são instigados a abordar sobre a mesma situação, mas cada indivíduo o aborda à sua maneira, dando ênfase ao que lhe é mais próximo, pertinente, preocupante ou particular. Por exemplo, os profissionais ligados ao *stop motion* (Adam Elliot, Peter Lord, Walter Tournier), declaram a mesma preocupação sobre o custo da produção desta técnica, que inviabiliza ou minora a sua utilização pelas produções de *live-action*. Os participantes que possuem uma preocupação, mas artesanal ou mais intelectual, muitas vezes não assistiram à alguns filmes citados, ou têm dificuldade de abordar o assunto, mesmo de forma mais genérica.

Outro destaque é que as respostas mais abrangentes, não significam serem rasas ou contendo pouca informação. Tal resposta depende da relação do entrevistado com a pergunta e o assunto apresentado. Todas as participações, de um modo ou outro, foram contributos importantes para o processo de investigação e consequentes análises.

As análises por sua vez, demonstraram que as impressões sobre a imagem animada e os filmes *live-action*, não variam muito entre os profissionais, e serviram para reforçar e sedimentar impressões e raciocínios da investigadora sobre a Animação. A primeira e mais importante conclusão, segundo a investigadora, é a confirmação de que não há uma técnica de animação que seja “mais eficaz” na representação do *imaginarium* diegético, ou de qualquer outra representação específica. Porém, há uma espécie de pertinência plástica-narrativa: uma determinada técnica que pode representar mais

⁸ O que em alguns casos não foi bem-recebido.

integralmente uma história, uma determinada narrativa e/ou mensagem, de acordo com as especificidades desta, e dos objetivos do seu realizador. Esta afirmação sempre foi um ponto de vista particular da investigadora, desde 1999, e que agora se confirma e se justifica com os depoimentos concordantes.

A segunda conclusão importante, e decorrente da anterior, é a maior aplicação do desenho animado, como técnica animada, na representação do *imaginarium* diegético, seja em *live-action* ou mesmo em filme de animação 3D. Esta conclusão inclusive vem responder a uma das questões da investigação, que serão apresentadas nas Conclusões Finais da tese. E os motivos são decorrentes de questões económicas de produção, estéticas e narrativas.

A terceira conclusão decorrente deste processo de entrevistas, é a importância e o impacto que a informatização tem promovido na vida e no trabalho dos animadores – positiva e negativamente. O quanto a hibridação dos dois meios (Animação e *Live-action*) é vista pelos profissionais, e como eles a consideram, é um ponto importante para entender e tentar antecipar, que caminhos tomarão estes meios de Arte e de expressão, e não somente as “produções”, como vaticinou Edgar Morin, em 1956, citação já mencionada do Capítulo 1:

*Nous sommes à ce moment de l'histoire où l'essence intérieure de l'homme s'introduit dans la machine, où réciproquement, la machine enveloppe et détermine l'essence de l'homme, mieux la réalise. [...] Il est la machine-mère, génitrice d'imaginaire, et réciproquement l'imaginaire déterminé par la machine. Celle-ci s'est installée au cœur de l'esthétique que l'on croyait réservée aux créations artisanales individuelles : la division du travail, la rationalisation et la standardisation commandent la production des films. Ce mot même de production a remplacé celui de création*⁹. (1956, pp. 216-217)

Maiores detalhes sobre esta temática foram expostos nas conclusões do capítulo precedente. Porém, ainda são abordados nas Conclusões Finais da tese, onde é apresentado um panorama geral do trabalho realizado, se articulando todas as conclusões parciais de cada capítulo.

⁹ Em Português: “estamos no momento preciso da história em que, reciprocamente, a máquina envolve e determina, ou melhor, realiza a essência do homem. [...] O cinema é a máquina-mãe, geradora do imaginário, assim como é, reciprocamente, o imaginário determinado pela máquina. Veio instalar-se no seio da estética, que se considerava reservada às criações artesanais individuais: a divisão do trabalho, a racionalização e a estandarização comandam a produção dos filmes. Até a própria palavra produção veio substituir a de criação.”

CONCLUSÕES FINAIS

Este último texto é destinado a destacar os contributos apresentados nesta tese de doutoramento em Belas-Artes/Multimédia, com o título "*A Representação do Imaginarium Diegético pela Animação, no Cinema Live-action*" assim como, sintetizar e reunir as conclusões apresentadas nas duas etapas principais da investigação, presentes nos dois capítulos precedentes – com as análises dos filmes e as análises das entrevistas, tendo em vista a revisão teórica apresentada (Capítulos 1, 2, 3 e 4). Desta forma pretende-se também destacar as respostas às questões de investigação – apresentadas na “Apresentação” da tese, e mencionadas ao final do Capítulo 5.

CONTRIBUTOS

Pode-se destacar como um dos contributos conceptuais deste trabalho – pois deste conceito resultam os outros contributos –, a proposta de designação de “*Imaginarium diegético*”, para caracterizar secções específicas da narrativa, nomeadamente, as secções que na narrativa traduzem sonho, pensamento/fantasia/devaneio, memória/lembrança ou alucinação/delírio/psicadelia da personagem. Tal designação justifica-se, pois, identifica esses momentos, tanto em termos semânticos quanto narrativos¹.

Outros contributos foram as avaliações sistematizadas através de tabelas e de gráficos:

- onde são identificadas e contrapostas as características das imagens animada e filmada (p. 65);
- onde são identificadas as técnicas animadas como *Hot* ou *Cool Media* (p. 91);
- onde são interrelacionados os elementos narratológicos (Gardies, Genette e Gaudreault & Jost) pelas categorias do *imaginarium diegético* (p. 115);
- onde são identificadas as características das sequências do *imaginarium diegético* presentes na Animação e no Cinema *Live-action* (p. 131);
- onde são identificadas as transições (*in* e *out*) das sequências do *imaginarium diegético* presentes na Animação e no Cinema *Live-action* (p. 132);

¹ E sem empecilho para a sua utilização em diferentes configurações: em filmes somente de Animação, somente de *Live-action*, ou em filmes de Animação que utilizem imagens reais.

- onde são identificadas as informações visuais e auditivas – *ocularização* e *auricularização* (Gaudreault & Jost, 2005) – nos níveis narrativos correspondentes (pp. 145, 162, 179 195, 212, 233), sejam *extra*, *intra*, *meta* ou *meta-meta-diegético* (Genette, 1972).

Um outro contributo em termos de conceptuais, foi a análise e a proposição de consideração do *motion-capture* como uma comprovação da hibridação dos dois meios, Animação e Cinema *Live-action* – desenvolvido nas conclusões das análises dos filmes.

Estes contributos podem servir de base para estudos mais aprofundados sobre algum dos elementos desenvolvidos nesta tese, e sobre o próprio *motion-capture*.

Além dos citados, o resultado de outro trabalho realizado, e que pode também ser considerado um contributo, são as tabelas de análise das entrevistas (no Capítulo 6) propostas, aplicando as orientações metodológicas da *Grounded Theory* (Glaser & Strauss, 2006). Através da sistematização dos dados coletados, e das adaptações necessárias para a especificidade da investigação, foram obtidos resultados, através de avaliação qualitativa, que contribuíram significativamente para o processo da tese.

SOBRE HIPÓTESE E QUESTÕES

Portanto, primeiro destacam-se que as informações obtidas nas entrevistas vieram confirmar impressões particulares da investigadora, além de dados e conclusões obtidas na fase de investigação teórica e de análise dos filmes. A “proximidade” das imagens animadas às criadas pela da mente humana; a sua riqueza de possibilidades plásticas e cognitivas; as possibilidades visuais com abrangência de alcance, mas ao mesmo tempo, o distanciamento matemático do 3D; assim como a conformação de que o Cinema *Live-action*, ainda é (por enquanto) considerado imagem real, foram observados tanto nas análises dos filmes, como também nos discursos obtidos nas entrevistas.

Por conseguinte, reiterando a resposta já mencionada na “Conclusão da Análise dos Filmes” – e que responde à hipótese da investigação –, é a diferença plástica da imagem que é oferecida pelas características dos dois meios – animado e filmado – que cria o principal contraste entre o *intradiegético* e o *meta-diegético*, entre o real e o *imaginarium* diegético da narrativa. E este ganha outro estatuto visual ao ser representado através da animação. O que foi percebido nas análises dos filmes e

apontado nas entrevistas – enquanto imagem representativa do *imaginarium* diegético, primeira e segunda perguntas do questionário –, inclusive observando que tais passagens narrativas também são representadas em obras, somente em *live-action* e somente em animação. Nestes casos, os filmes *live-action* costumam utilizar um efeito de transição ou efeito na imagem. Assim como os de animação, que por sua vez, costumam utilizar técnicas animadas diferentes para marcar a diferença dos momentos narrativos (intradiegético e *meta-diegético*).

Outro dado importante, é que a própria narrativa com seus *níveis narrativos* (Genette, 1972) – e é um justo termo – que fornece de antemão ao espectador a informação das diferentes “camadas” da história que se mostra no ecrã.

Porém, quando a diferença do nível narrativo é criada visualmente, não somente através de efeitos de edição – como fusões, embaçamentos, mudança de cor, ruídos –, mas através de uma diferença na natureza das imagens, a percepção do público é estimulada além de ser exigida de forma diferenciada. Recordando as questões psicológicas² abordadas por Gleitman, Fridlund & Reisberg (2014) – e mesmo também observadas por Bergson (2007) e Arnheim (1971) –, e mesmo McLuhan, através de seus conceitos sobre *Hot e Cool Media*, explicam e justificam essa diferença de demanda ao espectador. Ou seja, a diferença de visualidades entre as duas imagens (animada e filmada), apresentada no ecrã, cria um estímulo à atenção humana, uma vez que essa alteração visual “rompe” com a ambientação da visão e da atenção da audiência, da conformidade imagética das sequências anteriores. Tal facto se deve às características da imagem animada – que é menos definida, é mais imprevisível, e requer outro tipo de entendimento –, que se relaciona e ao mesmo tempo, suscita os registros internos do espectador – em termos *cognitivos, perceptivos, argumentativos, afetivos e simbólicos* (Lefebvre, 1997). Esse conjunto gera um hiato muito mais poderoso e contundente, em relação à imagem filmada – sempre conectada a realidade fotográfica. Assim é possível afirmar que realmente se cria um outro nível de informação visual, mais coerente com o nível *meta-diegético* da narrativa. Pois, recordando: os sonhos, lembranças, pensamentos ou alucinações / delírios apresentados na narrativa fílmica, são representações de imagens mentais, que por sua vez são por natureza incompletas, pouco definidas e algumas muitas vezes, surreais – assunto desenvolvido no Capítulo 4.

² O rompimento com a passividade e a ambientação do olhar sobre de uma imagem, propicia um alargamento da percepção, como descreve (Bergson, 2007).

Em relação a outra questão de investigação, reitera-se neste ponto que é possível também afirmar que sim: é a diferença de visualidades e suas consequências na recepção do espectador, que geram um “outro nível”, mais interno, mais profundo da história – pois essas imagens mostram o passado, os pensamentos, os sonhos, e assim, os anseios e medos internos da personagem. Porém, também no próprio espectador, pois este se relaciona com essas imagens de forma menos objetiva, que através da imagem de ação viva, tão costumeiramente presente na vida cotidiana. O quanto seria esse aprofundamento ou estado de absorção, somente um estudo de ordem psíquico-neurológico poderia atestar e fornecer – o que não foi objetivo desta investigação. Mas é uma proposição de estudo possível.

Também é possível apresentar e reiterar a solução para a uma outra questão, apresentada no início da investigação: se alguma técnica poderia representar melhor o *imaginarium* diegético. Conforme já mencionado tanto no final do Capítulo 5 e 6, não há uma técnica animada que melhor represente o *imaginarium* diegético – afirmação geral. Todavia, há uma técnica animada que melhor pode representar, podendo ser visual e de natureza mais afinada com determinada narrativa, história, personagem, mensagem e intenção do realizador – afirmação específica. E o que foi também comentado por vários entrevistados – Daniels, Dudok de Wit, Galrito, Geifman, Svatoš, Lord e Ramos. Citam-se três exemplos dessa afirmação – e que não foram analisados nesta investigação –, onde não seria possível a utilização de uma sequência animada com uma outra técnica, da escolhida pelo realizador, e ainda assim, se obter a mesma adequação imagem-narrativa-diegese:

- *Devil in the Room* (MacKinnon & MacKinnon³, 2014): curta-metragem britânico (documental /fantástico), que mescla imagens em *live-action* e em *stop motion* para apresentar alucinação da síndrome da paralisia do sono. Apresenta uma jovem (Anne-Sophie Marie) que vai dormir, mas é portadora da síndrome que provoca no indivíduo um estado de semivigília, em que não consegue mexer-se. Quando a personagem entra nesse estado, é representada por uma boneca que não consegue movimentar-se, enquanto todo o quarto é assombrado por movimentos e luzes diversas.

- *Inception* (Brigham et al. & Nolan, 2010): longa-metragem anglo-estadunidense (ficção científica), conta a história de um grupo de espões que “entra” nos sonhos das pessoas para descobrir informações importantes. Estes sonhos são em diversos momentos do filme, representados através de efeitos, animações e ambientes criados em

³ Entrevista com a realizadora consta no Apêndice H.

3D. Como em um momento em especial, em que é apresentado um estado do subconsciente de Cobb (Leonardo Di Caprio) – em seu estado de sonho (dentro de um segundo estado de sonho) –, em que toda uma cidade, já inundada, se desmorona.

- *Shank* (Diamond et al. & Ali, 2010): longa-metragem britânico (drama), que apresenta os problemas dos *gangs* das áreas menos favorecidas de Londres. Junior (Kedar Williams-Stirling) é um adolescente cujo irmão foi assassinado, e procura vingança. Ao sonhar com essa vingança, essa sequência que foi realizada em desenho animado, por Alan Corburn⁴, ao estilo dos *games*, e com elementos do ambiente dos *gangs*: as ruas e a violência.

Em diversos casos, o realizador de animação utiliza o que Paul Wells chama de “*fabrication*”, onde a “*tangibility and malleability of clay; the hardness and weight of stone; the fragility and smoothness of china; the living essence of wood; the colour and texture of textiles; and the physical mechanism of the human body become the narrative [...]*”⁵ (1998, p. 90). No caso da animação, *O Menino e o Mundo* (Carvalho, Tessler, & Abreu, 2013), é o que ocorre quando o papel do desenho animado se incendeia, em imagem real.

ABORDAGENS DE OUTRAS SITUAÇÕES

Nesta altura se faz necessária uma explanação sobre outras possibilidades, inclusive apontadas por alguns entrevistados, e construindo um contraponto às respostas apresentadas. Logicamente outras situações de representação do *imaginarium* diegético são recorrentes. Por exemplo, filmes de *Vals mit Bashir* [*Valsa com Bashir*] (Folman et al. & Folman, 2009), ou *O Menino e o Mundo* (Carvalho et al. & Abreu, 2013), são filmes de animação – rotoscopia e desenho animado, respetivamente – e trabalham com a imagem filmada em níveis de representação diferentes.

No primeiro, a imagem *live-action* é uma lembrança que o protagonista não consegue recordar, mas o faz ao final do documentário – é o caso de uma imagem real, no nível *meta-diegético*, em uma narrativa de animação. Enquanto no segundo, a imagem real trabalha no mesmo nível *intradiegético* da animada, mostrando a destruição da

⁴ Entrevista com o realizador consta no APÊNDICE G.

⁵ Em Português: “tangibilidade e maleabilidade de argila; a dureza e peso da pedra; a fragilidade e a suavidade da porcelana; a essência viva da madeira; a cor e textura dos tecidos; e o mecanismo físico do corpo humano se tornam a narrativa [...].”

natureza através de imagens de documentários⁶ de ação viva, mas que, pela crueza e “realidade” das imagens apresentadas, criam um hiato com as imagens lúdicas do filme de Abreu. Nos dois casos, a imagem *live-action* tem o objetivo de impactar o espectador, acostumado com as imagens “incompletas” (McLuhan, 1995; Sifianos, 2012; Xavier, J. 2007) dos desenhos por mais de uma hora de projeção – recordando também, Gleitman, Fridlund & Reisberg (2014) –, com as imagens em *live-action* – de cunho real, e já desgastadas. O que torna toda a mensagem, das duas narrativas, muito incisiva. Mas como apontado pelas entrevistas, tudo depende do “criador” / “realizador”.

O que se coloca é que as situações inversas de aplicação da imagem animada e filmada não contradizem o que foi concluído nesta investigação. Ao contrário, essas obras somente reforçam os dados, informações e conclusões obtidas.

A QUESTÃO TECNOLÓGICA

Uma outra questão que foi abordada na “Apresentação” e nas conclusões do Capítulo 5, e que possui correlação com os desenvolvimentos tecnológicos na produção de imagens – sobre o “aquecimento” da imagem animada e o “arrefecimento” da imagem filmada, utilizando termos de McLuhan. Alguns pontos merecem ser abordados nesta etapa final, posterior às análises das entrevistas – com o objetivo de ser mais específico e de compreender como se processa esse avanço tecnológico, como ele efetivamente é recebido pelos profissionais da Animação. Apresenta-se então o cruzamento de informações obtidas nesta etapa, com as conclusões das análises dos filmes juntamente com a revisão teórica. Como todo o mercado do audiovisual foi afetado pelo avanço tecnológico, como ele se processou?

De acordo com o abordado no Cap. 5, item 5.5, na análise do filme *2 Coelhos* (Poyart, 2012), a linguagem do vídeo, e toda a dinâmica de edição, as interferências na imagem e a eletrificação dos meios de produção – o que já tinha sido apontado por McLuhan –, atualmente fazem parte do *modus operandi* da produção cinematográfica – e que se percebe no filme de Poyart. E recordando, como afirma Manovich (2001), o Cinema *Live-action* trabalha hoje, quase tão manualmente – no tratamento individual do fotograma – como numa produção de animação. Então, o que se observa é que a

⁶ *Iracema, uma Transa Amazônica* (Senna & Bodanzky, Senna, 1974) e *Ecologia* (Chaves & Hirszman, 1973).

eletrificação, através da digitalização e da virtualização dos processos de produção cinematográficos está tornando toda a produção, do chamado “Cinema”, mais manual – sob certo aspeto, apesar da potente ferramenta de trabalho (o computador) –, o que também o torna mais próximo da dinâmica de uma produção animada, como observou Manovich. E sob os termos de McLuhan, pode-se considerar um meio mais “arrefecido”. Ou seja, nesta questão é possível, através da aplicação dos conceitos (de 1964) de McLuhan, comprovar também este facto.

Por outro lado, a Animação com a informatização, como já foi comentado no Capítulo 5, item 5.7, está num processo contrário: de “aquecimento” – segundo os conceitos de *Hot and Cool Media*, de McLuhan. E isso devido à automatização de processos de animação – que já existiam –, através de cálculos matemáticos e da virtualização da personagem (com movimento original oriundo de uma captura – *o motion capture*).

Ou seja, conclui-se que o que ocorre é uma espécie de aproximação entre os dois processos de produção, animada e filmada, e de ambos os lados. Esse é um aspeto fundamental, que explica objetivamente a maior integração e facilidade de hibridação entre os dois meios na atualidade. O que também justifica a previsão descrita nas conclusões do Capítulo 5: em que se arrisca, no futuro, haver somente “um” Cinema, e talvez, “nenhuma” Animação – em termos de grandes produções. Logicamente, em termos de expressão artística, a investigadora avalia que sempre irá perdurar, assim como perduram a Pintura, a Escultura, o Mosaico, entre outras técnicas artísticas mais tradicionais.

Porém, destaca-se uma ironia nesse estado de coisas uma vez que a Animação é, convencionalmente considerada como sendo algo destinado ao público infantil, ou então somente como efeito especial do Cinema *Live-action*. Na atualidade esta “invade” o *Live-action* modificando-o estruturalmente, através da sua hibridação dos meios. De qualquer forma, percebe-se a importância deste momento tecnológico na criação das imagens, nos campos da Multimédia e do Audiovisual – e a explosão imagética que provocou.

O que também não deixa de ser outra ironia, agora histórica: os anteriores iconoclastas, agora são adoradores de imagens – assunto abordado por Durand, em *O Imaginário* (2010). Deste ponto decorre a importância de estudos aprofundados sobre a imagem, nomeadamente a imagem em movimento, uma vez que vem se tornando a mais presente no cotidiano, dito civilizado.

REFERÊNCIAS

- Aida, J.; Lee, C.; Sakai, A.; Sakaguchi, H. (Produtores), & Sakaguchi, H. (Realizador). (2001). *Final Fantasy*. [*Final Fantasy: The Spirits Within*] [Filme]. Japan/USA: Chris Lee Productions, Square Company, Square USA.
- Aihara, H. et al. (Produtores), & Miyazaki, H. (Realizador). (2001). *Spirited Away* [*A Viagem de Chihiro*] [Filme]. Japan: Studio Ghibli et al.
- Allen, A. et al. (Produtores), & Harris, E. (Realizador). (2000). *Pollock* [Filme]. USA: Brant-Allen, Fred Berner Films, Pollock Films, Zeke Productions.
- Amato, G.; De Sica, V. (Produtores), & Sica, V. D. (Realizador). (1948). *Ladri di Biciclette* (*Ladrões de Bicicletas*) [Filme]. Itália: Produzioni De Sica.
- Amicis, E. D. (2008). Cinématographe Cérébral [1907]. In Banda, D. ; Moure, J. *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 128-130). Paris : Éditions Flammarion. ISBN: 978-2-0812-1011-0.
- Amiel, Vincent (2010). *Estética da Montagem* (C. B. Gamboa, Trad.). Lisboa: Texto & Grafia. ISBN: 978-989-8285-16-4.
- Amin, M. et al. (Produtores), & Taymor, J. (Realizadora). (2002). *Frida* [Filme]. USA, Canada, Mexico: Handprint Entertainment et al.
- Anderson, D. K.; Lasseter, J. (Produtores), & Unkrich, L. (Realizador). (2010). *Toy Story 3* [Filme]. USA: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Andrade, O. (1990). O Manifesto Antropófago [1928]. In Andrade, O. *A Utopia Antropofágica*. (pp. 47-52). São Paulo Editora Globo, Sec. de Estado da Cultura. ISBN: 85-250-0854-0.
- Annie Awards (s.d a). *40th Annual Annie Awards Nominees* [Em linha]. Recuperado em 20 de outubro, 2017 no <http://annieawards.org/legacy/40th-annie-awards>
- Annie Awards (s.d b). *43rd Annual Annie Awards Nominees* [Em linha]. Recuperado em 20 de fevereiro, 2016 do <http://annieawards.org/nominees/#10>
- APA_6th (2012, junho). *Referências e Citações Bibliográficas – APA 6ª Ed.* [Em linha]. Recuperado em 10 de abril, 2018 no https://www.esec.pt/pagina/cdi/ficheiros/docs/APA_6th.pdf
- APA Formating and Style Guide (2018, fevereiro 21). In *Purdue Online Writing Lab* [Em linha]. Recuperado em 10 de abril, 2018 no <https://owl.english.purdue.edu/owl/resource/560/01/>

- Arad, A. et al. (Produtores), & Favreau, J. (Realizador). (2008). *Iron Man* [Filme]. USA: Paramount Pictures et al.
- Aristóteles (1922). *The Poetics of Aristotle* [Em linha] (S. H. Butcher, Trad.) (4ª. Ed.). London: MacMillan and Co. Recuperado em 10 de agosto, 2017 no <https://archive.org/details/poeticsofaristot00arisuoft>
- Aristóteles. (2010). *Sobre a Alma*. Obras Completas de Aristóteles. Antônio Pedro Mesquita (Coord.) (A. M. Lóio, Trad.). Volume III, Tomo I. Lisboa: Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa / Imprensa Nacional-Casa da Moeda. ISBN: 978-972-27-1892-9.
- Arnheim, R. (1971). *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press. ISBN: 0-520-01871-0.
- Arnheim, R. (2004). *Art and Visual Perception: A psychology of the creative eye*. The New Version. Berkeley: University of California Press. ISBN: 0-520-24383-R.
- ASIFA (2017). Statutes [Em linha]. In *Association Internationale du Film d'Animation*. Recuperado em 06 de novembro, 2017 no <http://www.asifa.net/who-we-are/statutes/>
- Atkinson, S.; Tomley, S. (Ed.). (2012). The Unconscious is the True Psychological Reality. In *The Psychology Book* (pp. 92-99). New York: DK Publishing. ISBN: 978-0-7566-6861-7.
- Augé, M. (1992). *Non-Lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Coll. La librairie du XXI^e siècle. Paris : Le Seuil. ISBN : 9782020125260.
- Aumont, J. (Org.) (1983). *L'Esthétique du Film*. Paris : Éditions Fernand Nathan. ISBN: 2-09-190701-4.
- Aumont, J. (1988). *L'Analyse des Films* (2ª. Ed.). Collection « Nathan Cinéma ». Paris : Éditions Fernand Nathan.. ISBN: 2-09-190868-1
- Aumont, J.; Marie, M. (2006). *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema* (E. A. Ribeiro, Trad.) (2ª. Ed.). São Paulo: Papyrus Editora. ISBN: 85-308-0703-0.
- Aumont, J. (2011). *L'Image* (3a. Ed.). Paris : Armand Colin. ISBN : 978-2-200-35594-4.
- Aumont, J (2012). *As Teorias dos Cineastas*. (M. Appenzeller, Trad.). Campinas: Papyrus Editora. ISBN: 978-85-308-0751-1.
- Aumont, J.; Marie, M. (2016). *Dictionnaire Théorique et Critique du Cinéma* (3a. Ed.). Malakoff : Armand Colin. ISBN : 978-2-200-60121-8.
- Azéma, M. (2015). *La Préhistoire du Cinéma : Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe*. Paris : Editions Errance. ISBN-10: 287772557X, ISBN-13: 978-2877725576.

- Bachelard, G. (1996). *A Poética do Devaneio* (A. P. Danesi, Trad.). São Paulo: Martins Fontes.
- Bachelard, G. (2001). *A Terra e os Devaneios da Vontade* (2ª. Ed.) (M. A. Galvão, Trad.). São Paulo: Martins Fontes. ISBN: 85-336-1384-9.
- Baecque, A., Chevallier, P. (2016). *Dictionnaire de la Pensée du Cinéma* (2a. Ed.). Paris: Presses Universitaires de France. ISBN : 978-2-13-065293-9.
- Bafta (s.d). *Awards Database*. Recuperado em 29 de novembro, 2017 no <http://awards.bafta.org/explore?year=1983&type=film+>
- Banda, D.; Moure, J. *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920*. Paris : Éditions Flammarion. ISBN: 978-2-0812-1011-0.
- Barbosa, A. L. (2001). *Arte da Animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora Senac São Paulo. ISBN: 978-85-396-0161-5.
- Bardin, G. (Produtor & Realizador). (2000). *Adagio [Adágio]* [Vídeo] [Em linha]. Russia: Stayer Studio. Recuperado em 11 de abril, 2018 no: <https://www.youtube.com/watch?v=2dIEH8xXaxU>
- Barnettler, M. et al. (Produtores), & Iñárritu, A.G. (Realizador). (2015). *The Revenant [O Regresso]*[Filme]. Hong Kong, Taiwan, USA: Regency Enterprises et al.
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'Image [Em linha]. *Communications*, 4, 1964, (pp. 40-51). Doi: 10.3406/comm.1964.1027. Recuperado em 18 de fevereiro, 2018 no http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027.
- Barthes, R. (1970). L'Ancienne Rhétorique [Aide-mémoire] [Em linha]. *Communications* (Nº. 16). Recherches rhétoriques (pp. 172-223). DOI: 10.3406/comm.1970.1236. Recuperado em 21 de março, 2017 no http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1970_num_16_1_1236
- Barthes, R. (1976). Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In Barthes, R. et al. *Análise Estrutural da Narrativa: Pesquisas semiológicas* (M. Z. B. Pinto, Trad.) (4ª. Ed.). (pp. 19-60). Petrópolis: Editora Vozes Ltda.
- Barthes, R. (1980). *La Chambre Claire : Note sur la photographie*. Paris : Cahiers Du Cinéma, Gallimard Seuil. ISBN2-07-020541-X.
- Barthes, R. (2007). *Elementos de Semiologia* (M. M. Marahona, Trad.). Lisboa: Edições 70. ISBN: 978-972-44-1386-0.
- Baudrillard, J. (1990). *Seduction* (B. Singer, Trad.). Montreal: New World Perspectives. ISBN: 0-920393-25-X.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris: Éditions Galilée. ISBN: 2-7186-0201-4.

Bazin, A. (1991). *O Cinema: Ensaio* (E. A. R.; H. S. Franco, Trad.). São Paulo: Editora Brasiliense. ISBN: 85-11-22033-X.

Bazin, A. (1994). *Qu'est-ce que le Cinéma?* (12a. Ed.). Paris: Les Éditions Du Cerf. ISBN: 2-24-02419-8.

Beaucaire, J. E.; Doumanian, J.; Greenhut, R. (Produtores), & Allen, W. (Realizador). (1995). *Mighty Aphrodite* [*Poderosa Afrodite*] [Filme]. USA: Sweetland Films, Magnolia Pictures, Miramax.

Beck, J. (Ed.) (2004). *Animation Art: From pencil to pixel*. London: Flame Tree Publishing. ISBN-10: 0060737131, ISBN-13: 978-0060737139.

Beinsteiner, A. (2014). Hot/Cool Vs Technological/Symbolic: McLuhan And Kittler [Em linha]. In: Birkle, C.; Krewani, A.; Kuester, M. (Ed.). *McLuhan's Global Village Today: transatlantic perspectives* (4ª. Ed.). (pp. 21-29). London: Pickering & Chatto (Publishers) Limited. Recuperado em 20 de março, 2016 no <http://bookliblist.com/e-books/406580-mcluhans-global-village-today-transatlantic-perspectives.html>. ISBN: 9781781440834.

Bekmambetov, T. et al. (Produtores), & Acker, S. (2009). 9 [Filme]. USA: Black Focus Features et al.

Bender, L. et al. (Produtor), & Tarantino, Q. (Realizador). (2003). *Kill Bill: Vol. 1* [Filme]. USA: Miramax, A Band Apart e Super Cool ManChu.

Benjamin, W. (1987). A Obra de Arte na Época de Suas Técnicas de Reprodução. In: Benjamin, W. *Magia e Técnica, Arte e Política: Obras escolhidas* (3ª. Ed) (S. P. Rouane, Trad.). São Paulo: Editora Brasiliense.

Benmussa, R.; Burrill, T.; Molfenter, H.; Polanski, R.; Rywin, L.; Sarde, A. (Produtores), & Polanski, R. (2002). *The Pianist* [*O Pianista*] [Filme]. France, Poland, Germany, UK: R.P. Productions et al.

Bergdahl, V. (Realizador). (1917). *När Kapten Grogg Skulle Porträtteras* [*Quando o Capitão Grogg foi Retratoado*] [Filme] [Em linha]. Sweden: Svenska Biografteatern AB. Originalmente silencioso. Recuperado em 11 de junho, 2016 no <https://www.youtube.com/watch?v=tZjWxYbdTlc>

Bergson, H. (1999). *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito* (2ª. Ed.) (P. Neves, Trad.). São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda. ISBN: 85-336-1021-1.

Bergson, H. (2007). The Perception of Change. In Bergson, H. *The Creativity Minds: An introduction of metaphysics* (pp. 107-132). New York: Dover Publications. ISBN 0-486-45439-8.

Bergson, H. (2008). Le mécanisme Cinématographique de la Pensée [1907]. In Banda, D.; Moure, J. *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 131-134). Paris: Éditions Flammarion. ISBN:978-2-0812-1011-0.

Bergson, H. (2013, abril). Les Deux Sources de la Morale et de la Religion [1932] [Em Pdf]. *Édition électronique* (ePub, PDF) v.: 1,0 : Les Échos du Maquis. Recuperado em 10 de abril de 2018 em https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi2yM-k_ebaAhUJXBQKHVGDWQQFggoMAA&url=https%3A%2F%2Fphilosophie.cegeptr.qc.ca%2Fwp-content%2Fdocuments%2FLes-deux-sources-de-la-morale-et-de-la-religion.pdf&usg=AOvVaw0jORM4IBATvIDgO5paKxP7

Berman, B. et al. (Produtores), & Ritchie, G. (Realizador). (2009). *Sherlock Holmes* [Filme]. USA/Germany: Warner Bros. et al.

Bermann, G. et al. (Produtores), & Gondry, M. (Realizador). (2014). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [*O Despertar da Mente*] [Filme]. Realização: USA: Focus Features, Anonymous Content, This Is That Productions.

Bernstein, S.; Hitchcock, A. (Produtores), & Hitchcock, A. (Realizador). (1948). *Rope* [*A Corda*] [Filme]. USA: Warner Bros., Transatlantic Pictures.

Biography.com (2014, julho 21). Julie Taymor Biography: Director, playwright, artist (1952-) [Em linha]. In *Biography.com* (2018). Recuperado em 10 de fevereiro, 2018 no <https://www.biography.com/people/julie-taymor-320722>.

Bishko, L. (2007, dezembro 9). The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation [Em linha]. *Animation Studies Online Journal*. Vol. 2 (2007). Recuperado em 13 de março de 2018 em <https://journal.animationstudies.org/leslie-bishko-the-uses-and-abuses-of-cartoon-style-in-animation/>. ISSN 1930-1928

Blackstock, C. (2002, novembro 08). Booker Winner in Plagiarism Row. In *Theguardian.com* [Em linha]. Recuperado em 05 de novembro, 2017 no <https://www.theguardian.com/world/2002/nov/08/bookerprize2002.awardsandprizes?INTCMP=SRCH>

Blackton, J. S. (Produtor/Realizador) (1898). *Battle of Manila Bay* [*Batalha da Baía de Manila*] [Vídeo] [Em linha]. USA: Vitagraph Company of America & Edison Manufacturing Company. Recuperado em 20 de agosto, 2014 no <https://www.youtube.com/watch?v=F9fxS86QjuE>.

Blenkin, J.; Cunningham, C.; Jackson, P.; Walsh, F. (Produtores), & Jackson, P. (Realizador). (2005). *King Kong* [Filme]. New Zealand, USA, Germany: Universal Pictures et al.

Blog APA Style. (2018, março). *Blog do American Psychological Association* [Em linha]. Recuperado em 10 de abril, 2018 no <http://blog.apastyle.org/>

- Blum, P. (2014). The Animated Medium is the Animated Message (?): reading animated moving pictures with Marshall McLuhan. In Birkle, C.; Krewani, A.; Kuester, M. (Ed.). *McLuhan's Global Village Today: Transatlantic perspectives* [Em linha] (4ª. Ed). (pp. 168-175) London: Pickering & Chatto (Publishers) Limited. ISBNe: 9781781440834. Recuperado em 20 de março, 2016 no <http://bookliblist.com/e-books/406580-mcluhans-global-village-today-transatlantic-perspectives.html>
- Bobbitt, D. (2011, dezembro 30). Teaching McLuhan: Understanding Media [Em linha]. In *Enculturation, Journal of Rhetoric, Writing and Culture*. Recuperado em 20 de março, 2016 no <http://enculturation.net/teaching-mcluhan>.
- Boulding, K. E. (1961). *The Image*. Ann Arbor: Ann Arbor Paperbacks, University of Michigan Press.
- Boulding, K. E. (1967). It is Perhaps Typical of Very Creative Minds That They Hit Very Large Nails Not Quite On The Head. In Stearn, G. E. (Org.). *McLuhan: Hot and Cool Media*. (pp. 68 - 75). New York: New American Library.
- Bourriaud, N. (2008). *Estética Relacional* (2ª. Ed.) (C. Beceyro; S. Delgado, Trad.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora. ISBN: 978-987-1156-56-6.
- Brasil, G. A.; Schmiedt, M. (Produtores), & Furtado, J. (Realizador). (1989). *Ilha das Flores*. Brasil: Casa de Cinema de Porto Alegre.
- Bratman, J. et al. (Produtores), & Stewart, S. (Realizador). (2011). *Priest [Padre]* [Filme]. USA: Screen Gems et al.
- Brener, R. et al. (Produtores), & Strauss-Schulson, T. (Realizador). (2011). *A Very Harold & Kumar 3D Christmas [Mocas Felizes, Meu!]* [Filme]. USA: New Line Cinema, Mandate Pictures, Kingsgate Films.
- Brener, R. et al. (Produtores), & Hurwitz, J., Schlossberg, H. (Realizadores). (2008). *Harold & Kumar Escape from Guantanamo [Grande Moca, Meu! A Fuga]* [Filme]. USA: New Line Cinema, Kingsgate Films, Mandate Pictures.
- Brewington, D. et al. (Produtores), & Leine, D. (Realizador). (2004). *Harold & Kumar Go to White Castle [Grande Moca, Meu]* [Filme]. USA, Canada. Germany: Endgame Entertainment, Harold & Kumar, Kingsgate Films.
- Brigham, C. et al. (Produtores), & Nolan, C. (Realizador). (2010). *Inception [A Origem]* [Filme]. USA, UK: Warner Bros., Legendary Pictures, Syncopy.
- Brillstein, B.; Reitman, I. (Produtores), & Reitman, I. (Realizador). (1984). *Ghostbusters [Os Caça-Fantasmas]* [Filme]. USA: Columbia Pictures Corporation, Delphi Films, Black Rhino Productions.

- Brundig, R. et al. (Produtores), & Folman, A. (Realizador). (2013). *The Congress* [*O Congresso Futurista*] [Filme]. Israel et al.: Bridgit Folman Film Gang et al.
- BUF (2012). Production Notes [Em linha]. In *Life o Pi*. 2012. Recuperado em 04 de novembro, 2017 no <http://buf.com/films/life-of-pi/>
- Burke, P. (2010). *Hibridismo Cultural*. Coleção Aldos, 18 (3ª. Reimpressão) (L. S. Mendes, Trad.). São Leopoldo: Editora Unisinos. ISBN: 85-7431-197-9.
- Burton, T.; Di Novi, D. (Produtores), & Selick, H. (Realizador). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [*O Estranho Mundo de Jack*] [Filme]. USA: Touchstone Pictures, Skellington Productions Inc., Tim Burton Productions.
- Business Wire (2012, dezembro 03). “*Life of Pi*” Director Ang Lee to Receive Harold Lloyd Award at International 3D Society Creative Arts Awards [Em linha]. Recuperado em 20 de março, 2016 no <http://www.businesswire.com/news/home/20121203005339/en/“Life-Pi”-Director-Ang-Lee-Receive-Harold>
- Cameron, J.; Kalogridis, L.; Landau, J.; Wilson, C. (Produtores), & Cameron, J. (2009). *Avatar* [Filme]. USA: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Canudo, R. (1911, outubro). La Naissance d’un Sixième Art. Essai sur le cinématographe [Em linha]. In *ders., Les Entretiens Idéalistes*. Bd. X, Jg. 6, Nr. LXI, 25. (pp. 169-179). Recuperado em 19 de outubro, 2017 no https://www.google.pt/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjB9Ki53fzWAhWJiRoKHWBZANkQFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.film.uzh.ch%2Fdam%2Fjcr%3Acde830ca-7203-4040-84cb-c93b92ac8f5f%2Fcanudo_1922bManifeste%2520des%2520sept%2520arts-Prim%25C3%25A4rquelle.pdf&usq=A0vVaw3pZq1fKopbOZAaHSy0ioGY
- Carls, B. J.; Headington, T.; King, G.; Verbinski, G. (Produtores), & Verbinski, G. (Realizador). (2011). *Rango* [Filme]. USA: Paramount Pictures et al.
- Carr, M; Connor, T.; Leach, J. (1937). The Little Boy that Santa Claus Forgot [Gravado por Vera Lynn]. In *Pink Floyd, The Wall* [DVD]. UK: Sony Music.
- Carvalho, F.; Tessler, T. (Produtoras), & Abreu, A. (Realizador). (2013). *O Menino e o Mundo*. Brasil: Filme de Papel.
- Castro, B. et al. (Produtores), & Padilha, J. (Realizador). (2007). *Tropa de Elite*. Brasil, EUA, Argentina: Zazen Produções et. al.
- catharsis, (n.). (2018, março). In *OED* [Em linha]. Oxford University Press. Recuperado em 15 de abril, 2018 no <http://accesdistant.bu.univ-paris8.fr:2179/view/Entry/28926?redirectedFrom=catharsis>.

- Cavandoli, O. (Guionista/Realizador). (1972-1991). *La Linea* [A Linha] [Série televisiva]. In [S. Produtor]. Itália: Belokapi, Monitorpop Entertainment, Télécip.
- Cazotte, A.; Delume, D.; Langmann, T.; Middleton, R.; Dujardin, J. (Produtores), & Hazanavicius, M. (Realizador). (2011). *The Artist* [O Artista] [Filme]. France, USA, Belgium: Studio 37 et al.
- Chang, Y.-J. (2009). *An Interplay Between Traditional 2D Hand Drawn and Computer Animation for Dream-Inspired Story* [Em linha]. 2009-02-24. 138p. (Tese doutoral em Filosofia, School of Creative Media Design and Social Context RMIT University, Austrália). Recuperado em 10 de julho, 2015 no <https://researchbank.rmit.edu.au/eserv/rmit:10194/Chang.pdf>.
- Chaplin, C. (Produtor/Realizador) (1925). *The Gold Rush* [A Quimera do Ouro] [Filme]. USA: Charles Chaplin Productions.
- Chaplin, C.; DeHaven, C. (Produtores), & Chaplin, C. (Realizador). (1940). *The Great Dictator* [O Grande Ditador] [Filme]. USA: Charles Chaplin Productions.
- Chartoff, R.; Winkler, I. (Produtores), & Scorsese, M. (Realizador). (1980). *Raging Bull* [Touro Enraivecido] [Filme]. USA: Chartoff-Winkler Productions.
- Charttington, B. (1982). *The Other Side the Wall* [Vídeo]. In *Pink Floyd The Wall* [DVD]. UK: Sony Music.
- Chaves, M. L. (Produtor), & Hirszman, L. (Realizador). (1973). *Ecologia*. Brasil: Terra Filmes, DFE/INC - Departamento do Filme Educativo do Instituto Nacional de Cinema; MEC - Ministério da Educação e Cultura.
- Chernin, P.; Clark, D.; Jaffa, R.; Silver, A. (Produtores), & Reeves, M. (Realizador). (2017). *War for the Planet of the Apes* [Planeta dos Macacos: A guerra] [Filme]. USA, Canada, New Zealand: Chernin Entertainment, River Road Entertainment, TSG Entertainment.
- Cholodenko, A. (1991). *The Illusion of Life: Essays on animation*. Sidney: Power Publications. ISBN: 0-909952-18-3.
- Cholodenko, A. (2007). *The Illusion of Life II: More essays on animation*. Sidney: Power Publications. ISBN-10: 0-909952-34-5 e ISBN-13: 9780909952341.
- Christian, S. et al. (Produtores), & Noonan, C. (Realizador). (2006). *Miss Potter* [O Mundo Encantado de Beatrix Potter] [Filme]. USA, UK, Isle Of Man: Phoenix Pictures, UK Film Council, Grosvenor Park Media.
- cinéma. (n.). (2018, março). In *OED* [Em linha]. Oxford University Press. Recuperado em 15 de abril, 2018 no <http://accesdistant.bu.univ-paris8.fr:2179/view/Entry/33087>

- Cláudio, I. (s.d). Hitchcock, o Carrasco [Em Linha]. In *Isto é Independente/Cultura*. Recuperado em 01 de abril, 2016 no <http://www.terra.com.br/istoe-temp/edicoes/2050/imprime126461.htm>
- Cobb, M. (Produtora), & Nelson, J. Y. (Realizadora). (2011). *Kung Fu Panda 2 [O Panda do Kung Fu 2]* [Filme]. USA: DreamWorks Animation.
- Cohen, C.; Jinks, D. (Produtores), & Mendes, S. (Realizador). (1999). *American Beauty [Beleza Americana]* [Filme]. USA: DreamWorks, Jinks/Cohen Company.
- Cohen, D. et al (Produtores), & Yates, D. (Realizador). (2016). *Arrival [O Primeiro Encontro]* [Filme]. USA: Lava Bear Films, FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, Xenolinguistics.
- Cohl, É. (Produtor/Realizador). (2009). Fantasmagorie [*Fantasmagorias*] [1908] [Filme]. In *Le Cinéma Premier* [DVD]. Vol. 2. France: Gaumont Vidéo.
- Cohl, É. (Produtor/Realizador). (2009). Les Joyeux des Microbes [*Os Micróbios Felizes*] [1909] [Filme]. In *Le Cinéma Premier* [DVD]. Vol. 2. France: Gaumont Vidéo.
- Cohl, É. (Produto/Realizador). (2009). Les Transfigurations [*As Transfigurações*] [1909] [Filme]. In *Le Cinéma Premier* [DVD]. Vol. 2. France: Gaumont Vidéo.
- Coleridge, S. T. (1851). Biographia Literaria; or biographical sketches of my literary life and opinions [1817] [Em linha]. In *The Complete - Works of Samuel Taylor Coleridge*. Vol. IV. Nova York: Harper & Brothers. Recuperado em 01 de novembro, 2017 no <https://archive.org/details/completeworksofs00cole>
- Compeán, F. G.; Iñárritu, A. G.; Elizondo, M. S. (Produtores), & Iñárritu, A.G. (Realizador). (2000). *Amores Perros [Amor Cão]* [Filme]. México: Altavista Films, Zeta Film.
- Coombs, M. et al. (Produtores), & Elliot, A. (Realizador). (2009). *Mary and Max* [Filme]. Australia: Melodrama Pictures.
- Cornillon, S.; Rulloni, M.; Rulloni, S. (Produtores), & Zaramella, J. P. (Produtor/Realizador) (2011). *Luminaris* [Filme]. Argentina: JPZtudio.
- Costa, A. (1995). Images entre Guillements? La représentation du rêve de Méliès à Fellini. In Aumont, J. (Dir.) (1995). *L'Invention de la Figure Humaine, le Cinéma : L'humain et l'inhumain*. Conférences du Collège d'histoire l'art cinématographique 1994-1995. Paris : Cinémathèque Française, Musée du Cinéma. ISBN: 2-900596-13-0.
- Costa, B. C. S. (2011). *Manifestações do Imaginário no Cinema Contemporâneo* [Em linha]. 2009-02-24. p. 239. (Tese doutoral em Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil). Recuperado em 01 de setembro, 2015 no <http://hdl.handle.net/10923/2221>.

- Couchot, E. (1991). De la Représentation à la Simulation : Évolution des techniques et des arts de la figuration (1991). *Culture Technique - Images Technique Société* (1991). N°22 (53-61). Neuilly-sur-Seine. Recuperado em 01 de abril, 2016 no http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/32658/C&T_1991_22_53.pdf?sequence=1
- Couchot, E. Hillaire, N. (2003). *L'Art Numérique, Comment la Technologie Vient au Monde de l'Art*. Paris : Éditions Flammarion. ISBN : 978-2-0812-2512-1.
- Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The animated film 1898-1928*. Chicago: The University of Chicago Press. ISBN: ISBN: 9780226116679.
- Crockett, D. et al. (Produtores), & Scorsese, M. (Realizador). (2011). *Hugo [A Invenção de Hugo]* [Filme]. USA: Paramount Pictures, GK Films, Infinitum Nihil.
- Csinidis, J.-L.; Nunes, J.; Kranzelbinder, G.; Wenninger, P. (Produtores), & Wenninger, P. (Realizador). (2015). *Uncanny Valley* [Filme]. France, Austria: Films de Force Majeure, KGP Production, Kabinett ad Co.
- Daniels, D. (Realizador). (1989). *ABC* [Filme]. In *Moonwalker*. USA: MJJ Productions, Ultimate Productions.
- D'Arcy, J.; Edde, L.; Padilha, J.; Prado, M. (Produtores), & Padilha, J. (Realizador). (2010). *Tropa de Elite 2: O inimigo agora é outro* [Filme]. Brasil: Zazen Produções, Globo Filmes, Feijão Filmes, Riofilme.
- Dauman, A.; Halfon, S. (Produtores), & Resnais, A. (Realizador). (1959). *Hiroshima mon Amour* [Filme]. France, Japon: Argos Films et al.
- Debray, R. (1996). *Media Manifestos: On the Technological Transmission of Cultural Forms* (E. Rauth, Trad.). London: Verso.
- DeCory, J. et al. (Produtor), & Landreth, C. (2004). *Ryan* [Filme]. Canada: NFB of Canada, 2004.
- Deleuze, G. (1985). *Cinéma 2 L'Image-Temps*. Paris : Les Éditions de Minuit. ISBN : 9782707310477.
- Denis, S. (2010). *O Cinema de Animação* (M. Félix, Trad.). Lisboa: Edições Texto & Grafia. ISBN: 978-989-8285-14-0.
- Denzin, N. K., Lincon, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (3a. Ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications. ISBN: 0-7619-2757-3.
- Descary, T. et al. (Produtores), & Leaf, C. (Realizadora). (1991). *Two Sisters [Entre Deux Soeurs]* [Vídeo] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada. Recuperado em 09 de setembro, 2016 do https://www.onf.ca/film/entre_deux_soeurs/

- Diamond, M. et al. (Produtores), & Ali, M. (Realizador). (2010). *Shank* [Filme]. UK: Gunslinger e Gateway Films.
- Diener, P. et al. (Produtores), & Kramer, J.; Blashfield, J.; Chilvers, C. (Realizadores). (1988). *Moonwalker [O Passageiro da Lua]* [Filme]. USA: MJJ Productions, Ultimate Productions.
- Disney (Produtor), & Cottrell, W. et al. (Realizadores). (1937). *Snow White and The Seven Dwarfs [Branca de Neve e os Sete Anões]* [Filme]. USA: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (Produtor), & Geronimi, C; Jackson, W; Luske, H. (Realizadores). (1951). *Alice in Wonderland [Alice no País das Maravilhas]* [Filme]. USA: Walt Disney Productions.
- Disney, W. (Produtor), & Stevenson, R. (Realizador). (1964). *Mary Poppins* [Filme]. USA: Walt Disney Production.
- Durand, G. (1995). *A Imaginação Simbólica* (C. A. Brito, Trad.). Lisboa: Edições 70. ISBN: 972-44-0902-3.
- Durand, G. (2010). *O Imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem* (4ª. Ed.) (R. E. Levié, Trad.). Rio de Janeiro: Difel. ISBN: 978-85-7432-003-8.
- Duvignaud, J. (1970). A Arte na Sociedade, a Sociedade na Arte. In Duvignaud, J. *Sociologia da Arte* (A. Teles, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Forense.
- Duvignaud, J. (1977). *Lieux et Non-Lieux*. Paris : Galilée. ISBN: 2-7186-0070-5.
- Eastwood, C.; Lorenz, R.; Lazar, A.; Cooper, B.; Morgan, P. (Produtores), & Eastwood, C. (Realizador). (2014). *American Sniper* [Filme]. USA: Warner Bros. et al.
- Eisner, W. (1989). *Quadrinhos e a Arte Sequencial* (1ª. Ed.) (L. C. Borges, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Martins Fontes.
- Encyclopædia Britannica. (2016a). *Dada, Art Movement* [Em linha]. Sítio da Enciclopédia Britânica. 2016. Recuperado em 06 de janeiro, 2016 no <http://www.britannica.com/art/Dada>.
- Encyclopædia Britannica. (2016b). *Narratology* [Em linha]. Sítio da Enciclopédia Britânica. 2016. Recuperado em 06 de janeiro, 2016 no <http://www.britannica.com/topic/narratology>.
- Ernout, A., Meillet, A. (1967). *Dictionnaire Étymologique De La Langue Latine, Histoire Des Mots*. Paris : C. Klincksieck, 1967.

Eur-Lex (2010, outubro 26). *Access to European Union Law* [Em linha]. Recuperado em 04 de dezembro, 2017 no <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=LEGISSUM%3Axy0027>

Exame Informática (2017, setembro 01) [Em linha]. *Sharp apresenta TV de 70 polegadas e resolução 8K*. Recuperado em 10 de setembro, 2017 no <http://exameinformatica.sapo.pt/noticias/hardware/2017-09-01-Sharp-apresenta-TV-de-70-polegadas-e-resolucao-8K>

Failes, I. (2107, julho 18). From Performance Capture to Creature: How the apes were created [Em linha]. In *Cartoonbrew.com*. War for the Planet of the Apes. Recuperado em 10 de setembro, 2017 no <http://www.cartoonbrew.com/vfx/performance-capture-creature-apes-created-war-planet-apes-152357.html>.

fantasy | phantasy, n. (2017, março). In *OED* [Em linha]. Oxford University Press. Recuperado em 11 de abril, 2017 no <http://accesdistant.bu.univ-paris8.fr:2179/view/Entry/68119?rsk=likR1I&result=1&isAdvanced=false>

Farinello, A.; Oda, R.; Poyart, Af.; Poyart, An.; Sensi, C. (Produtores), & Poyart, A. (Realizador). (2012). *2 Coelhos* [Filme]. Brasil: Black Maria Filme Vídeo Digital.

Featherstone, M. (2007). *Consumer Culture and Postmodernism* (2a. Ed.). London: SAGE Publications Ltd. ISBN: 978-1-4129-1013-2, ISBN: 978-1-4129-1014-9.

Feig, P.; Schulz, B.; Schulz, C.; Travers, M. J.; Uliano, C. (Produtores), & Martino, S. (Realizador). (2015). *The Peanuts Movie [Snoopy & Charlie Brown: Peanuts, o Filme]* [Filme]. USA: Twentieth Century Fox Animation, Blue Sky Studios, Feigco Entertainment.

Field, S. (2001). *Manual do Roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico* (A. Ramos, Trad.) (14ª. Ed.). Rio de Janeiro: Editora Objetiva. ISBN 85-7302-044-X.

Fischinger, O. (Produtor/Realizador). (1926). *Spirals [Espirais]* [Vídeo] [Em linha]. Germany: s.n. Originalmente silencioso. Recuperado em 10 de abril, 2018 no <https://vimeo.com/album/3111432>

Folman, A. et al. (Produtores), & Folman, A. (Realizador). (2008). *Vals im Bashir [Valsa com Bashir]* [Filme]. Realização. Israel et al.: Bridgit Folman Film Gang et al.

Forlani, M. (2012, janeiro 20). *2 Coelhos - Omelete Entrevista Afonso Poyart - Efeitos Especiais* [Em linha]. In Omelete/Uol. Recuperado em 08 de abril, 2016 no <http://omelete.uol.com.br/videos/entrevistas/2-coelhos-omelete-entrevista-afonso-poyart-efeitos-especiais/>.

Forte, L.; Meledandri, C. (Produtores), & Wedge, C.; Saldanha, C. (Realizadores). (2002). *Ice Age [A Era do Gelo]* [Filme]. USA: Blue Sky Studios, Twentieth Century Fox Animation.

- Fortino, C. (2013). *O Livro da Filosofia* (D. Kim J., Trad.). São Paulo: Editora Globo. ISBN: 978-85-250-4986-5.
- Frank, T.; Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney animation*. Nova York: First Hyperior Edition. ISBN: 0-7868-6070-7.
- Freed, A.; Edens, R. (Produtores), & Donen, S.; Kelly, G. (Realizadores). (1952). *Singin' in the Rain* [*Serenata à Chuva*][Filme]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Freud, S. (2012). *A Interpretação dos Sonhos* (R. Zwick, Trad.). Volume 1. Porto Alegre: L&PM. ISBN: 978-85-254-2632-1.
- Fueter, P.-C.; Griffiths, K.; Havas, M. (Produtores), & Svankmajer, J. (Realizador). (1988). *Neco z Alenky* [*A Viagem de Alice*] [Filme]. Czechoslovakia, Switzerland, UK, West Germany: Channel Four Films et al.
- Furniss, M. (1998). *Art in Motion: Animation aesthetics*. London: John Libbey & Company Pty. ISBN: 1-86462-039-0.
- Furniss, M. (2008). *The Animation Bible!* London: Laurence King Publisher. ISBN: 978-1-85669-550-3.
- Furtado, J. (2017, 2 de abril). *Sobre O Homem que Copiava* [Email]. Porto Alegre-Paris: Entrevista concedida à autora (para a pesquisa de doutoramento).
- Gardies, A. (1981). Le Récit Filmique : Propositions. Chateau, D ; Gardiens, A., Jost, F. (Dir.). *Cinemas de la Modernité, Films, Théories* (pp. 75-92). Paris: Éditions Klincksieck. ISBN: 2-252-02193-4.
- Gardies, R. (2006). *Compreender o Cinema e as Imagens* (P. E. Duarte, Trad.). Lisboa: Edições Texto & Grafia. ISBN: 978-989-8811-01-1.
- Gaudreault, A. (1984, outubro). Histoire et discours au cinema [Em linha]. *Les dossiers de la Cinémathèque - Le Cinéma : Théorie et discours* (12) (pp. 43-46). Recuperado em 21 de outubro, 2017 no <http://collections.cinematheque.qc.ca/articles/histoire-et-discours-au-cinema/>
- Gaudreault, A.; Jost, F. (2005). *Le Récit Cinématographique*. Collection “Armand Colin Cinéma” (2a. Ed.). Paris: Armand Colin. ISBN: 2-200-934215-2.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Editions du Seuil. ISBN 2-02-002039-4.
- Génin, B (2005). *Le Cinéma d'Animation*. Cahiers du Cinéma | Les petits Cahiers (2a. Ed.). Paris : Scérén-CNDP. ISBN : 2.86 642.370.4.
- Gibson, C. (2008). *Sinais e Símbolos: Origem, história e significado* (T. L. Leal., Trad.). Potsdam: H.F. Ullmann. ISBN: 978-8331-4336-6.

- Gilmore, M. (2007, 05 de abril). The Madness and Majesty of Pink Floyd [Em linha]. *Rollings Stones Magazine* [Em linha]. Recuperado em 20 de outubro, 2017 no <http://www.rollingstone.com/music/features/the-madness-majesty-of-pink-floyd-20070405>
- Glaser, B. G.; Strauss, A. L. (2006). *The Discovery of Grounded Theory, Strategies for Qualitative Research* (Reimpresso s.n.). New Brunswick: AldineTransaction, a Division of Transaction Publishers. ISBN: 0-202-30260-1.
- Grazer, B.; Hallowell, T.; Howard, R.; Kehela, K. (Produtores), & Haward, R. (Realizador). (2001). *A Beautiful Mind [Uma Mente Brillhante]* [Filme]. USA: Universal Pictures, DreamWorks, Imagine Entertainment.
- Gleitman, H.; Fridlund, A. J.; Reisberg, D. (2014). *Psicologia* (10ª. Ed.) (D. R. Silva, Trad.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. ISBN: 978-972-31-1370-9.
- Glovin, I et al. (Produtores), & Spielberg, S. (Realizador). (1993). *The List of Schindler [A Lista de Schindler]* [Filme]. USA: Universal Pictures, Amblin Entertainment.
- Goetzman, G. et al. (Produtores), & Zemeckis, R. (Realizador). (2004). *The Polar Express [O Expresso Polar]* [Filme]. USA: Castle Rock Entertainment et al.
- Gombrich, E. (2007). *Arte e Ilusão: Estudo da psicologia da representação pictórica*. Tradução: Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes. ISBN: 978-85-6015-631-3.
- Gordeeff, E. M. (2011). *Interferência Estética: A técnica de Stop motion na narrativa de animação*, 2011-03-23. 166p. (Tese de mestrado em Artes Visuais, PPGAV/EBA/UFRJ, Rio de Janeiro/Brasil). Recuperado 01 de março, 2016 no https://www.academia.edu/17254369/Interference_Aesthetics_The_Technical_Stop_Motion_in_Narrative_Animation_Interferências_Estéticas_A_Técnica_Stop_Motion_na_Narrativa_de_Animacao
- Gordeeff, E.; Queiroz, João P. (2015). Modernidade e Pós-modernidade no Audiovisual. In *Avanca Cinema International Conference 2016*. Avanca: Edições Cine-clube de Avanca. 2016. (pp. 681-689). ISBN: 978-989-96858-8-8.
- Gordeeff, E. (2017). Adagio. La Materialidad como Elemento Narrativo y Simbólico [Em linha]. *Con A de animación*, [S.l.], (7). (pp. 162-175). mar. 2017. ISSN: 21733511. Recuperado em 07 de abril, 2017 no <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/7304>>. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7304>.
- Gotch, T.; Hughes, J.; Levinson, M.; Rosenfelt, S. M. (Produtores), & Columbus, C. (Realizador). (1990). *Home Alone [Sozinho em Casa]* [Filme]. USA: Hughes Entertainment, Twentieth Century Fox.
- Goulart, N.; Tomasi, L. (Produtores), & Furtado, J. (Realizador). (2003). *O Homem que Copiava* [Filme]. Brasil: Casa de Cinema de Porto Alegre.

- Graça, M. E. (2006). *Entre o Olhar e o Gesto: Elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo. ISBN: 85-735-9470-5.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From illusion to immersion* (G. Custance, Trad.). Cambridge: The MIT Press. ISBN 0-262-07241-6.
- Greenhut, R.; Joffe, C.; Rollins, J. (Produtores), & Allen, W. (Realizador). (1977). *Annie Hall* [Noivo Neurótico, Noiva Nervosa] [Filme]. USA: Rollins-Joffe Productions.
- Greenhut, R.; Joffe, C.; Rollins, J. (Produtores), & Allen, W. (Realizador). (1985). *The Purple Rose of Cairo* [A Rosa Púrpura do Cairo] [Filme]. USA: Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions, Orion Pictures.
- Grenewald, S. J. (2014). 3D Printing Plays Big Role in the Stop Motion Film From the Makers of Coraline and Paranorman. *3D Printing Industry* [Em linha], [2014-09-15], 2016. Recuperado em 20 de fevereiro, 2016 no <http://3dprintingindustry.com/2014/09/15/3d-printing-plays-big-role-new-stop-motion-film-makers-coraline-paranorman/>
- Griffiths, K. (Produtor), & Quay, S; Quay, T. (Realizadores). (1986). *Street of Crocodilles* [A Rua dos Crocodilos][Vídeo] [Em linha]. UK: Atelier Koninck, British Film Institute (BFI), Channel Four Television. Recuperado em 09 de março, 2016 no <https://vimeo.com/13348494>.
- Guillemette, L.; Levesque, C. (2006). La Narratologie [En linha]. In Hebert, L. (Dir.). *Signo*. Québec : Rimouski. Recuperado em 10 de junho, 2016 no <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp>.
- Günsberg, A. (2008). La Réalisation Artistique des Pris de Vue ... (1907). In Banda, D.; Moure, J. *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 108-111). Paris : Éditions Flammarion. ISBN: 978-2-0812-1011-0.
- Halas, J.; Batchelor, J.; Neves, J. (Produtores), & Feijó, A. (Realizador). (1995). *Fado Lusitano* [Filme]. Portugal: Filmógrafo - Estúdio de Cinema de Animação do Porto, Lda.
- Halfon, S.; Tomaskavic, J. (Produtores), & Robbe-Grillet, A. (Realizador). (1968). *L'Homme Qui Ment* [O Homem que Mente] [Filme]. France, Italie, Tchecoslovaquie : Como Films, Compagnie Cinématographique de France, Lux Film, Studio Hraných Filmov Bratislava
- Hamsher, J.; Milchan, A; Mount, T.; Murphy, D.; Townsend, C. (Proutores), & Stone, O. (Realizadores) (1994). *Natural Born Killers* [Assassinos Natos] [Filme]. USA: Warner Bros., Regency Enterprises, Alcor Films.

Harryhausen, R.; Dalton, T. (2008). *A Century of Stop motion Animation: From Méliès to Aardman*. New York: Watson-Guption Publications. ISBN-10: 0823099806/ISBN-13: 978-0823099801.

Heidegger, M. A. (2003). Questão da Técnica. In Heidegger, M. A. *Ensaio e Conferências* (8ª. Ed.) (E. C. Leão, G. Fogel e M. S. C. Schuback, Trad.) (pp. 11-38). Petrópolis: Ed. Vozes. ISBN 978-85-326-2638-7.

Herrera, H. (1983). *Frida: The biography of Frida Kahlo* [Em linha]. New York: Harper & Row Publishers. Recuperado em 06 de março, 2018 no https://archive.org/details/fridabiographyof00herr_0. ISBN: 0-06-011843-1/ISBN: 0-06-091127-1978 0 7475 6613 7.

Hitchcock, A. (Produtor/Realizador). (1954). *Rear Window [A Janela Indiscreta]* [Filme]. USA: Alfred J. Hitchcock Productions.

Hitchcock, A. (Produtor/Realizador). (1964). *Marnie* [Filme]. USA: Universal Pictures, Alfred J. Hitchcock Productions, Geoffrey Stanley.

Holberton, G.; Margolina, I. (Produtores), & Purves, B. (Realizador). (2011). *Tchaikovsky An Elegy [Tchaikovsky Uma Elegia]* [Filme]. Russia/UK: Irina Margolina, Loose Moose.

Houseman, J. (Produtor), & Minnelli, V. (Realizador). (1956). *Lust for Life [A Vida Apaixonada de Van Gogh]* [Filme]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.

Hurd, G. A.; Kassir, C. (Produtores), & Cameron, J. (Realizador). (1991). *Terminator 2: Judgment day [O Exterminador Implacável 2: O dia do julgamento]* [Filme]. USA: Carolco Pictures et al.

Hurwitz Creative (2012). *A Filmmaker's Epic Journey* [Vídeo]. In *Pink Floyd, The Wall* [DVD]. UK: Sony Music Entertainment.

Huston, J. (Produtor/Realizador). (1956). *Moby Dick*. [Filme]. USA: Warner Bros. Pictures, Moulin Productions Inc.

Hutcheon, L. (1991). *Poética do Pós-Modernismo: História, teoria, ficção* (R. Cruz., Trad.). Rio de Janeiro: Imago Editora. ISBN 85-312-0157-8.

ILTEC: Instituto de Linguística Teórica e Computacional/ Portal da Língua Portuguesa. *Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990* [Em linha]. Recuperado em 30 de agosto, 2015 no <http://www.portaldalinguaportuguesa.org/acordo.php?action=acordo&version=1990>.

imaginary. (adj. and n.). (2017, março). In *OED* [Em linha]. Oxford University Press. Recuperado em 11 de abril, 2017 no <http://acesdistant.bu.univparis8.fr:2179/view/Entry/91640?redirectedFrom=imaginary#eid>

Imdb.com. (s.d.). *The Internet Movie Database* [Em linha]. 1990-2018. Recuperado de março 2015 a abril 2018, no <http://www.imdb.com>.

Ismdb.com (s.d.). *Life of Pi* [Em linha]. (s.d.). Recuperado em 04 de novembro, 2017 no <http://www.imsdb.com/scripts/Life-of-Pi.html>

Jackson, P. et al. (Produtor), & Jackson, P. (Realizador). (2001). *The Lord of the Rings: The fellowship of the ring* [*O Senhor dos Anéis: A sociedade do anel/O Senhor dos Anéis: A irmandade do anel*] [Filme]. USA, New Zealand: New Line Cinema et al.

Jackson, P. et al. (Produtor), & Jackson, P. (Realizador). (2002). *The Lord of the Rings: Two towers* [*O Senhor dos Anéis: As duas torres*] [Filme]. USA, New Zealand: New Line Cinema et al.

Jakobson, R. (2007). *Linguística e Comunicação* (24ª. Ed.) (I. Blikstein; J. P. Paes, Trad.). São Paulo: Editora Pensamento-Cultrix. ISBN 85-316-0227-0.

Jameson, F. (1982, outono). *Postmodernism and Consumer Society* [Texto de palestra] [Em linha]. Whitney Museum of American Art. Recuperado em 20 de novembro, 2015 no http://art.ucsc.edu/sites/default/files/Jameson_Postmodernism_and_Consumer_Society.pdf.

Jameson, F. (1998). *The Cultural Turn: Selected writings on the postmodern, 1983-1998* [Em linha]. London: Verso. Recuperado em 20 de janeiro, 2016 no <https://books.google.pt/books?id=8Bug4-ImpzAC&printsec=frontcover&num=13&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>.

Jennings, C.; Mechanic, B.; Sandell, M.; Selick, H. (Produtores), & Selick, H. (Relizador). (2009). *Coraline* [*Coraline e a Porta Secreta*] [Filme]. USA: Focus Features, Laika Entertainment, Pandemonium.

Jewell, R. B. (2007). *The Golden Age of Cinema: Hollywood 1929-1945*. Maden: Blackwell Publishing. ISBN: 978-1-4051-6373-6.

Jimenez, M. (2002). *A Psicologia da Percepção* (A. Viegas, Trad.). Col. Biblioteca Básica de Ciência e Cultura. Lisboa: Instituto Piaget. ISBN: 972-771-508-7.

Jingo, M.; Nagata, M. (Produtores), & Kurusawa, A. (Realizador). (1950). *Rashomon* [Filme]. Japan: Daiei Motion Picture Company.

Joly, M. (2008). *Introdução à Análise da Imagem* (J. E. Rodil, Trad.). Lisboa: Edições 70. ISBN: 978-972-44-1389-1.

Johansson, G. (1973). Visual Perception of Biological Motion and a Model for its Analysis. In *Perception & Psychophysics* [Em linha]. Vol. 14 (2). (201-211). Recuperado em 01 de agosto, 2017 no <https://link.springer.com/article/10.3758/BF03212378>. E-ISSN: 1532-5962. <https://doi.org/10.3758/BF03212378>

- Jullier, L. (2002). *Cinéma et Cognition*. Paris: L'Harmattan. ISBN: 2-7475-2327-6.
- Jung, C. (2002). *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (2ª. Ed.) (M. L. Appy; D. M. R. F. Silva, Trad.). Petrópolis: Editora Vozes. ISBN: 85.326.2355-7.
- Karmitz, M. (Produtor), & Kieslowski, K. (Realizador). (1993). *Trois Couleurs: Bleu* [Três Cores: Azul] [Filme]. France, Pologne, Suisse: MK2 Productions et al.
- Keefer, C. (S.d). *CVM's Oskar Fischinger Pages: Selected filmography* [Em linha]. Recuperado em 10 de maio, 2016 no <http://www.centerforvisualmusic.org/Fischinger/Filmography.htm>
- Kennedy, K.; Spielberg, S. (Produtores), & Spielberg, S. (Realizador). (1982). *E.T. the Extra-Terrestrial* [E.T. - O Extraterrestre] [Filme]. USA: Universal Pictures, Amblin Entertainment.
- Kennedy, K.; Molen, G. R. (Produtores), & Spielberg, S. (Realizador). (1993). *Jurassic Park* [Parque Jurássico] [Filme]. USA: Universal Pictures, Amblin Entertainment.
- Kettenmann, A. (1999). *Frida Kahlo, Dolor y Pasión* (M. Ordéñez-Rey, K. Köln, Trad.). London: Taschen. ISBN: 3-8228-6548-6.
- Kitagawa, M.; Windsor, B. (2008). *MoCap for Artists: Workflow and techniques for motion capture*. Burlington: Focal Press. ISBN: 978-0-240-81000-3.
- Kontogianni, M. (Produtora), & Ntoussias, A.; Fatouros, A. (Realizadores). (2016). *Aenigma* [Filme]. Greece: Steficon S.A.
- Kouléchev, L. (2008). L'Essence du Cinéma... C'est le Montage [1920]. In Banda, D.; Moure, J., *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 509-512). Paris: Éditions Flammarion. ISBN: 978-2-0812-1011-0.
- Krauss, R. (2008). A Escultura no Campo Ampliado. *Arte & Ensaio*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes, UFRJ. 17, (129-137). Rio de Janeiro: UFRJ. ISSN: 2448-3338.
- Kubrick, S. (Produtor/Realizador). (1968). *2001: A space odyssey* [2001: Uma odisseia no espaço] [Filme]. USA, UK: Metro-Goldwyn-Mayer, Stanley Kubrick Productions.
- Kurtz, G.; Lucas, G.; McCallum, R. (Produtores), & Kershner, I. (Realizador). (1980). *Star Wars: The empire strikes back* (Guerra nas Estrelas: O império contra-ataca) [Filme]. USA: Lucasfilm.
- Kushner, D.; Miller, R. (Produtores), & Lisberger, S. (Realizador) (1982). *Tron* [Filme]. Realização: Steve. USA: Walt Disney Productions, Lisberger/Kushner.

- Lacy, S.; Levin, J.; Pildes, M. (Produtores), & Lacy, S. (Realizadora). (2017). *Spielberg* [Filme para televisão]. USA: HBO Documentary Films, Pentimento Productions.
- Laica Studios. (2017, julho 11). *LAIKA | Coraline | Behind the Scenes* [Em linha]. Recuperado em 11 de abril, 2018 no <https://www.youtube.com/watch?v=jXqqd0ZBEMA>.
- Lasseter, J.; Walters, G. (Produtores), & Stanton, A.; Unkrich, L. (Realizadores). (2003). *Finding Nemo* [*À Procura de Nemo*] [Filme]. USA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Lasseter, J.; Rivera, J.; Stanton, A. (Produtor), & Docter, P.; Carmen, R. D. (2015). *Inside Out* [*Divertida Mente*] [Filme]. USA: Pixar Animation Studios, Walt Disney.
- Leduc, Y; Hébert, P.; Jean, M. (Produtores), & Chartrand, M. (Realizadoras). (2000). *Black Soul* [*Alma Negra*] [Filme] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada. Recuperado em 04 de abril, 2016 no https://www.nfb.ca/film/black_soul/
- Lee, A.; Netter, G.; Womark, D. (Produtores), & Lee, A. (Realizador). (2012). *Life of Pi* [*As Aventuras de Pi*] [Filme]. USA, Taiwan, UK: Fox 2000 Pictures et al.
- Lefebvre, M. (1997). *Psycho: De la figure au musée imaginaire - Théorie et pratique de l'acte de spectature*. Montreal/ Paris : L'Harmattan. ISBN : 2-89489-035-4.
- Léger, F. (Produtor & Realizador). (1924). *Ballet Mécanique* [Vídeo] [Em linha]. France: Synchro-ciné. Originalmente silencioso. Recuperado em 10 de julho, 2015 no <https://www.youtube.com/watch?v=tOvnQ9Vqptw>.
- Lejeune, C. (2014). *Manuel de l'Analyse Qualitative : Analyser sans compter ni classer*. Louvain-la-Neuve : De Boeck Supérieur. ISBN : 978-2-8011-1749-1.
- Leslie, E. (2004). *Hollywood Flatlands: Animation, critical theory and the avant-garde*. London: Verso. ISBN: 978-1-84467-504-3.
- Lévy, P. (2007). *O Que é Virtual?* (8ª. Reimpressão.) (P. Neves, Trad.). São Paulo: Editora 34 Ltda. ISBN: 85-7326-036-4.
- Lewis, T.; Blair, N.; Senat, R. (Produtores), & Yates, D. (Realizador). (2016). *Fantastic Beasts and Where to Find Them* [*Monstros Fantásticos e Onde Encontrá-los*] [Filme]. USA, UK: Heyday Films, Warner Bros.
- Lin, F. L.-Y. (2013). *Doubling the Duality: A theoretical and practical investigation into materiality and embodiment of meaning in the integration of live action and animation* [Em Linha]. S.d. 274p. (Tese doutoral em Filosofia, Loughborough University, Leicestershire, UK). Recuperado em 01 de janeiro, 2017 no <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/handle/2134/11877>.
- Lista, G. (2008). *Cinéma et Photographie Futuristes*. Paris: Skira. ISBN: 978-2-0812-1828-4.

- Lye, L. (Produtor/Realizador). (1937). *A Color Box* [Filme] [Em linha]. UK: G.P.O. Film Unit. em 10 de maio, 2016 no https://archive.org/details/A_Colour_Box
- Lyotard, Jean-F. (1984). “What is Postmodernism?” In Lyotard, J.-F. *The Postmodern Condition: A report of knowledge* (R. Durand, Trad.) (pp. 71-84). Oxford: Manchester University Press. ISBN: 0-7190-1454-9.
- Macdonald, A. (Produtores), & Boyle, D. (Realizador). (2000). *The Beach [A Praia]* [Filme]. UK, USA: Figment Films.
- Machado, A. (1993). O Vídeo e a Sua Linguagem [Em linha]. *Revista USP*. (16). (7-17). Recuperado em 19 de novembro, 2017 no www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25681/27418.
- Machado, B. (2012, maio 04). “2 Coelhos” Vai Ser Refilmado em Hollywood [Em linha]. *VejaSP*. (27 fevereiro, 2017). Recuperado em 02 de outubro, 2017 no <https://vejasp.abril.com.br/blog/cinema-filmes/2-coelhos-vai-ser-refilmado-em-hollywood/>
- MacKinnon, C. (Produtora/Realizadora). (2014). *Devil in the Room [Diabo no Quarto]* [Vídeo] [Em linha]. UK: Carla MacKinnon & James Mullighan. Recuperado em 02 de novembro, 2016 no <http://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE&feature=related>.
- Maffesoli, M. (2001). O Imaginário é uma Realidade [Em linha]. *Revista Famecos*. 15, Ago. 2001. 74-82. E-ISSN: 1980-3729. Recuperado em 02 de junho, 2016 no <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3123/2395>.
- Malraux, A. (2000). *O Museu Imaginário* (I. Saint-Anbyn, Trad.). Lisboa: Edições 70. ISBN: 972-44-1034-X.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press. ISBN: 0-262-13374-1.
- Marshall, A.; O'Rourke, S. (Produtores), & Parker, A. (Realizador) (1982). *Pink Floyd, The Wall* [Filme]. UK: Goldcrest Films International, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Tin Blue.
- Marshall, F. et al. (Produtores), & Zemeckis, R. (Realizador). (1988). *Who Framed Roger Rabbit [Quem Tramou Roger Rabbits?]* [Filme]. USA: Touchstone Pictures et al.
- Martel, J.-Y.; Ohashi, S.; Shimamura, T. (Produtores), & Petrov, A. (Realizador). (1999). *The Old Man and the Sea [O Velho e o Mar]* [Filme]. Russia, Canada, Japan: Dentsu Tec et. al.
- Martel, Y. (2001). *Life of Pi* [Livro] [Em linha]. Toronto: Knopf Canada. [Consult. 2017-11-05]. Recuperado em 05 de novembro, 2017 no <https://archive.org/details/YannMartelLifeOfPiBookZZ.org>

- Martin, K. (Ed.) (2012). *O Livro dos Símbolos: Reflexões sobre imagens arquetípicas* (Trad. [?]). Colonia: Taschen. ISBN: 978-3-8365-3309-6.
- Martin, M.; Schifano, L. (Dir.) (2012). *Rêve et Cinéma, Mouvances théoriques autour d'un champ créatif* [Em linha]. 16 junho 2016. Nanterre : Presses Universitaires de Paris Nanterre. ISBN: 9782840161035, ISBN-e: 9782821850910 DOI: 10.4000/books.pupo.3482. p. 314. Recuperado em 02 de abril, 2017 no <http://books.openedition.org/pupo/3482>.
- Mascarello, F. (2006). *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papirus Editora. ISBN: 85-308-0818-5.
- Massuet, J.-B. (2013). *Quand le Dessin Animé Rencontre le Cinéma en Prises de Vues Réelles : Modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation* [Em linha]. 2014-01-24. 274 p. (Tese doutoral em Cinema, Université Rennes 2, França). Recuperado em 01 de março, 2017 no <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00935335>.
- McLaren, N. (Produtor/Realizador). (1941). *Boogie-Doodle* [Filme] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada. Recuperado em 02 de junho, 2016 no <https://www.nfb.ca/film/boogie-doodle>
- McLaren, N. (Produtor / Realizador). (1952). *Neighbours [Vizinhos]* [Filme] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada. Recuperado em 17 de dezembro, 2017 no https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins/
- McLaren, N. (Produtor/Realizador). (1973). *Pinscreen* [Filme] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada. Recuperado em 02 de junho, 2016 no <https://www.nfb.ca/film/pinscreen/>
- McLuhan, M. (1967). The Objects are Unobservable, Only Relationships Among Objects are Observable. In Stearn, G. E. (Org.). *McLuhan: Hot and Cool Media* (pp. 259-291). New York: New American Library.
- McLuhan, M. (1969a, março). Interview: Marshall McLuhan. *Playboy Magazine* [Em linha]. (53-74 e 158). Recuperado em 09 de setembro, 2017 no http://learningspaces.org/files/McLuhan_Playboy_Interview_1969.pdf.
- McLuhan, M. (1969b). *Mutations 1990* (F. Chesneau, Trad.). Paris : Maison Mame.
- McLuhan, M. (1995). *Understanding Media* (3ª Ed.). Massachusetts: MIT Press. ISBN: 978-0262-63159-4.
- McLuhan, M. (2002). *The Gutenberg Galaxy* (11ª. Reimpressão). Toronto: University of Toronto Press. ISBN: 0-8020-6041-2.

McWilliams, D. (1991). *Norman McLaren: On the creative process*. Montreal: National Film Board of Canada. ISBN: 0-7722-0412-8.

Medeiros, E. (2012, janeiro 18). Com Referências a Games e Cultura Pop, “2 Coelhos' é um Filme Nerd”, diz Alessandra Negrini” [Em linha]. *Uol/entretenimento/cinema*. (2012, janeiro 19). Recuperado em 08 de abril, 2016 no <http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2012/01/18/com-referencias-de-games-e-cultura-pop-2-coelhos-e-um-filme-nerd-diz-alessandra-negrini.htm>.

medium. (n. and adj.). (2018, janeiro). In *OED* [Em linha]. Oxford University Press. Recuperado em 04 de fevereiro, 2018 no <http://accessdistant.bu.univ-paris8.fr:2179/view/Entry/115772?redirectedFrom=medium>

Meister, J. C. (2011, agosto 26). Narratology [Em linha]. In Hühn, P. et al. (Eds.): *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg University Press. 2014, janeiro 19. Recuperado em 06 de abril, 2016 no <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narratology>.

Méliès, G. (2008). Les Vue Cinématographiques [1907]. In Banda, D.; Moure, J., *Le Cinéma: Naissance d'un art 1895-1920* (pp. 95-107). Paris : Éditions Flammarion. ISBN: 978-2-0812-1011-0.

Méliès, M. (Produtor/Realizador). (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Viagem à Lua] [Filme] [Em linha]. França: Star-Film. Recuperado em 18 de setembro, 2017 no <https://archive.org/details/Levoyagedanslalune>. Acesso em: 15 jan. 2010.

Mendes, L. (2002, novembro 14). Os Gatos de Scliar e o Tigre Canadense. In *BBC Brasil.Com* [Em linha]. Recuperado em 05 de novembro, 2017 no http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2002/021114_lucasmendes.shtml.

metamorphosis. (n.). (2017, dezembro). In *OED* [Em linha]. Oxford University Press. Recuperado em 03 de janeiro, 2018 no <http://accessdistant.bu.univ-paris8.fr:2179/view/Entry/117313?redirectedFrom=metamorphosis>

Metz, C. (1975a.) Le signifiant imaginaire [Em linha]. *Communications*, 23, 1975. *Psychanalyse et cinéma*. (3-55), doi: 10.3406/comm.1975.1347. Recuperado em 06 de abril, 2016 no http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1975_num_23_1_1347

Metz, C. (1975b). Le film de fiction et son spectateur [Em linha]. *Communications*, 23, 1975. *Psychanalyse et cinéma* (108-135). doi : 10.3406/comm.1975.1354. Recuperado em 06 de abril, 2016 no http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1975_num_23_1_1354

Metz, C. (1977). *Langage et Cinéma*. Paris : Éditions Albatros. ISBN : 978-2-7273-0064-9.

Metz, C. (1994). *Essais Sur la Signification Du Cinéma* (Tomo 1). Paris : Éditions Klincksieck. ISBN: 2-252-02444-5.

- MGM (Produtora), & Fischinger, O. (Realizador) (1937). *An Optical Poem* [Vídeo] [Em linha]. USA: MGM Cartoon Studio. Recuperado em 20 de março, 2016 no <http://www.openculture.com/2014/09/optical-poems-by-oskar-fischinger.html>
- Michael, D. (2014, setembro 24). Julie Taymor, Frida [Em linha]. In *BBCHome.com*. Recuperado em 10 de janeiro, 2018 no http://www.bbc.co.uk/films/2003/02/07/julie_taymor_frida_interview.shtml.
- Miramax (2003a). *Bill Moyers Entrevista July Taymor* [Vídeo]. In DVD 2 Extras. USA: Miramax.
- Miramax (2003b). *Efeitos Especiais - Amoeba Proteus* (2003) [Vídeo]. In DVD 2 Extras/Frida. USA: Miramax.
- Miramax (2003c). *Efeitos Especiais - Os Irmãos Quay* (2003) [Vídeo]. In DVD 2 Extras/Frida. USA: Miramax.
- Miramax (2003d). *Visão de Frida*. (2003) [Vídeo]. In DVD 2 Extras/Frida. USA: Miramax.
- Moretti, P. (Produtor), & Leaf, C. (Realizadora). (1974). *The Owl Who Married a Goose: An eskimo legend* [A Coruja Que Casou com Um Ganso: Uma lenda esquimó] [Filme] [Em linha]. Canada: National Film Board of Canada. Recuperado em 09 de maio, 2016 no https://www.nfb.ca/film/owl_who_married_goose/
- Morin, Edgar (1956). *Le Cinéma ou L'homme Imaginaire : Essai d'anthropologie sociologique*. Paris : Arguments Les Editions De Minuit. ISBN: 2-7073-0210-0.
- Morin, E. (2002). *A Cultura de Massa do Século XX: O espírito do tempo I, neurose* (9ª. Ed.) (M. R. Sardinha, Trad.). Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária. ISBN: 85-218-0209-0.
- Moya, A. (1972). *Shazam!* Coleção Debates (2a. Ed.). São Paulo: Editora Perspectiva.
- MPC - Moving Picture Company (2017). *Life of Pi / Our Oscar winning VFX work* [Em linha]. Recuperado em 05 de novembro, 2017 no <http://www.moving-picture.com/film/filmography/life-of-pi/>
- Norman, J. M. (Ed.). (2005). *From Gutenberg to the Internet, A Sourcebook of the History of Information Technology* [Em linha]. Novato: historyofscience.com. ISBN: 0-930405-87-0. Recuperado em 18 de setembro, 2017 no <https://books.google.pt/books?id=emmitTbOoFgC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>.
- Odin, R. (2000). *De La Fiction*. Bruxelles: De Boeck & Larcier. ISBN: 9782804135447.
- Omelete (2012). *2 Coelhos | Omelete Entrevista Afonso Poyart - Efeitos Especiais*. Recuperado em 15 de abril, 2018 no <https://vimeo.com/35376872>

- Papillon F. (2017, setembro 21). *Je Me Souviens Donc Je Me Trompe* [Memória Falível] [2016] [Filme televisionado]. Conselheiro Científico: Pascal Rouillet (CRCA, UMR CNRS, Université Toulouse III Paul Sabatier). France: ARTE France, Scientifilms, CNRS Images.
- Paulvé, A. (Produtor), & Cocteau, J. (Realizador). (1946). *La Belle et La Bête* [A Bela e o Montstro] [Filme] [Em linha]. França: DisCina. Recuperado em 06 de janeiro, 2016 no <https://www.youtube.com/watch?v=qqXQ-R2ZjvM>.
- Pavis, P. (1996). *A Análise dos Espetáculos* (S. S. Coelho, Trad.). São Paulo: Editora Perspectiva, 1996. ISBN: 978-85-273-0396-5.
- Perniola, M. (1998). *A Estética do Século* (T. A. Cardoso, Trad.). Lisboa: Editorial Estampa. ISBN: 972-33-1348-0.
- Phillips, J.; Phillips, M. (Produtores), & Scorsese, M. (Realizador). (1976). *Taxi Driver* [Filme]. USA: Columbia Pictures Corporation et al.
- Phoenix, W. (2006). *Plastic Culture: How Japanese toys conquered the world*. Tokyo: Kodansha International. ISBN: 4-7700-3017-7.
- Poyart, A. (2016, outubro). *Sobre a 2 Coelhos* [Arquivo de áudio]. São Paulo/Lisboa: Entrevista concedida à autora para a investigação de doutoramento). 1 arquivo mp3.
- Prince, G. (1982). Narrative Analysis and Interpretation [Em linha]. *New Literary History*. 13(2), Winter. (pp. 179-188). USA: The Johns Hopkins University Press. DOI: 10.2307/468908. Recuperado em 11 de junho, 2016 no: <http://www.jstor.org/stable/468908>.
- Propp, V. (1997). *Theory and History of Folklore* [1929] (4ª. Impressão). (A. Y. Martin et al., Trad.). Minneapolis: University of Minnesota Press. ISBN: 0-8166-1180-7.
- Pucci, R. L. Jr. (2006). Cinema Pós-Moderno. In Mascarello, F., *História do Cinema Mundial*. São Paulo: Papyrus Editora. ISBN: 85-308-0818-5. (361-378)
- Purves, B. (2008). *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. Amsterdam: Focal Express. ISBN: 978-0-240-52060-5.
- Quay, Brothers. (2016, setembro 22). *Sobre a Sequência Animada para Frida* [Comunicação Pessoal]. Londres/Lisboa: Entrevista concedida à autora (para a pesquisa de doutoramento). 1 arquivo PDF.
- Queiroz, J. P. & Gordeeff, E. M. (2016) Da Cibernética aos Hot Media, em Ensaio em Torno da Reificação. In Valente, A. C. & Capucho, R. (Ed.). *Avanca, Cinema 2016*. Avanca: Edições Cine Clube de Avanca, (pp. 503-510). ISBN 978-989-96858-8-8
- Rabin. N. (2015, dezembro 22). Why A Very Harold and Kumar 3D Christmas Deserves Cult Status [Em linha]. In *RottenTomatoes.com* (2018). Recuperado em 1 de março, 2018

no <https://editorial.rottentomatoes.com/article/why-a-very-harold-and-kumar-3d-christmas-deserves-cult-status/>

Rapke, J.; Starkey, S.; Zemeckis, R. (Produtores), & Zemeckis, R. (Realizador). (2009). *A Christmas Carol [Um Conto de Natal]* [Filme]. USA: Walt Disney Pictures, ImageMovers Digital, ImageMovers, FortyFour Studios.

Rede Globo de Televisão (Prod.) (2005, outubro 13). *Bang Bang* [Telenovela]. 1º. Capítulo. Rio de Janeiro: Rede Globo de Televisão.

Reiss-Andersen, D.; Jean. M. (Produtores), & Sapegin, P. (Realizador). (2001). *Aria* [Filme] [Em linha]. Russia, Canada: National Film Board of Canada/Pravda. Recuperado em 18 de setembro, 2017 no https://www.onf.ca/film/aria_fr/

Richter, H. (Produtor & Realizador). (1921). *Rhythm 21* [Vídeo] [Em linha]. Germany: Originalmente silencioso. Recuperado em 10 de julho, 2015 no https://www.youtube.com/watch?v=fe_Vs4BSVQ8.

Romano, N. (2014). How'd They Do That? A Brief Visual History of Motion-Capture Performance on Film [Em linha]. In *Screen Crush*. 2017. Recuperado em 01 de agosto, 2017 no <http://screencrush.com/motion-capture-movies/>

Russo, F. (2012, janeiro 18). Entrevista - 2 Coelhos. In *Adoracinema.com.br* [Em linha]. Recuperado em 08 de abril, 2016 no <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-51330/>.

Ryder, A.; Thomas, E.; Todd, J.; Todd, S.; (Produtores), & Nolan, C. (Realizador). (2000). *Memento* [Filme]. Realização: Christopher. USA: Newmarket Capital Group et al.

Sadoul, G. (1963). *A História do Cinema Mundial das Origens aos Nossos Dias*. Vol. I. São Paulo: Martins Fontes Editora.

Santos, B. S. (1989). *Introdução a uma Ciência Pós-Moderna* (6ª Ed.). Porto: Afrontamento. ISBN: 978-972-3602-07-4.

Santos, B. S. (2008). *Um Discurso sobre as Ciências* (5ª Ed.). São Paulo: Editora Cortez. ISBN: 978-85-249-0952-8.

Sarto, Don (2015, junho 19). Pete Docter's 'Inside Out' Finally Arrives [Em linha]. In *AXN.com Animation World.com*. Recuperado em 20 de julho, 2017 no <http://www.awn.com/animationworld/pete-docter-s-inside-out-finally-arrives>.

Schlesinger, L. et al. (Produtores), & Avery, T. et al. (Realizadores). (1930-1969). *Looney Tunes* [Série animada] [Filme]. USA: Warner Bros.

- Schechner, R. (2001). Julie Taymor: From Jacques Lecoq to The Lion King an interview by Richard Schechner. In Bell, J. (Ed.). *Puppets, Masks, and Performing Objects*. (pp. 26-45). Cambridge: The MIT Press. ISBN 0-262-52293-4.
- Sedeu, R. L. (2013, julho). Pink Floyd - The Wall: Um processo de “psicotização” [Em linha]. In *Estudos de Psicanálise* [Em linha] (39). Belo Horizonte. Versão impressa ISSN: 0100-3437. Recuperado em 20 de novembro, 2017 no http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372013000100011
- Selznick, D. O. (Produtor), & Cooper, M. C.; Schoedsack. E. B. (Realizadores). (1933). *King Kong* [Filme]. USA: RKO Radio Pictures Inc.
- Selznick, D. O. (Produtor), & Hitchcock, A. (Realizador). (1945). *Spellbound [A Casa Encantada]* [Filme]. USA: Selznick International Pictures, Vanguard Films.
- Senna, O. (Produtor), & Bodanzky, J.; Senna, O. (Realizadores). (1973). *Iracema - Uma Transa Amazônica* [Filme]. Brasil, Alemanha Ocidental, França: Stop Film, Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF).
- Servais, S. (Produtor/Realizador) (1979). *Harpya* [Filme]. Belgique: Absolon Films.
- Shepard, R.N.; Metzler, J. (1971). Mental Rotation of Three Dimensional Objects [Em linha]. *Science*, New Series, Vol. 171(3972). (pp. 701-703). Recuperado em 20 de julho, 2017 no <http://links.jstor.org/sici?sici=0036-8075%2819710219%293%3A171%3A3972%3C701%3AMROTO%3E2.0.CO%3B2-M>
- Sifianos, G. (2012). *Esthétique du Cinéma d'Animation*. Paris: Editions Cerf-Corlet. ISBN : 978-2-204-09838-0.
- Silva, W. O., Fº. (2006). *McLuhan e o Cinema: O homem como possível extensão dos meios* [Em linha]. 2006-?. 184p. (Tese de mestrado em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil). Recuperado em 01 de junho, 2016 no http://www.pos.eco.ufrj.br/site/download.php?arquivo=upload/disserta_wfilho_2006.zip.
- Smith, B. (Produtor), & Ford, J.; Hathaway, H.; Marshall, G.; Thorpe, R. (Realizadores). (1962). *How the West Was Won [A Conquista do Oeste]* [Filme]. USA: Metro-Goldwyn-Mayer, Cinerama Productions Corp.
- Soulages, F. (2009). *Pour Une Nouvelle Esthétique de L'Image* [Arquivo Doc]. Conferência Sobre a Imagem, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, 17 de junho de 2009. Université Paris VIII / Institut National d'Histoire de l'Art, France e Universidade Federal do Rio de Janeiro.
- Sproxton, D. et al. (Produtores), & Lord, P.; Park, N. (Realizadores). (2000). *Chicken Run [A Fuga das Galinhas]* [Filme]. UK, USA, France: Aardman Animation et al.

- Stake, R. E. (2009). *A Arte da Investigação com Estudos de Caso* (2ª Ed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. ISBN: 9789723111873.
- Stearn, G. E. (Org.). (1967). *McLuhan: Hot and Cool Media*. Nova York: New American Library.
- Strauss, A., Corbin, J. (1994). Grounded Theory Methodology. In Denzin, N. K., Lincoln, Y. S. (Eds.). *Handbook of Qualitative Research* (pp. 217-285). Thousand Oaks: Sage Publications. ISBN: 9780803946798.
- Strauss, A. L.; Corbin, J. M. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. London: SAGE Publications. ISBN-10: 0803959397, ISBN13: 9780803959392
- Sturman, D. J. (1994). A Brief History of Motion Capture for Computer Character Animation [Em linha]. In Owen, G. Scott. *HyperGraph - A project of the ACM SIGGRAPH Education Committee*. SIGGRAPH 94: Course: "Character Motion Systems". 13 Março 1999. Recuperado em 01 de agosto, 2017 no https://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character_animation/motion_capture/history1.htm
- Tarkovski, A. (1981). De la Figure Cinématographique. *Positif*, 249, décembre (29-38). ISBN : 0048-4911.
- Tarkovski, A. (1998). *Esculpir o Tempo* (2ª. Ed.) (J. L. Camargo, Trad.). São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora. ISBN 85-336-0882-9.
- Ted.com (2013, julho). Julie Taymor [Em linha]. In *Ted* (2018). Recuperado em 10 de fevereiro, 2018 no https://www.ted.com/speakers/julie_taymor.
- Terra, A. (2008, maio 23). "Escultura pop", toy art ganha releituras pelo mundo... In *Uol/Entretenimento* [Em linha]. Recuperado em 18 de novembro, 2017 no <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2008/05/23/escultura-pop-toy-art-ganha-releituras-pelo-mundo.htm>
- Thompson, S. (s.d.). Motion Capture History [Em linha]. In *Motion Capture Resources*. S.d. Recuperado em 01 de agosto, 2017 no <http://www.motion-capture-system.com/resources/history.html>
- Thorgerson, S; Bentley, B. (Realizador). (1999a). Retrospective, Looking Back at the Wall, Parte 1 [Vídeo]. In *Pink Floyd, The Wall* [DVD] (1999). UK: Sony Music Entertainment.

- Thorgerson, S; Bentley, B. (Realizador). (1999b). Retrospective, Looking Back at the Wall, Parte 2 [Vídeo]. In *Pink Floyd, The Wall* [DVD] (1999). UK: Sony Music Entertainment.
- Todorov, T. (1969). *Grammaire Du Décaméron* (1^a. Ed.). Paris: Mouton & Co. N.V., Publisher, The Hague.
- Todorov, T. (1978). *Poétique de la Prose*. Paris : Éditions Seuil. ISBN : 2-02-005693-3.
- Tuckman, J. (2011, Agosto 30). That Frida feeling [Em linha]. In *TheGardian.com* (s.d.) Recuperado em 10 de janeiro, 2018 no <https://www.theguardian.com/culture/2001/aug/30/artsfeatures>.
- Trnka, J. (Produtor/Realizador). (1965). *Ruka* [A Mão] [Filme] [Em linha]. Checoslováquia: Ustredni Pujcovna Filmu, Loutkovy Film Praha, Studio Kresleného a Loutkového Filmu. Recuperado em 09 de maio, 2016 no <https://vimeo.com/60337657>
- Truffant, F. (1974). *El Cine Según Hitchcock* (R. G. Redondo, Trad.). Madri: Alianza Editorial. ISBN: 84-206-1554-4.
- Van Upp, V. (Produtora), & Vidor, C. (Realizador). (1946). *Gilda*. [Filme]. USA: Columbia Pictures Corporation.
- Veltman, K. (2006). *Understanding New Media: Augmented knowledge and culture* [Em linha]. Calgary: University of Calgary Press. ISBN: 1-55238-154-4. Recuperado em 09 de setembro, 2017 no https://books.google.pt/books?id=k7CKpNO67XAC&pg=PA356&lpg=PA356&dq=Hot+and+Cool+in+Anthropology:+McLuhan+and+the+Structuralists&source=bl&ots=HNveOv7__A&sig=NZXadO58l-ikSwv-HxHrdiTEVpw&hl=pt-BR&as=X&ved=0ahUKEwiC6OCOsZXWAhXMOxQKHRx3DqEQ6AEISzAG#v=onepage&q=Hot%20and%20Cool%20in%20Anthropology%3A%20McLuhan%20and%20the%20Structuralists&f=false.
- Walker, J.; Lasseter, J. (Produtores), & Bird, D. (Realizador). (2004). *The Incredibles*. USA: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.
- Waters, R. (1979, novembro 12). *Rock Show's Interview Tommy Vance: Roger Waters* [Em linha]. The Radio One BBC. Recuperado em 27 de novembro, 2017 do <http://www.thewallanalysis.com/resources/>
- Welles, O.; Schaefer, G. (Produtores), & Welles, O. (Realizador). (1941). *Citizen Kane* [O Mundo a Seus Pés] [Filme]. USA: RKO Radio Pictures, Mercury Productions.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge. ISBN: 978-0-4151-1597-1.
- Wells, P. (2002). *Animation: Genre and authorship*. London: Wallflower Press. ISBN-10: 0813531608, ISBN-13: 978-0813531601.

Wenniger, P. (2015). *Uncanny Valley [Vale Estranho]* [Filme]. Realização: Paul Wenniger. Austria: Films de Force Majeure, Kabinett and Co, KGP Kranzelbilder Filmproduction.

White, J.; Hudson, E. (Produtores), & Hoyt, H. O. (Realizador). (1925). *The Lost World [O Mundo Perdido]* [Filme]. USA: First National Pictures. Originalmente silencioso.

Wigram, L. (Produtor), & Yates, D. (Realizador). (2010). *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 [Potter e as Relíquias da Morte: Parte 1]* [Filme]. UK, USA: Warner Bros, Heyday Films.

Wild About Films (s.d.). *Harold & Kumar 3 – Behind the Scenes* [Vídeo] [Em linha]. Recuperado em 1 de março, 2018 do http://www.wildaboutmovies.com/behind_the_scenes/haroldkumar3-behindthescenes/

Willoughby, D. (2009). *Le Cinéma Graphique une Histoire Dessins Animés : Des jouets d'optique au cinéma numérique*. Paris: Éditions Textuel. ISBN: 978-2-84597-344-2.

Wölfflin, H. (1989). *Renascença e Barroco* (M. A. L. de Barros; A. Steffen, Trad.). São Paulo: Editora Perspectiva. ISBN : 8527302152.

Woodward, R. (Produtor & Realizador). (2010). *Thought of You* [Vídeo][Em linha]. USA: Ryan Woodward. Recuperado em 09 de março, 2016 no <https://vimeo.com/14803194>.

Xavier, I. (2005). *O Discurso Cinematográfico: A opacidade e a transparência* (3ª. Ed.). São Paulo: Editora Paz e Terra. ISBN: 85-219-0676-5.

Xavier, J.M. (2007). *Poética do Movimento*. Lisboa: Edições da Monstra.

Zhang, M. (2016, abril 22). Infographic: The History of Motion Capture, From 1774 to Today [Em linha]. In *Moviemaker*. Recuperado em 01 de agosto, 2017 no <https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/other/history-of-motion-capture-infographic/>

APÊNDICE A

A Tabela A.1 abaixo apresenta as referências audiovisuais selecionadas, e entre as quais se definiu (destacadas em verde) os casos de estudo da investigação.

Tabela A.1 – Categorias de Exploração do *Imaginarium* Diegético vs. Técnicas de Animação

Categorias de Exploração do Imaginário	Técnicas de Animação		
	Desenho	Stop Motion	3D
Sonho	Shank (2010)	Neco z Alenky (A Viagem de Alice) (1988)	Alice in Wonderland (2010) Inception (2010)
		Frida (2002)	
		The Fall (2006)	
		King of California (2007)	
Memória/ Lembrança	Priest (2001) Kill Bill 1 (2003)	MoonWalker (1988)	Harry Potter & The Deathly Hallows (2010)
	O Homem que Copiava (2003)		
	Scott Pilgrim vs. the World (2010) MoonWalker (1988)	Los Rubios (2003)	
Alucinação/ Delírio/ Psicadelia	Pink Floyd The Wall (1982)	Devil in The Room (2013)	2 Coelhos (2012)
	Reefer Madness (2005)	A Very Harold & Kumar 3D Christmas (2011)	
Fantasia/ Devaneio/ Pensamento	Sound of South (1946) The War Between Men and Women (1972) Annie Hall (1977)	Look Both Way (2005)	Life of Pi (2012)
	Xanadu (1980)		
	Hedwig And the Angry Inch (2001)		
	The Private Lives of Pippa Lee (2009)		
	Diary of a Wimpy Kid (2010)		
	2 Coelhos (2012)		
			Miss Porter (2006)

Os Filmes Casos de Estudo

- *Pink Floyd The Wall* (Alan Parker, 1982): longa-metragem britânica (musical), com as músicas do grupo *Pink Floyd*. Utiliza **desenho animado** em vários momentos, mas especialmente durante a alucinação de Pink (Bob Geldof), personagem principal.



Figura A.1 - Still de *Pink Floyd The Wall*, com Pink (Bob Geldof) tentando suicídio.
Figura A.2 - Still do filme mostrando a criatura, uma psicadelia de Pink, ao perder sangue.

- *Frida* (Julie Taymor, 2002): longa-metragem estado-unidense-canadiana-mexicana (biográfico/drama) sobre a vida de Frida Kahlo. Utilizou **stop motion** com bonecos (Irmãos Quay), para representar um sonho, do período da cirurgia da artista.



Figura A.3 - Still de *Frida*, com a imagem em vida real da personagem principal (Salma Hayek).
Figura A.4 - Still, referente à representação da cirurgia de Frida, como um sonho da personagem, em animação *stop motion* dos Irmãos Quay.

- *O Homem que Copiava* (Jorge Furtado, 2003): longa-metragem brasileira (drama/romance) que também apresenta as memórias do jovem André (Lázaro Ramos) em **desenho animado**, feito por Alan Sieber, que lembra os **cartoons** dos jornais.



Figura A.5 - Still de uma cena de Lázaro Ramos, como André, um jovem operador de fotocopadora, em *O Homem que Copiava*.
Figura A.6 - Still do filme referente à sequência em desenho animado, das lembranças da infância de André.

- *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* (Todd Strauss-Schulson, 2011): longa-metragem estado-unidense (comédia), que mescla imagens em *live-action* e em *stop motion* para apresentar uma alucinação por consumo de entorpecentes.



Figura A.7 - Still de *A Very Harold & Kumar 3D Christmas* (2011), com Harold (John Cho) e Kumar (Kal Penn) em *live-action*.

Figura A.8 - Still de um momento de alucinação das duas personagens como bonecos.

- *2 Coelhos* (Afonso Poyart, 2012): longa-metragem brasileira (de ação) com uma história de vingança e política. Apresenta vários momentos de interferências gráficas e dois outros, em especial um contando a Síndrome do Pânico de Júlia (Alessandra Negrini), como uma alucinação, em **3D**.



Figura A.9 - Still de uma cena onde Júlia começa a ter uma crise de Síndrome do Pânico.

Figura A.10 - Still, em que ela entra em contato com seus fantasmas (em 3D) e luta com eles, como em um *game*.

- *Life of Pi* (Ang Lee, 2012): longa-metragem sino-anglo-estado-unidense (aventura), em que Pi (Irrfan Khan) conta duas versões sobre o naufrágio que sofreu, uma delas, uma fantasia. Nesta versão, várias cenas foram produzidas em **3D**, naturalista.



Figura A.11 - Still de *Life of Pi* (2012), com Pi Patel, adulto (Irrfan Khan) contando a sua história.

Figura A.12 - Still de um momento dessa história, quando Pi estava à deriva em mar aberto.

APÊNDICE B - Resumos das Publicações pela Autora durante a Pesquisa

- 1) Artigo apresentado no *Congresso Internacional Sobre Outras Obras 2015*, da *Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa*, em 30 de março de 2015, e publicado na *Revista :Estúdio 11*, pp. 20-29, ISSN: 1647-6158. Sítio do evento <http://www.cso.fba.ul.pt>.

Título: *Luminaris – Sob a Luz do Cinema de Atrações*

Resumo: O objeto deste artigo é apresentar como um meio audiovisual carrega em sua imagem, movimentos e estética de outro meio audiovisual. O recorte é a animação em *Pixilation, Luminaris* (2011), de Juan Pablo Zaramella premiada internacionalmente, que mesmo com a criação artificial dos movimentos, apresenta similaridade visual com as primeiras produções do Cinema, como *Viagem à Lua* (1902), de Georges Méliès.

Palavras-chave: *Imagem animada, Pixilation, Stop motion, Primeiro Cinema.*

- 2) Artigo apresentado no *CONFIA 2015, Conferência Internacional em Ilustração e Animação*, organizada pela *Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave*, e ocorrido em Braga / Portugal, de 10 a 12 de abril de 2015. Foi publicado nos anais do evento, pp. 87-99, ISBN: 978-989-98241-9-5. Sítio do evento <http://www.confia.ipca.pt/>

Título: *Neighbours e os Elementos Representativos de Espetáculos*

Resumo: A construção da imagem animada consiste em inúmeros detalhes técnicos e plásticos. Em uma animação em *Pixilation* há as mesmas preocupações que a imagem criada no cinema *live-action*, no teatro ou outros espetáculos, onde o corpo do ator é a base para o personagem – além de utilizar os outros elementos cenográficos (iluminação, cenário, figurino e a maquiagem) que também particularizam a técnica em relação às demais. É um 3D real, com escalas reais. Esses elementos de espetáculos são elementos de representação que são analisados neste texto, observado como a materialidade e sua visualidade contribuem representativamente por semelhança e/ou analogia para a narrativa em *Neighbours* (1952). Para tal objetivo foi escolhida essa animação de Norman McLaren, devido à sua importância histórica e às suas características técnico-estéticas. O suporte teórico da análise são principalmente os trabalhos de Patrice Pavis, Antônio Candido, Darci Kusano e do próprio McLaren. O texto apresentado é originário de uma pesquisa maior, uma dissertação de mestrado, onde foi pesquisado como a materialidade e sua visualidade contribuem para a construção e o entendimento da narrativa nas animações em *Stop motion*.

Palavras-chave: *Animação, Pixilation, Stop motion, Elementos de representação*

- 3) Artigo apresentado na *Conferência Internacional Stereo & Immersive Media 2015*. Organizado pela *Universidade Lusófona* e a *Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa*. O evento ocorreu de 7 a 9 de outubro de 2015, no *Arquivo Nacional da Torre do Tombo*, e o texto foi apresentado em 9 de outubro de 2015, sendo publicado nos anais da conferência, pp. 127-144, ISBN: 978-989-757-045-2.

Título: *A Atração no Cinema de Animação: Além de um Princípio Animado*

Resumo: A atração – ou imersão – que exerce uma obra animada é o tema deste artigo, que não considera a questão “imersiva” das projeções IMAX, estereoscópicas (3D) e/ou movimentações espetaculares de câmera ou de equipamentos oculares. O que se observa é a capacidade de “absorver” o público, das histórias representadas em Animação – em especial, os momentos de representação de memória, de sonho ou de fantasia do personagem, como um mergulho, dentro da própria história. Apesar das projeções estereoscópicas propiciarem indubitavelmente a imersão do público, deve-se observar que a própria questão da captação dessas imagens pelo olho humano é composta não somente pelo processo ocular, mas também por questões de reconhecimento, empatia, identificação e participação. As questões mencionadas serão analisadas levando-se em consideração o conceito de atração de Tom Gunning, da suspensão da descrença, de Jacques Aumont, da ilusão da imagem, de Ernst Gombrich, da percepção, de Rudolf Arnheim e de Henri Bergson, do imaginário no cinema, de Edgar Morin e os Princípios Fundamentais de Animação, desenvolvidos por Walt Disney.

Palavras-chave: *Atração cinematográfica, Atração animada, Imagem em movimento, Imagem Animada, Cinema de Animação, Imersão, Imagem.*

- 4) Artigo apresentado no *Congresso Internacional Sobre Outras Obras CSO'2016*, evento promovido pela *Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa*, ocorrido de 17 a 23 de março de 2016. Foi publicado na Revista *:Estúdio 15, Artistas Sobre Outras Obras*, julho-setembro 2016, trimestral, pp. 80-88, ISSN: 1647-6158, e-ISSN 1647-7316. Sítio do evento <http://www.cso.fba.ul.pt>.

Título: *Uma Colagem sobre Portugal: o Fado Lusitano de Abi Feijó*

Resumo: Este artigo reflete como a imagem animada pode agregar contextos diversos através de características consideradas pós-modernas. A obra em questão é o curta-metragem *Fado Lusitano* (1995), do animador Abi Feijó, que apresenta a colagem como principal característica. Através da técnica de recorte e de apropriações variadas, agrega diversos contextos, criando uma representação da história de Portugal.

Palavras-chave: *Abi Feijó, Animação, Colagem, Pós-modernidade na animação, Técnica de recorte, Animação portuguesa.*

- 5) Artigo apresentado no *CONFIA 2016, Conferência Internacional em Ilustração e Animação*, organizada pela *Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave*, e ocorrido de 10 a 12 de junho de 2016, em Barcelos / Portugal. Foi publicado nos anais do evento, pp. 244-286, ISBN: 978-989-99465-6-9. Sítio do evento <http://www.confia.ipca.pt/>.

Título: *The Creation of Animated and Filmed Images*

Abstract: This paper is a reflection on Animation: its technical, visual and semiotic characteristics, with the objective of comprehensively understanding of its aesthetic possibilities in comparison to live-action cinema. It analyzes some historical issues, but focuses mainly on technical aspects (the drawing, Stop Motion and 3D processes), of the aura, of its visual and connotative representation, of the fiction, of the virtuality and consistency of its images, reaching an overview of how these images are created. More emphasis is placed on the differences than to the similarities between these two forms of creating moving images, with greater deepening in terms of questions animation, but having as reference live-action Cinema, due to its privileged position in the Audiovisual art form. Those analyses are based on the work of several theorists, among them Walter Benjamin, Jacques Aumont, Edgar Morin, and to assist in their understanding, several animation and live-action movies are cited as examples. This work is part of a PhD in Multimedia at the Faculty of Fine Arts of Lisbon University.

Keywords: *Animated image, Filmed image, Moving images, Animation techniques, Live-action movies, Digital image.*

- 6) Artigo apresentado no *Avanca-Cinema 2016 - Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação*, organizada por diversas instituições portuguesas entre elas as *Universidades de Aveiro, Minho e Coimbra*. O evento ocorreu de 27 a 31 de julho de 2016, em Avanca. Foi publicado nos anais do evento, pp. 681-689, ISBN: 978-989-96858-8-8. Sítio do evento: <http://www.avanca.org/PT/inicio.php>. Em coautoria com João Paulo Queiroz.

Título: *Modernidade e Pós-modernidade no Audiovisual*

Abstract: The goal of this article is to reflect on the issues of Modernity and Post-Modernity reflected in Audiovisual specifically on work produced for the big Cinema - both live-action and animation. As a product of modernity, the Cinema, as all arts, has been changing over time, due to technological, political and sociological contexts. Today, in times of globalization and radical technological advances, what could specify Modern Cinema and Cinema Postmodern? Is there validity in this question? To develop this study it will be considered works on Cinema and Philosophy, such as those of Jacques Aumont, Fernando Mascarello, Sebastien Denis, Fredric Jameson, Jean Baudrillard, Slavoj Žižek; and films like *Shrek* (2001) *The Lovely Bones* (2009), *2 Rabbits* (2011) and *Big Hero* (2014). This work is part of a larger investigation, doctorate in Multimedia, which is underway at the Faculty of Fine Arts, University of Lisbon.

Keywords: *Modern Cinema, Postmodern Cinema, Animated image, Film aesthetics, Film Narrative*

- 7) Artigo apresentado no *Avanca-Cinema 2016 - Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação*, organizada por diversas instituições portuguesas entre elas as *Universidades de Aveiro, Minho e Coimbra*. O evento ocorreu de 27 a 31 de julho de 2016, em Avanca. Foi publicado nos anais do evento, pp. 1065-1070,

ISBN: 978-989-96858-8-8. Sítio do evento: <http://www.avanca.org/PT/inicio.php>.
Em coautoria com João Paulo Queiroz

Título: *Da cibernética aos ‘hot media’, ensaio em torno da reificação*

Abstract: The “NDRC’s research program in fire control” was established by Vannevar Bush in the US during World War II. Its aim was to calculate the fire data of anti-aircraft heavy arms. Between the time of the shooting and the possible hit of an airplane, it would result a lapse of time that could be close to a minute. The team of Warren Weaver was one that established research contracts at NDRC. The key to calculate the trajectories was set by introducing the concept of feedback in the calculation: new data to be introduced continuously and to be recalculated at all times. The concept of “cyber”, will be released in 1947 by Norbert Wiener (marking the beginning of servo engineering, self-regulation by feedback). Calculating machines seek to simulate human thought in predicting future events to perform autonomous or automatic actions). It was the start of computer systems with feedback, setting up the stand for the first computer applications. This gives access to a loophole in relation to the contents that Marshall McLuhan was to come to enunciate with his distinction between Hot Media and Cool Media. This article seeks to update the debate between the inert contents and the ones that are interactive, offering a systematization of some concepts involved, renewing the debate.

Keywords: *Cybernetics, Hot media, Cool media, Film.*

- 8) Artigo publicado na *Revista :Estúdio, Artistas sobre outras Obras*, Volume 8, número 20, outubro-dezembro 2017, pp. 112-120 | trimestral ISSN 1647-6158 | e-ISSN 1647-7316.

Título: *Estilhaços: Uma empatia animada*

Resumo: O objetivo deste artigo é analisar o uso da hibridização da imagem animada e filmada na criação de uma narrativa que propicia a empatia do público. A obra em questão é o curta-metragem *Estilhaços* (2016), do animador português José Miguel Ribeiro. Para as análises são desenvolvidas as questões da variação de informação visual e de como o espectador recebe essas imagens — através dos trabalhos de George Sifanos (2012), de André Gaudreault e François Jost (1995) e de Marie-José Mondzaim (2015).

Palavras-chave: *Hibridização da imagem, Imagem animada, Espectador.*

- 9) Artigo publicado na *Revista Con A de Animación*, [S.l.], da *Facultad de Bellas Artes da Universitat Politècnica de València*. Nº. 7, pp. 162-175, mar. 2017. ISSN 21733511. Disponível em: <http://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/7304>.
Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2017.7304>.

Título: *Adagio: La Materialidad Como Elemento Narrativo y Simbólico*

Resumen: Este artículo tiene como propósito analizar cómo algunos aspectos de la materialidad de la técnica de animación *stop-motion* puede complementar y ayudar a su narrativa. El estudio se realizó a partir del cortometraje *Adagio* (Garri Bardin, 2000), de acuerdo con los conceptos de la semiótica, del cine, de la narrativa y en base a una entrevista con el director. Por lo tanto, ha sido posible comprobar cómo

la expresividad puede ser presentada por medio de la utilización física, representativa y simbólica del material utilizado en la preparación de las imágenes. En consecuencia, el presente ensayo expande la comprensión de la riqueza estética de animación como un arte, una técnica y un medio de mensaje.

Palabras-clave: *Animación stop-motion, estética de la animación, connotación, origami.*

- 10) Artigo apresentado no *CONFIA 2017, Conferência Internacional em Ilustração e Animação*, organizada pela *Escola Superior de Design do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave*, e ocorrido de 14 a 16 de julho de 2017, em Guimarães / Portugal. Foi publicado nos anais do evento, pp. 478-489, ISBN: 978-989-99861-3-8. Sítio do evento <http://www.confia.ipca.pt/>.

Título: *The Three-Dimensional Imaginary: the narrative, time and the virtual*

Abstract. This paper aims to analyze 3D animation as a representational instrument of diegetic imagery in a live-action movie production. The visual issue of the image and its simulation of the real, as well as the very moment in which it is inserted, in addition to how time is presented by this visual narrative, are the points taken into consideration in this work. The movie chosen for these analyses is *Life of Pi* (Ang Lee, 2012), more specifically, the dream sequence of the main character. Therefore, the narrative characteristics are considered according to the studies by Gérard Genette and Gaudreault & Jost, and the concepts of time in cinema, by Andrei Tarkovsky. The moments represented in 3D animated images are also aesthetically analyzed considering the work of George Sifanos on animated image, and of Edmond Couchot on digital image. The characteristics of this sequence are furthermore analyzed taking into account Gilles Deleuze's concepts of time-image.

Keywords: *Animation 3D, Diegetic-Imaginary, Dream-image, Recollection-image, Crystal-image, Life of Pi.*

- 11) Artigo apresentado no *Congresso Internacional Sobre Outras Obras CSO'2018*, evento promovido pela *Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa* e pela *Sociedade Nacional das Belas Artes*, ocorrido de 23 a 28 de março de 2018. Foi publicado na *Croma*, 6 (11), e-ISSN: 2182-8717. pp. 66-75. Sítio do evento <http://www.cso.fba.ul.pt>.

Título: *O Choque entre a Fantasia e a Realidade em 'O Menino e o Mundo'*

Resumo: O objetivo deste artigo é refletir como a utilização da imagem animada e filmada, em uma mesma narrativa, desperta outros entendimentos. A partir da longa-metragem de animação, *O Menino e o Mundo* (Abreu, 2013), que utiliza a estética do olhar infantil, é analisada a discrepância apresentada entre as duas visualidades e as consequências que isso acarreta. Para tanto, foram considerados os trabalhos de André Bazin (no campo do cinema), José-Manuel Xavier (no campo da animação) e Rudolf Arnheim (no campo do estudo da imagem).

Palavras-chave: *Animação, Cinema live-action, Imagem animada, Desenho animado, Imagem real.*

APÊNDICE C - Controlo sobre as Entrevistas da Investigação

Tabela A.2 - Controlo sobre as Entrevistas com Profissionais da Área

ENTREVISTAS COM PROFISSIONAIS DA ÁREA – DE ABRIL DE 2016 A MARÇO DE 2018					
		CONVITE	ACEITE	ENVIO	RECEBIMENTO/ ENTREVISTA
ALE	Raimund Krumme	OK	OK	presencial direta	19/10/2016
AUS	Adam Eliot	OK	OK	em linha	06/11/2016
BRA	Marcos Magalhães	OK	OK	email	03/09/2016
	Patrícia A. Dias	OK	OK	em linha	12/10/2016
CAN	Martine Chartrand	OK	OK	email	21/02/2017
	Steven Woloshen	OK	OK	presencial direta	16/06/2016
ESP	Maria Lorenzo Hernández	OK	OK	email	19/09/2016
EUA	Corrie Francis Parks	OK	OK	email	22/08/2016
	David Daniels	OK	OK	email	11/10/2016
	José Xavier	OK	OK	em linha	06/10/2016
FRA	Dominique Willoughby	OK	OK	presencial direta	19/06/2017
	Georges Sifanos	OK	OK	email	06/07/2017
HOL	Michael Dudok de Wit	OK	OK	email	05/01/2018
JAP	Koji Yamamura	OK	OK	email	15/03/2018
MEX	Tânia de Leon	OK	OK	email	23/10/2016
	Abi Feijó	OK	OK	em linha	09/01/2018
POR	Fernando Galrito	OK	OK	presencial direta	13/10/2016
	Sandra Dias	OK	OK	presencial direta	16/10/2016
RUS	Mikhail Aldashin	OK	OK	presencial direta	09/08/2016
	Alexander Geifman	OK	OK	email	29/10/2016
SER	Rastko Ćirić	OK	OK	email	25/12/2016
RCH	Milan Svatoš	OK	OK	email	11/12/2016
GBR	Peter Lord	OK	OK	em linha	01/12/2016
	Quay Brothers	OK	OK	email	02/09/2016
URU	Walter Turnier	OK	OK	em linha	21/09/2016

APÊNDICE C - Controlo sobre as Entrevistas da Investigação

Tabela A.3 - Controlo sobre as Entrevistas com os Realizadores

ENTREVISTAS COM REALIZADORES e/ou ANIMADORES – DE ABRIL DE 2016 A MARÇO DE 2018					
	CONVITE	ACEITE	ENVIO	RECEBIMENTO/ ENTREVISTA	Outras fontes
Devil in the Room - C. McKinnon	OK	OK	email	03/09/2016	-
O Homem que Copiava - J. Furtado	OK	OK	email	02/04/2017	-
2 Coelhos - Afonso Poyart	OK	OK	em linha	19/10/2016	<i>Making of</i>
Frida - B. Quay	OK	OK	email	23/09/2016	<i>Making of</i>
Shank - Adam Coburn	OK	OK	email	24/09/2016	<i>Making of</i>
Vida de PI	OK	NO	-	-	<i>Making of</i>
The Wall - Alan Parker	OK	NO	-	-	<i>Making of</i> site Alan Parker
H. Porter - Frankstone	OK	NO	-	-	<i>Making of</i>
Inception	OK	NO	-	-	<i>Making of</i>

APÊNDICE D - Entrevista a Jorge Furtado (realizador de *O Homem que Copiava*)

1) O que lhe fez utilizar essas duas linguagens sequenciais, em seus filmes, e em especial, em *O Homem que Copiava*? Por que fez essa escolha?

JF: Sou fã de quadrinhos, mais ainda na idade adulta do que era quando criança. Acredito que alguns dos maiores criadores do século 20 são autores/artistas de quadrinhos: Will Eisner, Robert Crumb, Art Spiegelman, Charles Schulz, Osamu Tezuka, Daniel Clowes, Hugo Pratt, Alison Bechdel, Chris Ware, são grandes escritores, que se utilizam do poder da imagem associada ao texto, como faz o cinema. O autor de quadrinhos tem uma característica que o distingue fundamentalmente do cineasta: ele pode contar sua história sozinho, não precisa convencer nenhum produtor a investir milhões em seu roteiro, só precisa de papel e tinta. Isto faz com que o quadrinho seja capaz de experiências mais radicais que o cinema, em geral. O personagem de André (Lázaro Ramos) é um garoto tímido, solitário e cheio de imaginação. Os quadrinhos são uma forma de expressão ao seu alcance.

2) Como foi a produção do filme, construção do roteiro, definição das ações a representar ... pensado na utilização dessas linguagens? E o que é diferente em relação à uma produção completamente filmada?

JF: O roteiro é escrito exatamente como nas cenas com atores. Um exemplo:

CENA 28 - ANIMAÇÃO

Desenho animado. O pátio de uma escola, crianças brincam. André e Mairoldi estão sentados numa escada. André toma um refrigerante.

ANDRÉ (VS)

No outro dia, na escola, eu disse para o Mairoldi, um gordinho que tinha uma mancha vermelha na cara, que eu achava que o meu pai não ia mais voltar.

ANDRÉ

Eu acho que o meu pai não vai mais voltar.

MAIROLDI

Ele viajou?

Crianças passam jogando bola.

ANDRÉ

É.

MAIROLDI

Quando?

ANDRÉ

Faz sete anos.

Mairoldi sorri. Ri. Gargalha.

ANDRÉ

Ele começou a rir, a rir muito.

André quebra a garrafa de refrigerante na cara de Mairoldi.

Sangue, professores em pânico, ambulância.

ANDRÉ (VS)

Então eu peguei uma garrafa e quebrei na cara dele. Ele ficou cego de um olho. Essa foi a parte da burrice.

André se afasta da escola.

ANDRÉ (VS)

Foi meu último dia na escola. Eles me expulsaram, e eu também não queria mais ir.”

<http://www.casacinepoa.com.br/os-filmes/roteiros/o-homem-que-copiava-texto-inicial>

3) Na sequência em que André estava assistindo TV (sequência desenhada por Tadao Míaquí, certo?), qual foi a razão de optarem por uma estética bem americana e anos 60? (Com um visual mais frio, com predominância de azuis).

JF: Porque, ao contrário das animações com desenhos do Allan Sieber, que representam o traço do André, esta sequência é uma lembrança da infância do André, um momento em que ele assistia televisão, portanto um desenho antigo. Ali há uma referência direta ao livro “A vida, modo de usar”, de Georges Perec, que aparece no filme (na máquina xerox), como a capa tem o desenho de um prédio do qual foi arrancada uma das paredes, permitindo ver o seu interior.

4) E depois, com as lembranças da escola (foi do animador Alan Sieber), apresenta um traço mais “escrachado”. Com um visual mais quente, com predominância de vermelhos. Foi para fazer um contraponto com o desenho “americano”? Como foi o processo de criação dessa sequência?

JF: Sim, o desenho do Allan, que ele mesmo define como “tosco”(apesar de ser bastante sofisticado) é o que eu pretendia para representar o André. As cenas estão no roteiro.

5) Qual foi a razão de ter escolhido, como técnica animada, o desenho animado para as lembranças de infância, enquanto na sequência de “Santa Cecília” – que também um tipo de lembrança/imaginação – foi realizado em Animação de Recorte? Simplificando, por que a escolhas dessas técnicas para essas sequências?

JF: A sequência da Santa Cecília é um tipo de conhecimento enciclopédico e superficial que André adquiriu em seu trabalho, fazendo cópias. A ilustração faz referência ao tipo de ilustração que aparece em livros religiosos. A ideia era criar um mosaico de estilos de imagens, de diferentes fontes, que habitam a imaginação de um operador de fotocopadora.

6) Em que a materialidade do recorte, contribui ou agrega a essa sequência de caráter “histórico”? O Sr. saberia me dizer a origem das imagens dos recortes?

JF: Não saberia dizer, faz muito tempo. Mas a ideia, como já disse, é buscar imagens de diferentes fontes. Por exemplo, se eu escrever agora no Google “Santa Cecília”, encontro as seguintes imagens:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/87/St_cecilia_guido_reni.jpg

<http://www.espacomissionario.com.br/santo-do-dia/novembro/imagens/santa-cecilia-santo-do-dia.jpg>

<https://www.encontrocomcristo.com.br/wp-content/uploads/2013/06/santa-cecilia.jpg>

Provavelmente foi um destes quadros que usamos.

7) Outra coisa interessante foi a utilização, também de um desenho animado, para a cena da queda de Feitosa, nas estacas de madeira (é a sequência que chama de “urso”?). Como, porque resolveu utilizar Animação (bem minimalista), e em que acha que ela contribuiu para a dramaticidade (ou comédia/ironia) do filme?

JF: As estacas que acabam matando o Feitosa fazem parte de um plano longamente elaborado por André, o esquema aparece no quadro de recortes, na parede de seu quarto. A ideia ali era deixar claro que Andre já estava pensando nisso há bastante tempo. E o desenho, que tem o traço de Andre/Allan, é o mais simples possível.

8) Mudando um pouco o foco, mas dentro da questão animada e Cinema live-action: Enquanto realizador de cinema filmado, qual o seu ponto de vista sobre o Cinema atual, que utiliza a Animação não mais apenas como um efeito, mas como uma parte integrante dentro da própria narrativa (como em *A Vida de Pi* (Ang Lee, 2012)? Não parece ser uma revolução, como foi o cinema sonoro?

JF: O cinema de animação e o cinema “live action” nasceram interligados, Méliès usava animação em seus filmes com atores, além de colorizar os filmes feitos em preto e branco. A animação impregna de fantasia a linguagem excessivamente realista da fotografia, nos fazendo lembrar que o realismo é só mais uma convenção.

APÊNDICE E - Entrevista aos Quay Brothers (animadores de *Frida*)

1) In your opinion, why the use of animated image, to the imaginary representation have been increasing, in the live-action movies?

QB: You are asking us questions we ourselves cannot answer. These directors clearly follow their own agenda and animation simply seems more suitable in its stylisation. We are not reluctant correspondents, but we cannot answer for all the live-action filmmakers who might use animation. You have to ask them.

2) The difference of filmed and animated image favors or disturbs the imaginary representation? Why?

QB: Once again we cannot answer that question and each filmmaker will make that “so-called imaginary representation” different according to their own sensibility with respect to what is animated and what is achieved otherwise.

3) Why in most cases, is it used the cartoon (drawings) to the imaginary representation, including in 3D animated films – such as Ice Age (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and Kung Fu Panda 2 (Jennifer Yuh Nelson 2011)? What is your opinion about?

QB: We haven't seen these films.

4) Do you believe that one animated technique (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) results "better" to represent the character's imaginary than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

QB: You cannot make a single perfect statement here with respect to all these techniques. Each does it better or worse and the viewer is the sole emissary and witness for such an encounter a certain majority will say yes and a second majority will say no.

5) Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do you think about that?

QB: Again, this is too subjective a statement and without giving examples, it's impossible to evaluate. Borowczyk's “Rosalie” however achieves this immaculately and the world doesn't even know this.

6) What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of digital images, where it is impossible to distinguish the appearance, it is real and what is not, as *The Life of Pi*, by Ang Lee, 2012)?

QB: Still haven't seen the film.

7) And what do you think about the mixed production: Stop motion +3D?

QB: Unfortunately, we don't pursue this kind of cinema as a game of win or lose. Our time is very short.

8) Do you remember any live-action film using stop motion to represent a scene of psychedelia/ hallucination or imagination/fantasia? What?

QB: Jan Švankmajer's "The Quiet Weekend" achieves this not as what you propose but as proof of a documentary state.

APÊNDICE F - Entrevista a Afonso Poyart (realizador de *2 Coelhos*)

1) Sei que começou sua carreira como animador, mas quais foram as razões que o levaram a utilizar animação no filme? Por que acreditou que elas combinavam com a ideia que tinha a desenvolver?

AP: Existe uma questão prática, na verdade, e que é uma das razões do porquê eu coloquei animação no filme. Obviamente, como eu comecei a minha carreira com esse *background*, quando eu fui fazer o meu primeiro longa-metragem, a gente não tinha verba suficiente para fazer as coisas, em todas... então a ideia de adicionar computação gráfica e animação, ela também veio a calhar, veio funcionar como redução de custos, entre outras, não é?

Eu tenho muitos amigos dessa área, e que vieram de fora do Brasil, que trabalharam comigo no passado, e a gente montou uma equipe com um custo acessível, para fazer essas cenas de animação.

Bem, eu sabia que ia ter que trabalhar com algum tipo de animação, porque o filme já começa assim... quando ele se vê dentro de um videogame, então, eu queria criar um mix de mídia, eu queria fazer um conteúdo que tivesse essa coisa da animação, da tecnologia digital, desse universo de videogame,... animado enfim, com uma realidade mais “gruff”, uma realidade mais dura. E tem a questão financeira. Agora, eu acho que o personagem do Edgar, ele é esse cara que vive num mundo, dele próprio. Ele é um cara que é viciado em videogame, ele é viciado, talvez, em animação ... ele vive muito nesse universo, então, a gente traduzir algumas alucinações dele, alguns pensamentos dele, com uma linguagem de animação, me pareceu que poderia funcionar também para a narrativa, sabe?

Para não ficar uma coisa totalmente descolada. Talvez hoje, eu faria menos isso, colocaria menos, ...

EG: eu acho que foi na proporção certa, tem a ver com a proposta.

AP: é teve várias razões. A primeira foi por eu querer agregar valor ao projeto, se eu não tenho uma verba gigante para fazer o projeto, eu tenho conhecimento, *knowhow* e pessoas podem me ajudar a fazer uma sequência de animação super legal, entendeu? E a mistura disso com *live-action*, pra mim... eu quis fazer isso, como primeiro filme, o que deu na minha cabeça eu joguei lá, entendeu? Sem muito questionar se isso era correto, se estava coerente com a linguagem, ... eu fui muito na intuição: se eu estou com vontade de fazer, por que não? Vamos ver o que vai sair.

E o filme é autoral, e eu não me podei nem um pouco. Assim, mesmo sendo autoral, as pessoas param e perguntam: “será que isso é coerente o que eu estou fazendo?”; “o que será que vão pensar, os outros cineastas, os meus amigos cineastas, ... porque isso parece *too much*, parece “mão pesada”, colocar uma sequência de animação dessa logo no começo do filme, ... Pode parecer publicitário, porque eu vim do mercado publicitário ... Eu falei, “cara ..., dane-se. Eu vou fazer o que eu tenho vontade aqui, e vou num fluxo de consciência. O que sair da minha consciência, eu vou tentar traduzir isso, com a minha intuição, eu vou administrando o que colocar, e o que não colocar.”

Então, assim, o filme ficou um pouco pesado, nessa questão de animação. Mas eu acho que é um pouco justificado por esse *background* do próprio personagem, que é um personagem que vive essa cultura pop, ele é um cara meio viagem, ele é um cara ligado nesse universo nerd, então as coisas se traduzem assim, pra ele.

2) Em que momento durante a criação do roteiro, chegou a essa conclusão?

AP: Eu criei o roteiro primeiro, mas escrevendo, eu já sabia que algumas sequências iam ser animação. Por exemplo, esse sonho da Júlia, que a gente faz uma representação desse ataque de pânico, nesse universo em que ela luta contra “demoninhos” ..., criancinhas demoníacas, ... Eu queria fazer uma sequência assim, meio louca, com uma sequência de ação meio surreal, totalmente fora do universo real do filme, mas eu não sabia exatamente, qual seria a “cara”, não é?

Mas eu sabia que teria algum nível de animação. A gente cogitou de fazer com personagens, com atores fantasiados, de monstros, ... sei lá o que, ... mas isso não funcionava no nosso orçamento. E poderia ficar muito tosco, sabe? Fazer uma sequência de ação, de uma mulher lutando com uma série de monstros, filmando isso, eu teria que ter uma verba que não tinha no orçamento. Bom, então vamos fazer isso totalmente no fundo verde, e vamos fazer uma concepção de uns personagens... e vamos estilizar realmente.

Aí eu me inspirei na obra de um artista (Jeffrey Thomas), ele faz uns desenhos bonitinhos, mas macabros ao mesmo tempo. Ele tem uma inspiração na Disney, por exemplo, mas ele dá um twist de terror pros personagens. Então, são criancinhas demoníacas, são bichinhos, mas são meio demoníacos.... A gente se inspirou nessas obras e criamos esses personagens ... como se ela estivesse lutando com esses personagens, ... ela está grávida também... então, tem uma conexão, e ele “sonha” com essas criancinhas meio loucas!

3) E como foi a produção do filme, a construção do roteiro, a definição das ações a representar ... pensado na utilização da imagem filmada e animada – tanto 2D quanto 3D?

AP: Sim, eu sabia que ia ter que fazer algum efeito visual, mas não exatamente como a gente ia resolver. Geralmente é assim. Aí no período de pré-produção, a gente começa a ver questões de verba, questão logística, o que a gente vai conseguir e o que a gente não vai, tipo assim,... não daria para gente fazer... a gente acabou filmando isso num dia, a Alessandra contra um fundo verde, fazendo “assim” com as espadas, no nada! ... e depois criamos os bonecos a atacando. Ela “cortava” no nada, depois a gente fez os bonecos entrarem onde ela estava cortando. Assim é o cinema sem dinheiro, a gente tem que se adaptar. O dinheiro molda muito o que vão ser as coisas. Não é um tipo de arte que você sai criando coisas sem limite, você tem muitos limites, então, acaba que o dinheiro é um fator moldante extremo, dentro de um conteúdo como esse.

4) Porque optou em utilizar o 3D – na psicose da Júlia – com estética de toy? Não poderia ser outra técnica?

AP: Poderia. Como eu te falei, nós pensamos em filmar, essas pessoas. Pensamos em fazer 2D... pensamos em fazer várias coisas. Podia ser o que fosse. A gente resolveu fazer 3D, porque a gente tinha, na época, uma equipe de 3D mais forte, já desenvolvendo junto com o filme, e pareceu ser um caminho. E foi uma sequência que demorou, assim, 5 meses pra ficar pronta, foi assim, bem demorado. Acabou saindo um tiro pela culatra... porque também não foi barata, mas quando já se está no meio do caminho, não tem mais volta.

5) O que lhe fez associar a relação da Julia com a Síndrome, como se fosse um *game*?

AP: Olha, pensando num todo, depois, a gente forçou um pouco a conexão (com o Edgar) sim. Eles são duas pessoas parecidas, o Edgar e a Júlia, de uma certa forma. Eles são como almas gêmeas, então, da mesma forma que ele teve aquele início ele está no *GTA*, no jogo, ela tem um tipo de representação do pânico, que é uma espécie de um *game* também. Mas essa conexão, veio depois. Não foi “pensado”. Acabou acontecendo. Não existe essa exigência de deixar isso “claro”... mas existe esse universo em que eles se interligam de certa forma.

EG: É a gente acha que só o racional é coerente. Não. Eu acho que a intuição é muito coerente.

AP: Sim, eu acho que isso é importantíssimo pra mente criativa, pro “autoral”, não é? É você acreditar um pouco na intuição, é você poder colocar a sua intuição, poder traduzir as vezes, ... e depois ela vai fazendo sentido. É um trabalho de pesquisa, é um trabalho de descobrimento. Eu acho muito difícil começar e terminar um filme com tudo planejado lá atrás. Eu acho que quem faz isso erra muito, pois é um processo de descoberta, a gente não tem como saber muito ainda onde a gente vai parar, sabe? Começa a fazer um negócio, aí começa a entender mais sobre esse assunto que você está falando, os atores te ajudam, também a entender, o próprio processo de fazer o filme, ... a edição, ... a coisa vai amadurecendo, e você vai criando e, putz! É sobre isso!

Às vezes a gente tem uma dificuldade, de descobrir sobre “o que é” o filme, mesmo. Por mais que a gente tente saber antes, a gente só vai saber qual é a do filme, depois.

É o processo autoral, mesmo, que no cinema é cada vez mais difícil, porque é um processo que custa dinheiro, e porque custa dinheiro, as pessoas querem saber tudo antes, demandam um planejamento, você saber “tudo” antes, então é um equilíbrio complicado.

6) Especificamente sobre essa sequência, vi em uma entrevista que você a chama de “sonho de Julia”. Mas não seria mais, uma “alucinação”/“psicodelia” (eu interpretei assim), ou mesmo “efeito interno” do seu emocional, uma “fantasia”, que um “sonho” propriamente dito, já que ela estava acordada quando a sequência acontece?

AP: Sim... Ela é uma menina que está sofrendo dessa ansiedade crônica, que se traduz nos ataques de Pânico, que ela tem tido ali toda hora... falta de ar, .. eu já tive muito, por isso eu quis traduzir.

EG: Isso é interessante, então assim, pra você era como se você estivesse lidando com seus próprios demônios?

AP: Eu quis criar uma representação visual que ela estivesse “batalhando” esses pensamentos negativos. Porque eu acho que não é nada mais que isso. A gente fica ansioso e entra em pânico porque a mente, isso é uma coisa explicada: a mente não foi criada pra te fazer feliz. A mente foi criada pra te deixar alerta a tudo: é lutar ou correr. É um mecanismo de defesa que a gente tem. Então isso é uma coisa da mente humana. Mente humana não fica feliz. Você tem que saber ser feliz. É da natureza. As pessoas que “têm pânico”, como a Júlia, por exemplo, é uma pessoa que está sempre sendo afligida por essa ansiedade, por preocupações, que a deixam ansiosa. Então, isso se traduz num ataque de pânico, quando isso chega em um lugar extremo.

Ali, quando ela está indo para um lugar ermo, sem ninguém, ... ela está ali, numa situação tensa, ... “Pra onde esse cara está me levando?”... ela fica sem condições de respirar, ela tem um ataque de pânico, ... eu quis criar um universo gráfico, como se ela

estivesse ali batalhando contra isso. Ela é uma pessoa que já vai ao psiquiatra, então, “teoricamente” isso é uma coisa que o psiquiatra falou, Você tem que lutar contra os seus pensamentos negativos, até que no começo no filme, ela tenta pensar em passarinho, ... ela tenta pensar em coisas positivas, pra não pensar nas coisas ruins... então, essa representação é a luta contra esses monstros que são esses elementos que deixam ela ansiosa. Mas é uma representação visual, óbvio.

EG: Sim, eu acho interessante você dizer que teve problema de pânico, porque eu tive isso também em um momento da minha vida. E fazendo uma introspecção, eu acho que tem muito a ver essa questão dos *toys*, dos diabinhos, porque no meu caso por exemplo, bastava eu pensar no que eu tinha que fazer no dia, se fosse muita coisa, já era suficiente pra eu entrar em crise, falta de ar, tremedeira, taquicardia, e essa coisa dos bonequinhos, tem a ver por causa da quantidade de coisa, né?

AP: Claro. É uma coisa que está dentro do cérebro dela. E como está dentro do cérebro, a gente pode abrir um espaço pra representar visualmente como a gente quiser. Porque assim, naquele momento que ela tem o ataque de pânico, ela não está sob uma ameaça real. Mas a ameaça está na cabeça dela!

O Pânico, tem a ver com a questão dos pensamentos. É a ansiedade. As pessoas ficam projetando coisas ruins, e isso daí gera uma tensão real no corpo. Aí a pessoa entra a situação que vai pré-ventilar, o sintoma clássico do pânico, e passa mal... mas não vai morrer. Então ela está ali, naquela história. E quando ela toma aquele comprimido, ele é um *Lexotan*, ... é um comprimido que quando a pessoa está num ataque de pânico, e toma, ela melhora em 15 minutos ... ou cinco, sei lá eu... Mas quando ela toma, é a bomba nuclear que mata os bichos todos, entendeu?

7) Já o game “detonando em Miami Beach”, é mesmo uma fantasia, a imaginação de Edgar, estou certa?

AP: É. Aí é a abertura do filme, ele está jogando, e a gente está contando também um pouquinho desse *backstory* dele, então, eu quis fazer uma mistura do jogo com o *backstory*. Por que tem a ver... atropelou alguém, foi pra Miami pra fugir, o pai dele pra fica um pouco *off*, ... o *GTA* atropela pessoas também, então, foi uma maneira de contar um pouco o início dele, com um pouco do videogame e o histórico junto. Misturando esses formatos.

8) E porque optou por utilizar 2D (e minimalista, tipo charge, P&B), nas cenas de pensamento, na elaboração dos planos de Edgar?

AP: Isso veio na época de edição mesmo. A gente nunca pensou em fazer um desenho do plano... eu não me lembro se isso estava no roteiro... não estava no roteiro... Mas a gente costurando, eu achei melhor desenhar um pouco esse plano, porque é um plano realmente complexo... e aí, um amigo meu tinha uma referência, ... um vídeo no youtube desses caras que desenham assim, esses *dudots*, com *time-lapse*, e achei legal isso. Então falei, “vamos fazer isso”. E ele fez.

Ele era um diretor da *Black Maria*, e me perguntou “por que a gente não faz assim?”. Então: “vamos fazer assim”. Mas claro, a gente já estava num universo onde o cara ... hoje eu não faria quilo, mas foi uma solução rápida, barata. Mas eu não amo de paixão... acho que não tem a ver com o Edgar aqueles desenhos ...

EG: Mas no momento em que eles entram, entraram bem, porque eles reduzem, o tempo de entendimento do público, porque desenhado, o pessoal, não tem dúvida!

AP: É. E é um desenho que mistura um pouco as imagens reais, não é? Ficou bem didático ... talvez eu uniria um pouco a coisa do *videogame*, com essa explicação. Como o Edgar gosta de *videogame*... ele não é um ilustrador, ... mas aquilo me faz parecer que ele é um ilustrador,... não sei.

9) Mudando um pouco o foco, mas dentro da questão animada e Cinema *live-action*: Enquanto realizador de cinema, qual o seu ponto de vista sobre o Cinema atual, que utiliza a Animação não mais apenas como um efeito, mas como uma parte integrante dentro da própria narrativa, como em *A Vida de Pi* (Ang Lee, 2012)? Não parece ser uma revolução, como foi o cinema sonoro?

AP: Claro. Essa categoria, quando a animação (entre aspas) entra num filme, entra num filme, pra não parecer animação, para parecer real, é uma categoria que chamam *view effects*, efeitos visuais. Eu acho que é uma revolução, óbvio. Eu acho, proporcionou você fazer cenas, que não era possível fazer. Isso é real. Eu acho que os roteiristas, diretores, conseguem imaginar as cenas, extremamente complexas, hoje, só com essa computação gráfica, que é animação... seja *motion capture*, captura de movimento, ou animação tradicional, mas é 3D... Eu acho que a grande revolução, que aconteceu, é o 3D, na verdade. O 3D, que criou esse universo monstruoso onde você pode fazer personagens como, um dragão, e esse dragão não parecer tosco, ... e coisas complicadíssimas, como um prédio desabando, esses filmes de destruição que é tudo 3D... é uma revolução. E você consegue fazer isso hoje de maneira rápida, entre aspas, ... por exemplo, tem um filme sobre o terremoto, em San Andreas (que é do mesmo produtor americano que fez o meu filme, *Solace*),... e esse filme tem muito efeito visual. Eles conseguiram fazer em três meses, todos os efeitos visuais do filme, quatro, no máximo. Falei com ele, ... eles puseram três, quatro empresas para trabalhar, claro. Mas hoje, já se tem muita tecnologia e os computadores. A tecnologia evoluiu, então você consegue fazer rápido e renderizar rápido. Então, isso revolucionou, porque você consegue entregar de maneira rápida.

EG: Agora você, com *background* de animador, você que utiliza a animação para representar, esses momentos, que não são momentos reais, dentro da história, proporciona ao público uma entrada maior no personagem, do que se essas cenas fossem feitas em *live-action*?

AP: Acho que nem maior, nem menor. Mas eu acho que o fato de você fazer uma representação em animação, bem-feita, não tira a pessoa da história. As vezes as pessoas acham: “ah, vamos botar aqui uma animação, para contar um pedaço desse passado, ou, uma viagem”, isso pode fazer o espectador sair da história completamente.

EG: É, eu acho que ele entra mais na história.

AP: É ... pode ser que sim. Eu acho interessante porque a mente humana tem essa capacidade de seguir um fio. Esse fio da história, mesmo se você mudar o formato, que você está contando a história, ainda assim, a pessoa entra (segue). A nossa mente, ela é muito capaz de seguir histórias, absolutamente capaz de fazer isso. Então, a gente está numa *live-action*, de repente, a gente entra num mundo de animação, a gente continua, a gente entende que aquilo ali faz parte do universo da coisa.

Eu acho que é legal, se estiver dentro do contexto, ... o Tarantino fez isso, eu o adoro, no *Kill Bill*, que conta a história da menina japonesa, ... eu acho genial. Como se fosse um mangá japonês, ... ali é um caso que, para mim, é muito mais legal do que se fosse filmado. Porque ali, ele conseguiu também colocar um pouco dessa cultura japonesa, como se fosse um *graphic novel* japonês, a história passada, então, você tem uma coisa

extremamente dramática na animação, que você não consegue no *live-action*. O sangue jorra... é como a percepção da criança, é tudo “mais”, é todo um absurdo, um sofrimento monstro.

Eu acho que nesse sentido, de você poder, com animação você poder criar um ambiente visual, que você não consegue fazer com a vida real, você consegue comunicar emoções diferentes. E às vezes, é assim que a pessoa se sente, como aquela lembrança, por exemplo. Aconteceu um evento, mas ela lembra daquele evento de uma maneira muito diferente do que é a realidade. A mente também faz isso, ela transforma. Então, pode criar essa representação distorcida, pra mais ou pra menos, do que a pessoa entende dessa lembrança.

EG: Sim, e no caso do *Kill Bill*, ela lembra da infância dela, então é uma criança, lembra em desenho animado ...

AP: Exatamente, tem uma justificativa forte, tem um poder, eu acho poderoso. Um desenho japonês lindo. Eu acho que tem tudo a ver. Pra mim, é muito melhor de que se ele tivesse pego uma atriz mirim, um ator... será? ... Ficou bem interessante.

APÊNDICE G - Entrevista a Adam Coburn¹ (animador de *Shank*)

1) Please talk about the concept process of the animation sequence of *Shank*. You received the idea to development or you received “everything all ready” just “to animate”... how was it?

AC: I was emailed by Paul Carter (The film producer) about working on a dream sequence. We'd worked previously on a promo, I was advising the director about animation and VFX on. He sent me the script which detailed the scene. He also sent the first trailer for the film to get a better feel for what the subject matter was. I fleshed out the sequence into an animation script, worked out timings and developed the idea to make further visual sense. These were then sent to the production team and they'd get in contact with what he liked and areas for improvement. We went through various iterations of the animation script this way. Everything was done through email at this point.

Once we'd agreed on the script and budgets were confirmed, I hired my friend Luke Hyde to work on the concepts with me. We did this remotely from Cardiff and Bristol, discussing outcomes and what we wanted to get from the piece. I visited him in Cardiff and we worked out the design aesthetic we wanted to achieve, along with concepts for the characters. I was discussing backgrounds with an illustrator friend of mine (Wil Metcalf) for use later at the same time.

We were watching a lot of cartoon network and it heavily influenced all of our work up to this point. I put mood boards together for Paul and Mo to look at, they'd get in touch with their thoughts. We would alter our design accordingly. The whole time it really did feel like our project. The Producer and Director had final cut on decisions, but there really weren't any straight up rejections of our ideas. Mostly suggestions for alternative directions. A memorable one was that Tugz's blade initially looking like a table knife, it was promptly changed into a more jagged shank-styled blade.

Ragers final design was quite a jump from our initial thoughts. He went from looking like Ashley Bashi Thomas to a hulked-out version of him. References like Potemkin (*Guilty Gear*), Akuma (*Street Fighter*) and Mike Tyson were used for the final design. The script describes Rager as having “...giant fists and looks angry.”, so we had some fun making varying musclebound versions of him before settling on the end result.

In the script Junior was described as “Anime Junior – cute...”. He was designed directly from Kedar Williams-Stirling, aiming to capture the sense of vulnerability his character had. The character was essentially a tough kid who lacked the physical presence to fight back against the odds, so throughout our design we aimed to keep him relatively small in the frame and stature. Until he has the Kung-fu fight with Tugz he remains that way. Then we moved in on him when the action ramps up and he became more of a Bruce Lee fighter.

Tugz character design was finalized relatively quickly. As he was the fluid spirit that haunts Junior throughout the dream he needed to be easily identifiable and threatening

¹ Apresenta-se também, duas entrevistas realizadas com dois animadores, durante a fase de seleção de obras a investigar – mas que foram positivas para o entendimento de certas escolhas criativas/de produção.

in appearance. Influences here came from *Samurai Jack*, *Ninja Scrolls* and *Akira*, to name a few. We focused on his smile and kept the design relatively clean.

2) Do you know the director intention with the utilization of these languages (live-action+animation)? And you, as animator, is it right, is it works? What is different when you work just animated production?

AC: Mo said he wanted these sequences to stand out from the rest of the film visually, but the crew were always aiming to make something that looked 'cool' and would resonate with a younger audience. These sequences broke up the serious look of the film and brought us away from the post-apocalyptic desperation into something new.

3) In the specific case of Junior's dreams scene. Why was it made in animation? Why 2D animation? Could it be done in another technique?

AC: In this case it was animated this way due to the team being 2D animators (predominantly *Flash* and *After Effects* to be specific). The only pointers we had were use of the word "Anime" in the script. It was animated using *Flash* rigs and simple 2D compositing techniques.

In terms of another technique, of course it could. There was nothing to stop it being done in any 2D style, other than the time frame and teams' skill. We chose the look and design as it was something, we could achieve in the short time frame we had but would still look good.

4) This sequence was linked to "live-action" through Junior's eyes (at the beginning and at the end). Is it a visual information that it happens in Junior's head? Was it on the script, or not?

AC: The eye transition was added once we finished the sequence. The script itself does not mention a transition, other than a fade between scenes. The sequence was titled as "Nightmare Sequence", so visually it made sense to connect them, rather than just a fade to black.

5) Please, talk a little about the color palette that you used in this sequence.

AC: There's a lot of standard tricks used in the sequence. The backgrounds were desaturated, whilst the characters were hyper saturated. This was to make them stand out. General themes of brown and yellow were used to follow the theme of a dilapidated environment. The sequence becomes further red in tone as it becomes more dangerous for Juniors character. Tugz is purple as he is the ethereal evil haunting the dream. When Rager appears, we turn to a pure white background, showing the fight between the two and to remove any distractions. The final inverse of colours and move to black representing the end of the dream and waking up. The move from detail to stark backgrounds was always something we were considering. It represented a solid end to the dream and lead nicely into the next sequence.

6) The aesthetic of this sequence came from games, of course, as well the little dream story came from that Junior had lived, but somehow, it makes me remember of 300 (Zack Snyder, 2006)... Did you have a reference, an inspiration to define the visual of this sequence?

AC: We were looking at cartoon network productions for most of our inspiration. I am a huge fan of Gendi Tartakovsky and always return to *Samurai Jack* as a solid

influence for most of my 2D work. Check out *Samurai Jack "The Princess and the Bounty Hunters"* (S4, E44), if you'd like a better reference. Use of games was minimal, as the only games reference we were given was in the initial character design phase.

I think all of our work on this production can be connected to the work of Gendi, as he was a huge inspiration throughout our lives. There are some hints of Jamie Hewlett in there also (*Tank Girl, Gorillaz*), but only in design.

7) In general, do you think the use of animation (regardless of technique), contributes and how it contributes to represent dreams scenes?

AC: Animation (specifically 2D, but many other techniques also) is amorphous. It is not held back by anything and there is no such thing as 'correct' animation technique/style. If you're striving for a style or an aesthetic then you set your goals accordingly, but there is nothing stopping you going abstract or hyper stylised. That is what makes it perfect for dream sequences. You can make the rules, break them, change a character's shape, flip the world on its head and no one can tell you it is wrong, as it's your production and you know what you wanted to achieve. That said it's hard to fully realise an idea and you will always have things you wanted to do or remove.

In this case it works well, but we weren't creating fluid morphing animation that usually fits with this type of sequence (see *Dumbo* as a good example). This was mostly due to the techniques we were using and the time we had. I think we managed to wrap the whole production in under three weeks, which is an incredibly short period of time to create over a minute of animation.

8) And I would like to know about the sound conception, too... you were not the author, but have you had some influence in this creation? Could you tell me how it was done? There is a rhythm to the beat, similar to the background music, in the live-action sequence in which Junior was sleeping (and his colleagues "played").

AC: In this case we had no connection to the sound. We animated the sequence without an intended soundtrack and used the rhythm of the animation to push the scene. It was a joy when we saw the sequence in the cinema with full sound though.

9) Changing a little focus, but in the animation and live-action cinema question: As animator, what is your point of view about the current Cinema, which uses animation not only as an effect, but as an integral part within the narrative itself, as *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)? (To me, it seems to be a revolution, as the sound film was).

AC: Well this is a touchy subject for a lot of people, so I'll give you my opinion on it, but this is not by any means the teams view. Over saturated is the first thing I'd say. Live action especially gets a lot of treatment before it hits our screens. From grading and compositing to touch ups on actors, animation techniques are used constantly to improve everything from minor details to full sequences. The question it raises is should there be this amount of cover up? All films go through this process, rarely will you see a major cinema release that was shot straight on camera, graded and put on screen.

I would be wary of the use of the word “Revolution” when applied to film, as it is happening in every aspect of culture and entertainment.

Of course, we have improved the old techniques and our tech is much better at easing the integration of animation and live action, but we still use frame-by-frame roto artists to clean up a scene. “*Who Framed Roger Rabbit*” did this in 1988, but we've now got 3D to substitute for 2D and software/hardware that aids the process. It still needs to be planned in a similar fashion. I'd say if anything it's allowed directors to visualise better sequences and experiment further in the medium.

If you're talking about animated characters now playing main roles in a production, just look at the prosthetics industry to see where we've come from. In the eighties and nineties, we relied heavily on animatronics to play fantastic characters, the issue now here being the expense. Now it is much cheaper to create 3D environments and characters than it is to hire actors or shoot on location. So, you could say that it's an economic revolution in film, as it becomes ever cheaper to produce this type of work. The irony being that it becomes more time and power consuming to create higher levels of detail and strive for photo-realistic outcomes. So, I'd say the technological revolution of our time is more the focus here than animation itself. Audiences expect a high level of production values and they want their characters to sit within a scene. You only have to look at early experiments in 3D to live action integration to see the cracks.

APÊNDICE H - Entrevista a Carla McKinnon
(realizadora de *Devil in the Room*)

1) How was the production of the film, the script construction, definition of actions to represent ...

CM: I researched, wrote, directed, produced and edited the film over the course of 8 months.

2) Why you used of these languages (live-action+animation)? And you, as an animator (is it right?) What is different when you work just animated production?

CM: I wanted to combine live action and animation to represent the different subjective psychological states portrayed in the film, and show the character moving between them.

3) Why did you associate the syndrome to the mythological elements of cultures considered primitive? This is connected with the choice to work this issue through animation? (Animation and myths ... is both connected?)

CM: Animation often portrays mythical or archetypal stories and characters, but in this case, I wanted to highlight the connection between the experience of sleep paralysis and supernatural beliefs, which there has been some study and writing on.

4) Why did you use these two languages (animation + live-action) to represent the agony of Sleep Paralysis?

CM: As above, I wanted to show the distinction between the two states of perception.

5) In the specific case of the stop motion scene, which is the point of the story that represent people who suffer from the syndrome. Why choose this time to use the animation? Why stop motion? Could be another technique?

CM: I combined stop motion with projection mapped computer-generated graphics. I wanted to create a space which felt strange and which it was hard to immediately identify how it was created. The use of the puppet was intended to show the feeling of being stuck in paralysis.

6) I understood that you also have Sleep Paralysis. As a person who “knows what it is” not just through reading, but through experience, did you try to represent images according to what you saw / see (as close as possible), or through metaphors?

CM: I tried to represent my own experience and also that of my interview subjects. Sometimes I would directly use things that had been described but other times I would use metaphor, such as hands, eyes and clockwork.

7) Another thing I found really cool, is that the end, finishes with the narration “of the syndrome itself” as an “independent entity” ... the sound gives another understanding of the image. When the character is in the process of trying to sleep, there is the sound of applause, a bell, with a certain rhythm. It reminds me of the clock rate, but also something tribal. That was the goal? (I noticed that at the end of the film, who make this rate are “myths”)

CM: The sound and music were done by my collaborator Dominic de Grande. From my early research I was sharing my interviews with him, so he was directly inspired by people's sleep paralysis experiences. We wanted to layer surreal sounds that were similar to auditory hypnagogic and hypnopompic hallucination.

8) I also found interesting the transition made from the filmed to the animated sequence. The actress “disappears”, and then she is a puppet ... a “puppet” syndrome?

CM: This was intended to show the strange physical sensation of slipping into the ‘parallel world’ of sleep paralysis.

9) In the animation, the character (as puppet), is asleep with its eyes closed, but then they open and the doors and windows open too, and also appear gears images, clock sound, wind ... For you, what is the meaning of this scene? What did you want that public felt?

CM: In an SP episode you often think that your eyes are open, and you can see your bedroom, sometimes with strange things happening. The clockwork was intended to represent the idea of the internal machinery of the brain.

10) Images of the shadows (stop motion sequence), it seems to me that were filmed, is that right?

CM: These were a combination of live action and CG, composited together and then physically projected into the stop motion set. They were mapped to the set.

12) When the “voice” speaks “Are you awake?” the image returns to be a live-action image. The scene shows the character gasping, breathless, and appears a figure on her. This has been done in animation? (it seems action shot with overlapping assembly of the two images, the creature and the character).

CM: In this bit the live action is disrupted by animated elements. It is intended to show a ‘false awakening’, when you think you have broken out of SP but are still trapped in another layer of it.

13) In general, do you think the use of animation (regardless of technique), contributes and how it contributes to a documentary?

CM: It depends on the documentary. Some documentaries use animation very well, and it helps to express or illustrate something which could not be shown with live action. In other cases, I think animation is used lazily and some animated documentaries lack depth and spontaneity.

14) Changing a little focus, but in the animation and live-action cinema question: As film director, what is your point of view about the current Cinema, which uses animation not only as an effect, but as an integral part within the narrative itself, as Life of Pi (Ang Lee, 2012)? (To me, it seems to be a revolution, as the sound film was).

CM: Yes, it is becoming impossible to talk about animation and live action as completely separate things as they used to be due to the ubiquity of visual effects and computer image manipulation. It's an exciting time for moving image.

APÊNDICES I - Entrevistas aos Profissionais da Área de Animação

Entrevistas realizadas de abril de 2016 a março de 2018.

A marcações em cinzento foram destacadas na fase das microanálises da *Grounded Theory*, e utilizadas para a geração das tabelas analíticas que constam no Capítulo 6 da tese. As marcações de sublinhado são destaques no discurso dos entrevistados, que justificam, explicam suas posições, ou simplesmente interagem e concordam com pontos de vista da investigadora.

Abi Feijó:

Nasce em Braga (1956), licenciado em Arte Gráfica e *Design*, está no meio animado desde 1977. Em 1984, no *Office National du Film du Canada*, sob a orientação de Pierre Hébert, onde realiza o seu primeiro filme *Oh que Calma* (1985). No Porto funda, a *Filmógrafo* (1987), realizando diversas curtas com sucesso, como os *Salteadores* (1993), *Fado Lusitano* (1995) e *Clandestino* (2000), uma animação de areia com imagens ricamente texturadas que evoca a dura luta pela liberdade. Foi professor na *Universidade Católica* (1999-2001) e na *ESAP* (2002-2017). Funda em 2000, e preside até 2004, a *Casa da Animação* (Porto) e em 2002 funda a *Ciclope Filmes*, uma nova produtora de animação onde produz, *História Trágica com Final Feliz* (de Regina Pessoa, 2005). Desempenhou ainda as funções de Presidente da *ASIFA* (2000-02) e de Vice-Presidente do *ASIFA Workshop Group* (95-01). Em 2014 cria, juntamente com Regina Pessoa, Normand Roger e Marcy Page a *Casa Museu de Vilar – A Imagem em Movimento*. Obteve diversas premiações e menções em Festivais Internacionais, tais como: *Cinanima* 1987, 1993, 1995 e 2000, *Cartoon d'Or* 1994 (Prémio Especial do Júri), *Annecy* 1989 e 1995 (França), *Anifest* 2003 (Rep. Checa) e o *Prémio António Maria – Cinanima* 2005.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada, para a representação do imaginário?

AF: Justamente porque é diferente. É todo um imaginário que tem que ser construído de raiz, enquanto que na imagem real, eles são apropriados ao que existe, e restringidos ao que existe, ... a animação dá a liberdade de criar tudo, praticamente tudo. E tem sempre um visual que será forçosamente diferente. E muitas vezes essa diferença é uma mais valia para dividir e clarificar, a divisão entre os dois espaços: a realidade e o sonho.

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

AF: Favorece a diferenciação da representação. E favorece também a sensação de estarmos num espaço, num mundo diferente. Essa perturbação só existe se as coisas forem malfeitas.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age*,

Carlos Saldanha, Chris Wedge, 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson, 2011)?

AF: Dentro de uma ficção animada, pode haver uma certa “realidade” e uma certa “ficção” dentro desse espaço de realidade, ou seja, uma ficção ao quadrado! Nesse mundo, mesmo animado, é sempre o presente que os personagens vivem, tem por isso que ser a “realidade”, embora seja irreal.

Mas o espaço onírico, o espaço do sonho, mesmo dentro desse espaço de fantasia, é sempre um outro espaço, um outro mundo. E daí a necessidade de se criar visuais diferentes, com utilizações de técnicas diferentes, ... me parece justificar essa situação que é uma opção que reforça essa mudança de espaço, de tempo, de fantasia ou de realidade.

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, *stop motion* – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

AF: Isso depende do realizador e dos objetivos. Qualquer uma delas pode funcionar bem, muitas vezes em contraste com o que existe anteriormente. Portanto, se nós tivermos um filme em desenho animado, e quisermos criar um mundo onírico, se calhar, o 3D pode funcionar muito bem. Enquanto que, se temos um filme em 3D a fantasia poderá ser em desenho animado. Tudo depende de como as coisas são. Como se encaixa isso dentro da narrativa e dentro da cinematografia do filme. À partida, qualquer uma solução é possível. Tanto continuar na mesma técnica, quanto mudar de técnica.

EG: É, mesmo em desenho animado, mudando a estética do desenho, já pode dar a ideia de ser um outro plano.

AF: Há muitas soluções para cada problema.

5 - Será que o facto dos tempos contidos numa sequência animada, serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados, pode favorecer a representação do imaginário?

AF: São processos de representação diferentes. É por essas razões que eu gosto mais das curtas-metragens de animação e das longas-metragens em ficção. Porque é raro encontrar uma longa de animação que se aguarde, assim como também é raro encontrar uma curta-metragem de ficção que seja interessante. Cada um tem o seu tempo narrativo próprio. E uma das razões é que, um filme nunca é realidade, é sempre uma representação da realidade. Mas o desenho já é em si uma representação dessa realidade. Então um filme com desenhos, é uma representação icónica ao quadrado. Portanto, há aqui uma capacidade de concentrar as mensagens, de uma forma muito mais intensa, e mais rápida, portanto, mais condensada do tempo e daí a minha preferência pelas curtas-metragens de animação e as pelas longas de ficção.

EG: Interessante... mas em relação ao tempo que ele é capturado, que é diferente, pois quando você pega uma câmara é automático, é o mesmo tempo da ação. Quando a gente cria uma animação, o controle do tempo ele é muito mais profundo. Porque na verdade, a gente é obrigado a criar quando a quadro, e criar o tempo dessa ação, e cria a ilusão do tempo dessa ação.

AF: É um controle muito mais paranoico este o controle do tempo. Um fotograma a mais vais dar muito mais trabalho pra fazer. Em ficção, um fotograma a mais não dá trabalho nenhum pra fazer.

Assim, se favorece o imaginário ou não... quando você controla as coisas, você consegue representa-las mais de acordo com o que pretende. Mas quando se está dependente de fatores externos, como no caso da ficção, da imagem real ... eu fiz uma vez um filme, que metia um bocado de imagem real... eu jurei que nunca mais. Porque eu fiquei doente, as coisas não funcionavam como queria, pois estávamos dependentes do ator, e funcionava como ele queria. E não era aquilo que eu tinha na minha cabeça.

6 - Qual é a sua opinião sobre a integração da imagem animada e da imagem filmada, onde a animada, não é mais apenas um efeito especial, mas sim parte integrante da narrativa (especialmente com o uso da virtualidade, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, do que é filmado e do que é criado artificialmente), como no filme, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

AF: Hoje em dia, há uma tendência, nas mais diversas formas de arte, em esbater as fronteiras. Já não se sabe mais onde começa a escultura e acaba o desenho, ou onde começa a arquitetura e onde acaba a escultura, onde começa a fotografia, etc. e neste caso é a mesma coisa. Onde começa o cinema de imagem real e onde acaba a animação. Então, é uma discussão, que se alguém quiser ter que tenha, para mim, não faz sentido. Porque são o desmantelar dessas fronteiras que vão criar outras possibilidades. É por esse tipo de raciocínio que o James Cameron diz: “ah, mas o *Avatar* não é um filme de animação! É um filme de efeitos especiais, mas não é de animação”. Isso também tem a ver com o preconceito que existe contra a animação. Essa depreciação em que a animação é mantida ainda hoje.

Adam Elliot:

Nascido na Austrália em 1972, é um escritor e diretor independente de animação *stop motion*. Seus cinco filmes participaram de mais de 600 festivais de cinema e receberam mais de 100 prêmios, entre eles: *Harvie Krumpet* (2003), ganhou o *Oscar* de *Best Animated Short Film* e *Mary and Max* (2009) recebeu o *Cristal* no *Festival d'Annecy*.

Elliot usa técnicas tradicionais de animação ‘*in-camera*’, onde suas obras não usam adições digitais ou imagens geradas por computador. Elliot também é membro votante da *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*.

Was born Australia (1972) is an independent stop motion animation writer and director.

His five films have participated in over six-hundred film festivals and have received over one hundred awards: including *Harvie Krumpet* (2003) won *Oscar for Best Animated Short Film* and *Mary and Max* (2009) won *Cristal* in *Annecy Festival*. Elliot

uses traditional 'in-camera' techniques, his works does not use digital additions or computer-generated imagery. Elliot is also a voting member of the *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

AE: Well, I think that the best way, for me, to answer that question, is ... Why do I choose to tell my stories through Claymation rather than live-action? And it's a very simple answer: with animation, we can create any worlds that we want, our characters

can look however we want them to, we have a wonderful of exaggeration, you know, we can stretch our characters faces, we can make their eyes, bigger or smaller, we can really ... play God with our characters.

Animation is a great tool for telling a story, in a more heightened way, so I love animation because I can express myself as a writer more clearly, with more control, and with a sense of ... mood, emotion, ... we can really push the boundaries with animation, and it is very hard with live-action because the director is so limited in a way by the way an actor looks, the way an actors acts ... we can do make-up, and visual effects, and all sort of tricks to modulate their look, but with animation we have total creative control and total creative freedom. So, when I get to tell one of my stories, I really have the luxury of having all those tools at my disposal... for example, with Mary, I can really make her more tragic than if she was a live-action real character. I can make her face look more tragic, than if she was a real person. So, I've never done live-action, I have no interest in doing live-action, ... I've always drawn, I've always sculpted, I've always painted, I've always been creative since a child, ... I love Claymation because it is a combination of all the things I love. I love telling a story, I love making an audience laugh, I love making an audience cry, I love photography, I love the details, ... so, I'm very luck as animator, I love to play God!

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

AE: I think it is a good thing... but my films are very different to Disney films. The animals in my films never talk. I'm not interested in fantasy, I'm not interested in science-fiction, my stories are about real people, so, Max is my real pen pal in NY who I have been writing for 20 years, he is a real person. When Mary hallucinates, towards the end of the film, ... she is extremely depressed, she is lonely, she becomes introverted in a way, ... the drugs make her suicidal, ... she has flashbacks, ... well, I'm using all the tools that live-actions directors uses, you know, ... exaggeration, distortions, dreams... all the sort of devices a live-action director would use, so ... I don't see I'm doing anything different, the only difference here is that my characters are made of clay. I'm using the same film devices that a live-action filmmaker would use ... yes, I'm working in a miniature world, I'm using Claymation rather than the computer-generated imaginary, or 3D animation ...

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

AE: It is a boring answer, but it is very simple: stop motion is very slow and expensive to be made, ... if there are a hundred animators, probably only five of those would be stop motion animators, so, it is a very specialized, it is a very rare art form ... although it is incredibly popular around the world today, but there are very few stop motion animators in the world because it is very complex, difficult, ... and a lot of animators these days would prefer to be using a computer.... It looks cleaner, it doesn't need a big studio or art materials, plasticine, paint, ...

However, in representation of dreams, it really depends the way you go, ... I watch a lot of short animation from Czechoslovakia, Estonia, East European countries, a lot of French, German animation, and a lot of it is for adults, and a lot of it does deal with fantasy, so, ... but if you go to America, you will struggle to find stop motion animation

that is for adults. Most stop motion animation is for children's TV series, and very rare... we can count with one hand how many stop motion animators there are making adult feature films, it's really myself, Tim Burton, maybe Jan Svankmajer, and that's it. Aardman, they make their films for children and families, Laika, the target is the young people, so, there is no many studios doing adults animation. The other effect to it, it is my films cost, *Mary and Max*, a feature film costed, 8 million Australian dollars to made, and took five years. So, **they are very rare**, ... and that is why my films get a lot of attention because they are so unusual, they are so strange ... and I think, particularly in America, where animation is ... the mind said, in America, that "animation is for children", and I blame Disney for that, ... you know, before Disney come along, animation had, particularly in Europe, more for adults, more for fine artists... it was not necessarily linear, it didn't have a narrative, particularly countries like **Estonia, that have a strong history with surreal animation**, ... Animation really, all started in Europe, and when it became popularized, that's when they realized they could make a lot of money out of it, if they targeted children ...

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

AE: I think it is very debatable because... I think with computer animation... the sophistication of computer animation these days, you really can create some stunning visual effects, in trickery.

In stop motion, we can do the same thing, but it costs a lot more money and takes a lot more time, so... I would say that if you were going to do a full long hallucinogenic trippy-psychedelic scene, I think **with computer animation you could really push the boundaries a lot more**, and **if you couple that with virtual reality** as well ... I just had a few experiences with this virtual reality ... I really think it can take a human mind into a whole different world, you know, it is a totally immersive experience, ... the audience "they're in" the film!

My films are more traditional ... they are all narrative... yes there are moments of dreams, of fantasy, but they are buried within a real world, you know? My characters are pretending to be in a real role, and I want my audience to suspend their disbelief, and believe that these clay blobs, are real people, so ... when the character dies, or something tragic happens to them... the audience empathizes, and emotionally engages to that character.

So, this is all about the suspension of this disbelief, and **all animation is about the suspension of this disbelief, and all live-action fiction films are about the suspension of disbelief**. I think when you enter in a cinema or whether you put on a pair of virtual reality goggles, or just watch a film on your sofa, you're telling your brain for the next period, "you have to pretend these are real people, these are real characters and this story really happened".

It must be a reason why the human brain likes watching fictional films, or even reading fictional stories, novels, ... I think it is because storytelling is crucial to human existence, and I love that timeless quote that "storytelling is an equipment for living". And storytelling is a part of evolution, there is a reason we tell each other stories, we learn from each other stories, we learn about ourselves, we learn about the world, we learn about other cultures, and we became more intelligent, by listening to stories everyday! Everyday we are exposed to stories.

If I had the choice... let's say I was making a short film, that dealt with a lot of dream... and I had the choice whether I was going to make that film in stop motion, in 3D computer, or 3D virtual reality, I would go for 3D virtual reality, because, once the character is immersed in the film, it is 360 degree experience, there is the sensation, to what they're looking is tangible, and tactile, you can immerse them with sound, and sound is very important, ... **with the 3D virtual reality, computer animation, you can really convince the audience** in a great way that what they're experiencing is real, is a real dream. **It is not realism, but that the dream they are experiencing is almost believable.** It is a virtual reality it is taking you into another world...

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

AE: In live-action you may shoot 10, 15 min per day, in animation you may shoot 5 seconds per day, so, you're shooting much, much less. **It is a much slower way to recording a story.** And **I think that the benefit of shooting in a much slower way is that the director has more time to think, the director has more time to contemplate every movement, every blink, every hand gesture, ... animation is very prescribed, is very planned, there is very little room for spontaneity,** and improvisation, so everything is planned, very, very carefully, and executed very, very carefully and slowly. **So, if, you are dealing with fantasy, dealing with dream or imagination, you really have the luxury of having more time to play,** more time to experiment, and more time to create idiosyncrasies and micro details, micro expressions, ... yeah, I think...

How could you argue that having more time is a bad thing?

More time is a good thing, in many, many ways, I mean, ... yeah, but, the down side of that is that more time equals more money!

When you look at Pixar's animations films ... it costs about 170 million dollars to make and it takes seven years. They have a lot more time, a lot more effort and a lot more money they need to spend, but Pixar have the very rarely made a film that hasn't been critically successful and commercial successful.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is "real" or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

AE: I think that *Life of Pi* couldn't have been made in 90s, even in the early of 2000s, because the technology wasn't there yet. So, when 3D and visual effects really became much more detailed and believable, like the tiger and all animals in *Life of Pi*, so believable and realistic, ... **it couldn't have been done 20 years ago,** it just couldn't... So, now you can.

Now the filmmaker really can create worlds and universes, that are very, very believable... you see the new *Star Wars* film, they are much more convincing the visual effects are very, very detailed and believable.

Yes, *Life of Pi* is a beautiful example ... how you can integrate 3D computer animation, visual effects, live-action, in a very similar and believable way, ... how long ago was made *Life of Pi*? Five years old, maybe, or more? But If they made *Life of Pi* today, it would look even more detailed, because the technology has advanced even in the last five years, so...

The technology is increasingly getting more sophisticated, believable, detailed, so, it is a shame that most of the films that utilize this technology are action-sci-fi-super-heroes' films, but, every now and then, a beautiful film like *Life of Pi* gets made, which is exploring also interesting concepts ...

It is a wonderful period to be a filmmaker or a storyteller, because the technology keeps getting better and better, we have so many choices that we didn't have, 10 years ago. If you want to create a dinosaur, you can. And it looks like a real dinosaur. And you can create a 5.1 digital surround sound, that makes that dinosaur sounds real ...

But there is also a point that... you hear about high definition televisions, 2K, 4K, 8K, but there's a point where the human eye can't see anything higher about ... a certain resolution, anyway!

I think a lot of these technology is a gain to plateau, I think there is a point where they can only become so good, and that's it.

But what will never stop evolving is the storytelling. The technology will eventually stop, getting as complex as it is, but the storytelling is really what drives all this technology, all these visual effects, ... I remember when I was at school, my scriptwriter lector, she said to me: "Look, the audience will always forgive a bad acting performance, will always forgive bad lighting, bad editing, bad sound... but the audience will never forgive a bad story".

So, story is parameter, story is king, and, whether we have a storytelling today, or 50 years ago, or in a hundred years' time, story will always the most important part of any cinema experience, whether it's virtual reality, or watching a film on your wi-fi, you know?

And I try to express that to students all the time... a lot of students get obsessed with the technology and... they spend more time on the cinematography, in the post-production, in the visual effects, and spend less time on the writing... really... and writing is what it's all about and writing is very egalitarian... we have 26 letters in the alphabet, and it's about how we arrange those letters in a certain way, that creates a story! I love that all films start with the story, it may be on a sheet of paper, a typewriter or a laptop computer, we are all given the same tools, we're given the alphabet, that's it. Whether you're writing fantasy, or realism, or experimental film, it all starts with the script.

Alexander Geifman:

Animador russo de 52 anos, radicado em França. Trabalha com Animação há 25 anos principalmente como animador 2D, mas também como realizador, produtor, diretor de arte, *designer* de personagens. Vários de seus filmes autorais foram premiados em festivais internacionais.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada, para a representação do imaginário?

AG: Acho que em resposta ao aumento da produção da animação. eu acho que antes de mais nada, é por causa do desenvolvimento das tecnologias da computação nos últimos 25 anos. Primeiro, produzir animação ficou menos caro. Por isso de um lado apareceram muito mais imagens animadas, não só nos filmes, mas também várias vinhetas animadas nos sites de *internet*, nos programas de computador, tem muita animação nos jogos de vídeo. Também com a *internet* agora tem muito mais acesso para

os filmes da animação, vamos dizer “artísticos”. Isso deu aos cineastas em primeiro lugar, um melhor conhecimento das possibilidades da animação, e em segundo, pode dar para eles uma inspiração de utilizar ela nos seus filmes de imagem filmada. Também com os computadores inserir imagem animada nos filmes de ação filmada ficou muito mais barato e também muito mais fácil do ponto da vista técnico. Tem mais um aspeto que favorece a utilização da imagem animada nos filmes de ação filmada: a cada nova geração, os cineastas e também os espectadores, estão mais acostumados pelo fato que animação não é só coisa para crianças ou coisa para rir, mais um tesouro de possibilidades da expressão artística.

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

AG: Isso depende. Se nós queremos mostrar uma imaginação, que é mais abstrata, mas diferente da “realidade” do filme, a imagem animada favorece. Se nossa imaginação está mais conectada à “realidade” do filme talvez seja melhor utilizar a imagem filmada.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

AG: Eu não vi estes filmes, mas imagino a causa, como eu disse na resposta da pergunta 2, isso é para mostrar a diferença entre a “realidade” do filme e a imaginação. Pode-se comparar isso como as vezes, em que nos filmes de imagem real, se mostra a imaginação em preto e branco e a realidade colorida, ou o contrário. Tudo para dividir, entre a realidade e a imaginação.

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, stop motion – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

AG: Isso depende do objetivo que nós queremos representar no imaginário. Para mim parece que coisas mais abstratas talvez sejam melhor representadas pelo desenho. Stop motion, acho bom para mostrar algumas texturas e fraturas dos materiais. Isso pode dar um efeito surrealista, quando os personagens e os objetos têm texturas muito reais, mas eles mesmos são estilizados. O 3D pode mostrar de um lado, um mundo muito artificial, “plástico”, e de outro lado um mundo “hiperrealista”, que parece “real”, mas tem uma pequena diferença com realidade. Areia e pintura sobre vidro, como o desenho, podem mostrar uma imaginação mais abstrata e também estas técnicas têm uma textura específica. Então todas as técnicas são boas, depende do objetivo artístico.

Falando disso, queria dizer algumas palavras sobre a representação do imaginário no filme *Annie Hall*. Neste trecho, o personagem de Woody Allen fala sobre sonho onde ele vê, ele mesmo, como um personagem da *Branca de Neve e Sete Anões* e este sonho² foi apresentado como desenho animado. Eu chamaria este tipo da representação “funcional”. Porque, claro que a *Branca de Neve* é um filme, mas a maioria das pessoas, especialmente no Estados Unidos e no Brasil também, o associam com o desenho animado do Disney. Então, para mim a função da utilização do desenho foi para mostrar

² Na verdade é um pensamento.

que o personagem se imagina dentro do desenho. Se em outro filme um personagem se imaginasse dentro de um filme de animação, seria lógico utilizar para mostrar esta imaginação, uma técnica de animação. E também seria lógico utilizar a mesma técnica que foi utilizada no filme, que o personagem imaginou. Se ele se imaginasse como um personagem de um filme 3D, melhor seria utilizar 3D.

5 - Será que o facto dos tempos contidos numa sequência animada, serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados, podem favorecer a representação do imaginário?

AG: Não tenho certeza disso, acho que uma sequência animada pode favorecer a representação do imaginário mais pelo lado visual que pela diferença dos tempos.

6 - Qual é a sua opinião sobre a integração da imagem animada e da imagem filmada, onde a animada, não é mais apenas um efeito especial, mas sim parte integrante da narrativa (especialmente com o uso da virtualidade, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, do que é filmado e do que é criado artificialmente), como no filme, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

AG: Eu não vi o filme, mas pesquisei na internet e vi que foi feito um tigre em computação. Minha opinião é que, quando pela história ou pela decisão artística, é preciso mostrar alguma coisa que seria impossível, ou muito difícil por várias razões, a melhor solução pode ser a imagem animada. É claro, se no filme o objetivo é mostrar “realidade”, precisa-se fazer a imagem, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, o que é filmado do que é criado artificialmente.

Corrie Francis Parks:

Corrie Francis Parks tem 39 anos, é animadora, pesquisadora e professora. Recebeu seu bacharelado do *Dartmouth College* e seu mestrado da *University of Southern California*. Agora é professora assistente de Artes Visuais na *University of Maryland, Baltimore County (UMBC)*. É autora do livro, *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint and Pixels*. Suas curtas-metragens premiadas foram exibidas em Annecy, Hiroshima, Ottawa, Zagreb e em grandes festivais em todos os continentes, com exceção da Antártida.

Corrie Francis Parks born in 1979, is an animator, researcher and professor. She received her B.A. from Dartmouth College and her MFA from University of Southern California. She is an Assistant Professor of Visual Arts at University of Maryland, Baltimore County (UMBC), and author of the book, *Fluid Frames: Experimental Animation with Sand, Clay, Paint and Pixels*. Her award-winning short films have screened at Annecy, Hiroshima, Ottawa, Zagreb, and at major festivals on every continent except Antarctica.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

CFP: In part, the answer to this question is practical – with digital cameras and software animation has become cheaper and faster to produce so it can be incorporated into a live action budget more often. Also, with digital media and social media there is more awareness of the diversity of animation techniques and the possibility for artistic

expression is enticing for a director wanting to convey something intangible like an emotion, memory, or dream.

Animation is a neat and tidy way to separate the “real world” of the photographic representation from the less static world of dreams and memories or other less tangible moments the director wants to convey. **It also triggers the viewer’s imagination**, being outside the visual style of the film, and thus opens the viewer’s mind to an alternate reality within the live-action narrative.

You might look at other films such as *Eagle vs Shark* (Taika Waititi 2007) in which pixilation is used to convey a budding romance. Because the movement style of pixilation is distinctly different than live action, the scene has the similar effect of taking the viewer out of “real time” and into “romantic time” even though it uses the same actors and setting as the rest of the film.

Also *Look Both Ways* (Sara Watt, 2005) is a fabulous example of using two different forms of animation (painted animation and photo pixilation) to represent the inner obsessions of two characters. The chosen styles of animation are intimately connected to the characters – one is a painter the other a photographer – and thus add to the character development as well as allowing the viewer to experience the inner thoughts of each character.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

CFP: I don’t exactly understand the question. Do you mean “Does the stylistic difference between a filmed and animated image enhance or detract from the purpose of an imaginary representation in a film?”

If I understood the question, I think I mostly answered it above. I am not familiar with all the films you are citing, but in the ones I have seen, the use of animation is effective, particularly in **that is creates an obvious separation for the viewer.** I also personally enjoy seeing animation in a live action film because it is often beautiful or at least visually interesting and **provides a refreshing moment of artistry** in a live action world.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

CFP: In these 3D films, the flatness of the 2D contrasts with the “photo-realistic” 3D style, thus providing the same effect as inserting animation into live action. 3D animation for imaginary representation is uncommon in live action films because it (in most cases) aims towards realism and **the purpose of inserting animation is to create a stylistic separation from realism.** Also, it is very expensive to produce, especially for a short segment.

I don’t necessarily agree that drawing is the most common form of animation for all imaginary representation, though. Since mid-2000s on, when digital animation became more mainstream, **I think we begin to see many more styles and types of animation incorporated.** So more often we see drawings, 2D digital animation, stop motion with puppets or object, or other experimental techniques like paint on glass, sand, pixilation etc.

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion - cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

CFP: I think is it very particular to the style of the film and narrative trajectory. There is no “right answer” and in fact many different techniques could be effective if done well and thoughtfully.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

CFP: This is a very important aspect in most cases. Our sense of time in dreams or altered states of being is fluid, which can be more easily represented with animation.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

CFP: Each film must be taken on a case-by-case basis. If the animation is done well, then it will enhance our experience of the movie. Watching a movie is an exercise in suspending our disbelief for a few hours, so if animation enhances our temporary belief in the world of the cinema, then it is being successful, no matter how disguised or apparent it is in the production.

David Daniels:

Estado-unidense, cineasta e co-fundador (juntamente com Ray Di Carlo e Chel White) do *Bent Image Lab animation studio*, em Portland / EUA. Com Mestrado em Animação do *California Institute of the Arts (Cal Arts)*. A experiência de Daniels inclui animação de computador (ou CG), argila, espuma, personagem e média mista. É o desenvolvedor da técnica de animação *strata-cut*, com clips feitos para vários destinos, inclusive uma sequência animada para o filme *MoonWalker* (1989).

North-American, filmmaker and co-founder (along with Ray Di Carlo and Chel White) from the *Bent Image Lab animation studio* in Portland / USA. With an MA in Animation at the *California Institute of the Arts (Cal Arts)*. Daniels' experience includes computer animation (or CG), clay, foam, character and mixed media. He is the developer of the *strata-cut* animation technique, with clips made for various targets, including an animated sequence for the movie *MoonWalker* (1989).

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

DD: There is a massive and transformative growth in the amount of animation and synthetic image making that is merging and overtaking movie making. It stems from the rapid progress and democracy of exploding Technology.

Film is much less analogue and celluloid, and now almost all digital, and computational imaging. This means even live action is toned and manipulated in it's emotional look,

and that can be increasingly prolific and synthetic. Storytelling, games and narrative logic will be implemented more and more about bytes and programming magic.

Artificial intelligence is not a passing phase, but a peek into how story reality will also be built. This is now true at many levels (shooting, post, edit, CGI, compositing, color correction, image manipulation vectors, and smart software tricks) allows this freedom to put more blended fantasy and extensive image altering into every shot, and not just a few. So many special effects are still invisible: They correct or change, they make things appear as if naturally there. But the same tools allow distortion, fantasy and surrealism to easily live conjoined into any live action clip, without a lot of extra cost to the budgets or time to the production process.

Distribution of any primary IP source is also prolific and highly available. Content is distributed and varied due to technologies that have 'bespoke' and ad-hoc customization ability.

This formula of low cost technical and synthetic animation and digital visual arts depends on the quantity of shots and on specific visual ambitions, as well specific shot altering needs. Digital quality, ubiquity and speed has touched every aspect of film and narrative image making. Film was always a dream state to look at and conveys a compressed dream time line. Pure Live action became a staple of viewing for many decades because it was cheaper than combining animation with live action. However, the native impulse of filmmaking is dream making. So as more animation (and mixed media special effects) is possible – it is natural that more of this synthetic image making blends into live action and dream-state film making.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

DD: Animated images can be in great contrast and difference to the live, and acts as combustion or disturbance to the better understood conventional live format. Animated images can also blend and be as close to real looking as reality itself.

Synthetic images can either disturb your mind or visual state, or animation (and special effects) can enhance things that could not be real but seems real as anything in real life.

If I want to make film that gives the audience 'commentary' -- to make people think and examine critically the combustion of animation against the live action. I for example often would use contrast of animation that does not fit, to make people reflect and notice the difference. If I want an audience to feel something, to be lost in the dream (suspension of reality) then I would blend and present the animation to be 'as if' something impossible, looks completely possible and actual.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

DD: 3D animation has largely replaced 2D animation as the high-end way to convey feature animation to an audience. That is because 3D feels sculptural and has a substance that 2D cel animation does not have. Cost and technology have reached the point that dimensional animation gets cheaper every year, and hand or 2d animation lives in web or where massive lengths of animation need to be produced.

3D (computer) animation has a fake stylized depth that conveys being solid, being actual and real. They also have lighting effects and water and particle effects that 2D animation can never have. It is the difference between an animated Japanese woodcut

(2D) and a colorful but animated sculpture or highly dimensional renaissance painting that moves. While **Cartoon still applies to the shapes and the characters**, cartoon almost no longer applies to the surfaces and the lighting, except as simplified sculpture.

So full feature 3D character animation blends closer into a cartoon hallucination, than anything before it... since the artists hand is much less visible, and the structural shapes move in distilled compressed ways that have deeply realistic textural and lighting cues. *GLOBAL ILLUMINATION* is one of the great leaps of computer generated in the past decade since toy story. This kind of lighting mimics how light works in real life. So, rays bounce in multiplied directions, fading again and again into lesser amounts on each surface bounce. Just like life. And so CG animation takes on a subtle, but *real solidity* that mimics a real 'existence', while it still keeps the cartoon shapes of the original animated character motions that were developed so fully by hand in the last century.

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass - and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

DD: **Form follows purpose.** So, **character or narrative *drives* the style or look that makes sense with the film's message or purpose**, or character identity. **So, all of these techniques can be right or wrong**, based on the *point* of any movie or story.

I will speak to Cut animation -- which is quite uniquely to all other animation. ---both a 2D and a 3D medium. With the 'maker-bot' 3D printing revolution, a movement toward *chrono-morphology* has taken off. 3D shapes in time.

Strata Cut was a handmade precursor to this revolution.

This is analogous to hand made el animation of the last century paving a cartoon language for computer generated animation this century.

Cut animation shows both the 2D shapes on the front surface, and the 3D flow on the side of the block of animation that holds the continuity and glued together upcoming 2D shapes within. Therefore, it shows us both time and flow, not just about flat surface, color, line and shape. It is also, like a fuse.

Once it begins, once the time melts away and is triggered to reveal itself, it tends to *burn away* into moving in space.... until another event stops it, or it dissipates on its own. The terrain that the block sits on is also crucial context and subtext to the animation inside the tube. Objects in and around the shape are also physically real, as are cavities and openings and breaks within the clays sculptures.

Stories and films done with cut animation should talk about the flow of life, or the contradiction of where we are, and what we do, or what is happening now, vs what is inevitable. It can also speak to the contradiction of how a blob and string can contain something very clean and different within it.

There is a message of programmed of shapes, and the messenger that is the tube or blob itself. **It is like the content of the letters or text, vs the font they are written with, and the paper or screen it is written on. They both can mean different things, and yet co-exist to make a single statement that neither do on their own.** Also cut animation can be sculpted to fit a surface or place.

For example, if a Strata Cut character is taking a bath, then half of the character could be missing, as only the part that is above the bath tub rim, is what needs to be sculptured to animate. The other *invisible un-created half* takes place in your imagination and the context of a hard and concretely realized physical space.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

DD: Live action altered by color, distortion, timing or focus, and audio or editing are all ways to convey dream states with limited alteration. Doing more than these simple basic alterations, means you are moving away from live into animation and special effects. **These extra manipulated images can be more powerful and impactful than live action that has simple effects put on it.**

The compressive or expansion of time and motion events, that animation and special effects can best represent in film, **means a dream or hallucination can be better simulated than with live action alone.** 'Time out of mind' or flash backs or other shape distortion and fully unreal creations that seem real, **are all only available when moving to fully synthetic imagery.**

The sensory inputs of our biological system are both fragile, and easily distorted with alcohol, drugs, sleep, or physical alterations. Live action has a lot of limits to express back to us the feeling of these states.

I do want to say, virtual reality, augmented reality and haptic or sensory inputs will greatly alter our film viewing or narrative story telling in major ways very soon.

As I write this, **technology is fast remaking narrative into immersive storytelling,** and this is on it's way to becoming commonplace. These new high information, high depth, high resolution immersive tools will blur the lines between real and hallucination more than ever. **And the term animation and special effects will take on completely different forms in combination with such powerful new technologies.**

This is going to dramatically alter the paradigm and language of how we visually communicate. Even the idea of visual communication will not be adequate to this upcoming immersive future.

It will be both very powerful, and very scary. This is because the lines will blur beyond the viewers ability to set apart what is inside and what is inside us. Babies will soon be born who do not know the difference between synthetic reality and real reality. And much like heroin, many viewers will prefer the high dimension and resolution or a digital dream state, to real life.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is "real" or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

DD: I would add *Planet of the Apes* by Tim Burton, and the recent jungle book in 2015, and most marvel comic books and action heroes to your list. **I think both animation and live action can and will be more and more fully artificial and synthetic.** The blending of techniques to create synthetic visual experiences that **blur the line between the real and the completely fantastic is more commonplace.** Emotion can be convincing thought synthetic characters.

When an audience can see a robot think, and feel emotion from a synthetic creature, then that robot and that synthesis take on a life of their own. We allow our shared fantastic dreams to be lived by such non-real ways, that the reality of emotion is convincingly conveyed to us.

Animation at its best, is able to do this. To breath life into drawings, and then into stop motion characters, and CG ... none of which exist, but which move in ways that convince us these illusions are thinking and acting in a distilled and somehow LIVING way. This kind of synthetic emotion and un real reality, will be more and more realistically conveyed, with more powerful computers and software and tools. Artificial Intelligence will complete this, and the moment a computer can talk with us, as if it is truly human, is the full extension of this impulse to push humanity through in animation objects, and nonliving means.

Dominique Willoughby

Artista, pesquisador e professor da *Universidade de Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*.

Dedica-se ao cinema gráfico experimental desde 1970. Foi gerente da *Association Cinédoc Paris Films Coop* por vários anos. Em 2009, publicou *Le cinéma graphique: une histoire des dessins animés, des jouets d'optique au cinéma numérique* (Textuel Editions) e em 2016, o livro *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)* (Esthétiques hors cadre).

Artiste, chercheur et enseignant de l'Université de Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Il se consacre au cinéma graphique expérimental depuis 1970. Il a dirigé l'Association Cinédoc Paris Films Coop pendant plusieurs années et enseigne à. En 2009, il a publié « Le cinéma graphique: une histoire des dessins animés, des jouets d'optique au cinéma numérique » (Textuel Editions), et en 2016, le livre « Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981) » (Esthétiques hors cadre).

1 - À votre avis, pourquoi l'image animée a été de plus en plus utilisée par les films d'action filmée, pour la représentation de l'imaginaire ?

DW : Il faut lire mon livre. Toutes les réponses que j'ai pu faire à cette question se trouvent dans mon livre : « Le cinéma graphique ».

2 - La différence entre l'image filmée et l'image animée favorise ou perturbe la représentation de l'imaginaire ? Pourquoi ?

DW : il y a pas de réponse à cette question **il y a pas de réponse ça peut favoriser ça peut perturber** ça peut ... c'est trop général c'est trop abstrait... quelle image filmée? d'abord aujourd'hui, est-ce que c'est une image filmée avec des trucage, ou pas, ... l'image animée qu'est-ce que c'est ce que c'est du dessin, est-ce que c'est son numérique, est-ce que c'est du stop motion, c'est trop général.

Je ne peux pas répondre, je suis quelqu'un de très scientifique, je ne travaille pas sur des idées abstraites, je travaille sur les exemples concrets, toujours sur l'analyse des films. De plus, la représentation de l'imaginaire c'est un concept très flou, parce que représentation ça veut dire qu'il y a déjà eu une présentation ça veut dire que déjà il y a une image de l'imaginaire et que le cinéma la représente. L'imaginaire c'est quelque chose qui surgit d'abord dans l'esprit humain.

Après il y a tous les films sur les rêves, les hallucinations, etc. On peut très bien le faire avec de la vue réelle, on peut très bien le faire avec de l'animation. **Ça dépend des**

Cinéastes, ça dépend des époques, ça dépend des techniques, ça dépend des médiums, il y a aucune réponse générale qui puisse être donnée à ça.

3 - À votre avis, pourquoi, y compris dans des films d'animation 3D (tels que *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) et *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011), on a utilisé le dessin animé pour la représentation de l'imaginaire?

DW : je n'ai pas vu ces films. Je ne peux pas répondre.

4 - Pensez-vous que certaines techniques de l'animation (dessin animé, stop motion – coupe, poupées, sable, peinture sur verre – et 3D) peuvent "mieux" résulter que d'autres dans la représentation de l'imaginaire ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?

DW : Donc là juste une question que vous posez, il faudrait un livre pour répondre il faudrait 300 pages peut-être 500 même. Donc je ne peux pas répondre. Et en plus il faudrait lire les textes... par exemple les textes d'Alexeïeff, que je viens de republier en une monographie.

EG : Oui, bien sûr.

DW : j'ai publié aux Presses Universitaires de Vincennes, "*Les écrits et entretien sur l'art et l'animation*". Vous devriez lire ce livre. Il parle beaucoup justement du rapport de l'imagination et la technique. C'est pour ça qu'il a inventé une technique particulière les écrans d'épingle, que vous semblez ne pas connaître.

Il montre que la technique ce n'est pas juste quelque chose pour représenter c'est quelque chose qui en soi-même a déjà une dimension imaginaire. Ce n'est pas quelque chose, on a pas une image dans la tête que la technique va nous permettre de mettre à l'extérieur de notre tête sur l'écran, pour le spectateur. Ce n'est pas du tout ça... le fait est que l'on a une vague idée, qui n'est pas précise du tout, et que la technique qu'on utilise nous contraint, nous force et transforme complètement cette idée et donne une image, qui était pas prévu au démarrage, donc l'idée que l'imaginaire pour être présenté, c'est une idée de communication. Ce n'est pas une idée d'art. Pour nous on est dans l'art, on n'est pas dans la communication. L'art c'est quelque chose d'inattendu, qui arrive avec la rencontre justement de la technique³.

5 - Le fait que le temps contenu dans une séquence animée soit différent que le temps capturé dans les films filmés peut-il favoriser la représentation de l'imaginaire. Quelle est votre opinion à ce sujet?

DW : Oui peut-être ... pourquoi pas ... mais on peut filmer aussi ... faire du ralenti, tout est possible ...

Vous êtes trop fixée sur un syntagme qui est un peu figé qui est « représentation de l'imaginaire »... c'est trop simple de dire ça, il faudrait d'abord définir qu'est-ce que l'imaginaire, l'imagination, avant de pouvoir parler de sa représentation.

L'imaginaire n'est pas une notion si simple que ça, on n'a pas des images toutes faites dans la tête, qu'on va dessiner. Alexeïeff, a écrit un texte très important là-dessus, il a expliqué tout ça très bien. Ça fait trois pages, ça s'appelle de "l'importance du procédé".

EG: Oui, merci. Mais L'expression "La Représentation de l'imaginaire (première version), j'ai changé pour "La Représentation de L'imaginaire Diégétique".

DW: Oui c'est mieux, effectivement.

³ Se a Arte comunica ou não é algo a se discutir em outro momento, mas *Guernica* (Picasso, 1937), não comunica nada?

6 - Quel est votre avis sur l'intégration de l'image animée et l'image filmée, quand l'animation n'est pas seulement un effet spécial, mais une partie intégrante du récit (en particulier avec l'utilisation de la virtualité, où il n'est plus possible différenciés seulement en regardant ce qui est filmé et ce qui est créé artificiellement), comme dans le film, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012) ?

DW : Je m'intéresse plutôt au cinéma non diégétique, au cinéma expérimental.

Le motion capture fait partie des techniques contemporaines. Ce n'est pas de l'animation, c'est du mouvement réel réajusté à un personnage par-dessus.

La motion capture c'est du cinéma graphique mais ce n'est pas de l'animation. C'est la différence entre le graphique et l'animation.

Le mouvement est capturé. Après, il y a de mélange avec l'animation, la vue réelle, ... il s'agit d'effets spéciaux.

Il est intéressant de voir les films d'avant garde des années 20 : chez Richter, chez Man Ray, chez Fernand Léger il y a des mélanges de vue réelle et d'animation qui ne sont pas des effets spéciaux, ça fait partie des différentes choses qu'on voit dans le film. Chris Marker aussi, à la rigueur dans certains films, il utilise un peu d'animation, pour changer, pour expliquer d'autres choses.

Il faut faire des analyses film par film pour pouvoir parler de ces questions.

C'est question c'est très générale, ... mais voilà c'existe et ... Pat O'Neill par exemple, vous devriez voir ses films, il mélange toutes les techniques dans ses films. Comme dans « Trouble in the image », ou « Water and Power », c'est très fort.

Ce n'est pas diégétique ni narratif, c'est vraiment expérimental. Cela fait jouer très radicalement le contraste entre toutes les différentes puissances du cinéma, entre l'image réelle et l'animation. Et en plus, c'est très beau.

EG : Oui, merci, je vais regarder.

Fernando Galrito:

Nasceu em Samora Correia, Portugal em 1960. Tem formação em Cinema, Animação e Teatro, é licenciado em Antropologia, MA em Cultura e Tecnologias da Informação, DEA em Animação, Título de Especialista em Realização e Produção de Cinema e Média. Conclui Doutoramento em Comunicação Cultura e Artes e é professor na *Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha / ESAD.CR*. É professor convidado em várias universidades na Europa, África, América e Ásia. Como investigador explora e desenvolve metodologias pedagógicas formais e não formais sendo autor de obras transdisciplinares e transversais a diferentes artes apresentadas em Portugal, Áustria, França, Brasil, Argentina, China, Cuba e EUA. Realiza programas, conferências, *workshops* e comunicações em vários países da Europa, América do Sul, África e na Ásia, sendo também autor de artigos para catálogos e publicações nacionais e internacionais. Coordenou entre 1987 e 2005 o *CITEN / Centro de Experimentação em Imagem e Movimento* da Fundação Calouste Gulbenkian, e é Diretor Artístico do *Festival de Animação de Lisboa / MONSTRA* e da *MONSTRINHA* desde o ano 2000.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada, para a representação do imaginário?

FG: Eu enquadraria esta resposta em dois momentos.

Por um lado, a pesquisa e o encontrar dentro do mais profundo de nós a capacidade de criar movimentos ilusórios. Olhando a questão de uma forma mais arqueológica da própria imagem animada, se nós quisermos especular, nós podemos dizer que o cinema de animação, ou melhor, a imagem em movimento sempre esteve *ligada à representação* que os homens faziam daquilo que viam.

Ou seja, quando olhamos as *pinturas rupestres*, vemos imagens *sobrepostas*. Havia um conjunto de imagens muito próximas às outras, o que nos leva a pensar que já nessa altura havia uma *tentativa de decomposição do movimento*, que viria a ser concretizada muitos séculos mais tarde.

Ou seja, o que Muybridge, Étienne-Jules Marey e os outros investigadores que chegaram à decomposição fotográfica *do movimento*, não esquecendo os que ao longo de muitos séculos o realizaram na Pedra e na cerâmica no Egito, na Grécia, na Mesopotâmia, os que o fizeram em pintura e desenho, enfim todos os que decompueram, seja em escultura, seja em desenho, pintura ou fotograficamente, de alguma forma, foram buscar inspiração em modelos que já existiam há mais de 25 milhões de anos. Ou seja, quem sabe, este ir buscar o que está mais além, não seja apenas ir dentro do mais profundo de nós para encontrar esse aparente imaginário.

Depois tem outro fenómeno. A relação entre o movimento real aparente e o movimento ilusório. O movimento real aparente é o captado por uma câmara, que fotografa as várias posições dos movimentos da natureza dos atores... 25 vezes por segundo. No momento da projeção vai reproduzir esses movimentos e vai criar uma ilusão. Mas uma ilusão baseada em movimentos reais.

Quando fazemos um filme de animação, aquilo que acontece é que nós só temos imagens fixas, nunca se moveram. Elas só se movem no momento da projeção, no nosso cérebro. Ou seja, essa recriação do movimento, também é a capacidade de recriar algo, e de inventar movimentos. Entramos, portanto, quando falamos de animação, numa perspectiva muito mais poética, menos realista. Assim cada espectador pode, no cinema de animação, mais que no cinema de imagem real, criar imagens e sentidos mais metafóricos, recriando muito mais que simples movimentos, ele cria sensações, emoções e transforma o que as imagens e os movimentos lhe propõem em algo mais seu, mais individual uma transformação.

E é esta capacidade de ir mais além, a par de conseguir criar imaginários muito mais dinâmicos, e diferenciadores que faz com que, a animação esteja a inundar o cinema em geral. E dentro de pouco tempo, o que vai acontecer é que os filmes serão praticamente todos realizados em animação, recorrendo-se mesmo a avatares para substituir ou recriar atores.

Estamos perante essa capacidade de transformar e de nos transformar.

Um exemplo, um filme Neozelandês, 25 de abril conta-nos uma história passada na primeira guerra mundial.

“25 de abril” é um filme documental inovador criado para dar vida e apresentar ao público mais novo a história da experiência da Nova Zelândia em Gallipoli (Turquia). O filme fá-lo através de um mundo re-maginado. “25 de abril” recupera experiências da Primeira Guerra Mundial, do usual registo de imagens de arquivo a preto e branco, e transforma-as através de cores dinâmicas e vibrantes. Interlaçando “entrevistas” animadas, baseadas em diários, cartas e memórias de seis pessoas que estiveram de facto lá, o filme conta uma história triste e cativante sobre a guerra, amizade, perda e redenção, utilizando as palavras daqueles que a viveram.

E isto foi possível apenas através da animação. Trazer o passado para um presente de forma muito “realista”. A realizadora, uma documentarista, disse que decidiu fazer esse filme em animação, porque “nós temos fotografias dos soldados que lá combateram, que escreveram nos seus diários”. Ou seja, todo o filme foi baseado nos diários dos soldados, tudo o que é contado é verdade, só que pela primeira vez se faz um documentário que não é contado na terceira pessoa. Ela criou aqueles soldados que estiveram lá e são eles que falam, são eles que dizem aquilo que escreveram nos seus diários. E esta capacidade de nos transportar para um realismo, é tão forte na animação como de criar e de nos transportar para outros mundos imaginários.

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

FG: Ela favorece e contribui positivamente. Não sei se perturba, não sei se a perturbação é má ... mas se calhar, ela às vezes, puxa mais pelo imaginário. A animação tem essa capacidade de representação mais ilusória, menos figurativa, menos realista mesmo que seja com objetos, com imagens realistas, eu acho que ela contribui muito para esta representação do imaginário, porque tem a capacidade de, como dizia antes, de transformar, de nos transportar para universos oníricos e únicos, capaz de através de formas e movimentos simples, conseguir sensações e emoções ao mesmo tempo fortes e únicas.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

FG: Eu acho que aqui é este lado, estamos a falar a pouco, não é? Por um lado, prende-se com uma relação nossa, já muito mais antiga, com essa ideia do desenho, que é mais primário... por que apesar de tudo quando se utilizam, nos filmes 3D, quando se utilizam o 2D, seja em desenho, seja em formas, é para representar um primarismo ainda melhor, partindo do princípio que o 3D já é muito próximo da realidade. É quase no fundo, como na imagem real. Partimos do princípio que o 3D consegue recuperar com muito realismo, alguns movimentos, alguns animais, etc, etc, ainda que nós percebamos que mais do que na imagem real, ainda que eles sejam fantasiados... mas no entanto quando temos lá um 2D, algo em duas dimensões apenas, nós aí estamos mesmo a recuar muito mais, daquilo que é, por um lado, temos todos a consciência que aquilo não é verdade, não é (?), mas ao mesmo tempo, usa esse lado da mentira, digamos, para nos criar o imaginário ainda mais forte. Uma capacidade de criação de algo novo, de uma forma ainda mais liberta. É isso, eu acho que essa, é sem dúvida, uma das razões mais fortes para a utilização desse aspeto do 2D misturado no 3D. É como se a realidade para ser verdadeira tivesse que ser primeiro inventada, e muito bem inventada.

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, stop motion – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

FG: Falando do ponto de vista de quem faz um filme, eu acho que a técnica tem muito a ver com aquilo que se quer dizer. Quando se quer contar uma história que é mais linear, normalmente não se utilizam técnicas tão voláteis, como a areia, embora haja casos em que isso acontece... alguma pintura animada, ainda que existam casos em que isso acontece.

Ou seja, normalmente se quer contar coisas mais realistas, utiliza-se técnicas em que se consegue criar no realismo ao nível da imagem, também muito mais forte. Quando, penso eu, quando se quer fazer um filme, que é mais, ao nível das sensações, linhas, coisas mais abstratas, menos realistas, normalmente se utilizam, muitas vezes técnicas também que são menos rígidas, digamos assim. Não quer dizer que não se possa utilizar recortes, etc. **Todas elas podem ir de um lado ao outro** ... mas, isso para dizer que as técnicas também permitem, mais maleabilidade nos conceitos mais figurativos ou mais abstratos. Mais narrativos, do ponto de vista do contar da história, ou mais dramático, no sentido de passar mais sensações e sentimentos figurativos... O chamado o cinema mais abstrato ou mais experimental ou não narrativo. Mas isso do ponto de vista de quem pensa o filme.

Agora **do ponto de vista de quem o recebe, creio que apesar de tudo, há um imaginário mais próximo**... tem a ver mais uma vez, não só com as coisas mais distantes dentro de nós, mas também com as coisas que nós sempre fomos vendo. É que apesar de tudo, para nós é capaz de ser mais representativo de algo mais sensitivo e menos realísticos, quando se utilizam técnicas mais suaves como a areia, como a tinta animada. Porque elas permitem também gradações... mesmo quem é, como o Petrov, muito realista nos seus filmes ... quando ele passa de um plano, ele destrói completamente a imagem que havia, e cria ali uma nuance, que todos nós percebemos. Há ali um momento em que aquilo não é nada, do ponto de vista realista, mas é do ponto de vista da ação, porque provoca no espectador, aquilo que o realizador pretende, transformar a relação do espaço e do tempo, numa relação mais de memória e apropriação do espectador da história que se está a contar. Tirando esses casos, há muita gente que utiliza mais – e eu diria que algumas técnicas que são mais realistas, **mas passa muito pela estética do filme, mas também pela opção do realizador.**

Mas sem dúvida, eu acho que há técnicas que sendo utilizadas, como uma espécie de “cut”, alguma espécie de leitura, de outro nível de leitura, dentro de um filme de imagem real, que há técnicas que seriam ... se eu quiser fazer uma forma mais realista,... utilizo técnicas que são mais ligados ao desenho, ou com marionetas . Se eu quiser dar uma relação que é mais sensitiva, que não quer propriamente imagens realistas uso técnicas mais livres: pode ser areia, a tinta animada, mesmo desenho essencialmente. Vamos lembrar do caso do filme de animação do Nuno Beato, que é a história do menino que vai com o pai (apesar de pintado é realista) ... o pai é toureiro e vai matar o touro ... quando o pai está a matar o touro, toda aquela sensação que cresce dentro da criança .. de agonia pela morte do seu amigo, que é o touro.. .toda ela é dada com pinceladas que se movem sobre o ecrã. Ou seja, aquele lado figurativo do filme desaparece para as sensações serem passadas apenas com formas gestuais que se movem mais rápido ou mais lentamente. E outras coisas existiriam Erika Russel vai desconstruindo a imagem realistas das suas personagens, dos seus performers, que pouco a pouco passam a ser só pinceladas, no entanto elas continuam a ter a força do performer, que continua lá a dançar aquelas músicas. Ainda que estes dois exemplos possam estar mais ligados à imagem animada, elas remetem para mais do que um nível de leitura, e quando se quer partir do nível de leitura mais abstratos mais sensitivo, e menos figurativo, normalmente recorre-se muito mais ao traço e às linhas mais gestuais, que vem do gesto do mundo do animador, e menos, às linhas mais figurativas, mais trabalhadas, mais limitadas.

5 - Será que o facto dos tempos contidos numa sequência animada, serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados, podem favorecer a representação do imaginário?

FG: É uma questão interessante ... faz-me lembrar, ... há uns anos eu e o João Ramos de Almeida, fizemos um filme. Queríamos fazer um filme de animação que também partisse de uma imagem real, a partir de um argumento dele. Fizemos todo o filme em imagem real, e depois partimos para o filme de animação tirando, de 12 a 12 frames, e tirando uma imagem real e depois fazendo os intervalos. E o que aconteceu foi que, quando os dois filmes ficaram acabados, remontamos o filme de imagem real, e o filme de animação e ambos têm exatamente o mesmo tempo, só que têm ritmos diferentes. Ou seja, há momentos em que a imagem real precisa de mais tempo, para se perceber cada plano, para ler o que lá está dentro, para percebermos o plano ou a sequência, o que é que ela quer dizer; e há momentos do contrário. E isto quando comparado ao cinema de animação. Então, é porque temos coisas em que, o real porque é muito mais próximo do nosso corpo, há um meio gesto, e nós já entendemos tudo que vai acontecer a seguir; no cinema de animação, será preciso dar mais informação. Mas também temos muitas vezes o contrário: em que a imagem real precisa de ir até ao fim, quase como se nós tivéssemos a dizer uma frase com uma palavra que temos que a dizer toda se não ela pode ter o sentido diferente, porque as pessoas não entendem o resto, e podem então partir em várias direções, e no cinema de imagem de animação isso já não é tão necessário. Ou seja, nós não necessitamos de mostrar tudo, por duas razões: por um lado, queremos também dar liberdade criativa a quem vê, mas por outro lado, porque às vezes, a primeira informação é suficiente para o espectador construir tudo o que lá não está, tudo o que lá falta ... se não conseguir ou for induzido a não conseguir, não há mal nenhum, quer dizer que construiu o seu próprio discurso, história, dramaturgia. Nenhum poeta ficará descontente se várias pessoas interpretarem o seu poema de forma diferente. Talvez um romancista, ficará mais descontente com isso né? “Eu escrevi mal a minha história, ninguém entendeu meu romance... mas eles casaram e foram muito felizes ... e vocês não entenderam isso, não sei o que ...”

EG: (Risos)

FG: Um poeta não estará tão preocupado com isso, se não entender tudo isso.

E eu penso que há aqui um pouco também esta relação entre a imagem real com o romance e o cinema de animação com a poesia. Em que há mais liberdade de interpretação, tanto por parte de quem faz, mas também muito por parte dos espectadores e isso não é prejudicial, antes pelo contrário, é benéfico para o próprio objeto artístico.

EG: Sim.

FG: Nesse aspeto eu acho que, respondendo aqui à questão, parece-me que é assim. Há sem dúvida um tempo diferente, aliás, nós vemos uma coisa: há muito mais filmes de animação de curta-metragem, que contam histórias longas, que na imagem real. Essa capacidade de síntese de imaginário do cinema de animação é uma das suas características mais fortes

EG: É um outro tempo?

FG: Exatamente, é uma capacidade, é uma liberdade muito maior. Porque a animação tem essa capacidade de síntese. Não preciso ter uma sequência de 10 minutos, porque num minuto e meio, eu consigo mostrar tudo. Porque na animação, eu tenho essa capacidade de síntese de transformação, de buscar, de rerepresentar, de sintetizar. E essa também é uma razão pela qual o cinema de animação é utilizado. Não só nesse no outro

nível de leitura, mas também essa capacidade de sintetizar as informações, de ser mais livre, ser mais sintético.

6 - Qual é a sua opinião sobre a integração da imagem animada e da imagem filmada, onde a animada, não é mais apenas um efeito especial, mas sim parte integrante da narrativa (especialmente com o uso da virtualidade, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, do que é filmado e do que é criado artificialmente), como no filme, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

FG: O Lev Manovich, escreveu um livro em 2010, ele disse: dentro de 20 anos, todos os filmes serão de animação. Ou seja, o que ele estava aqui exatamente a querer dizer, é um pouco isto também.

EG: Não se terá mais como separar um do outro.

FG: Sim, que cada vez mais. Tem um filme que eu acho fantástico, do ponto de vista do pensamento, da relação entre aquilo que eu quero fazer e aquilo que a máquina me permite fazer .. o *Toy Story*. Ele foi feito no momento em que o 3D, a animação 3D estava começando. A única coisa que o 3D conseguia imitar bem era, o plástico. Então o cara fez um filme em que as personagens são todas de plástico. O miúdo e a mãe que aparecem são horríveis... há outro filme que é mais ou menos ... um ano ou dois depois, que é o *Final Fantasy*, em que eles tentam criar personagens humanizadas, é horrível nada naquelas personagens é verdadeiro ainda que essa seja a intenção.

EG: (Risos) Aquele cabelo não existe!

FG: Exatamente, e nos dias de hoje, apesar de tudo, se consegue cada vez mais imitar, com algum grau de veracidade (não é?)... e a veracidade a dois níveis, não só ao nível do movimento, mas também ao nível plástico. E então, digamos há um embrincar cada vez mais fácil ... você olha para a publicidade, ,... e lembro-me no meio dos anos 70 (eu estava em França) ... e apareceu na televisão francesa, uma publicidade que é uma garrafa de vinho, que dá um nó no gargalo. Tudo aquilo foi feito com uma garrafa de vidro a sério, foi realizado frame a frame a aquecer o vidro com maçarico, para conseguir fazer o movimento

EG: Isso, teve um russo maluco que fez isso...

FG: Não é russo é tcheco Karel Zeman, que fez o filme chamado “Inspiração” que é todo feito com bonecos miniaturas de vidro animado... é terrível pensar que alguém fez aquilo...

E hoje em dia você consegue imitar, dar um nó em uma garrafa, despejar dois pacotes de iogurte em cima de uma pessoa em 3D em imagens de síntese.

O iogurte não existe, a caixa de iogurte não existe a garrafa tudo é exatamente, mas tudo é fictício, assim como nos filmes, ditos de imagem real. Cada vez mais os cenários, que antes, em alguns casos, tipo *Ben Hur*, em que haviam algumas coisas também, que de qualquer modo eram criadas partir de maquetes, relativamente pequenas, e depois jogavam espelhos para dar outra dimensão.

Georges Sifianos:

Nasceu em 1952, na Grécia e se radicou em França. É *filmmaker* e artista plástico.

Doutor em filosofia pela *Sorbonne* (1988), especializado em cinema de animação, contribuiu para a fundação de estruturas internacionais como *CARTOON* e *LIAA*, ou participando do conselho de festivais como *Anney*, e como júri em dezenas de festivais em todo o mundo. Seus próprios filmes são apresentados em retrospectivos e festivais

como *Annecy, Zagreb, Festival de Cinema de Veneza*. Autor do livro "*Esthétique du Cinéma d'Animation*" (2012) que recebeu o prêmio de melhor livro de 2014 da *Society for Animation Studies (McLaren-Lambart Award)*.

Né en 1952, en Grèce et établi en France, il est cinéaste, et plasticien. Reçu docteur en philosophie à la Sorbonne (1988), spécialisé en cinéma d'animation, il a contribué à la création de structures internationales telles que *CARTOON* et *LIAA*. Il a participé au conseil du festival d'Annecy et à des jurys des dizaines de festivals à travers le monde. Ses propres films sont présentés dans des rétrospectives et festivals comme Annecy, Zagreb, Mostra de Venise. Il est auteur du livre "*Esthétique du cinéma d'animation*" (2012) qui a reçu le prix du meilleur livre 2014 de la *Society for Animation Studies* (Prix McLaren-Lambart).

1 - À votre avis, pourquoi l'image animée a été de plus en plus utilisée par les films d'action filmée, pour la représentation de l'imaginaire ?

GS: Je vous réponds de manière générale, car je ne connais pas précisément tous les films que vous utilisez dans votre recherche.

Je ne sais pas si l'image animée a été « de plus en plus » utilisée... En effet, à mon avis, **il peut s'agir d'une convention commode**. **Une autre convention** pourrait utiliser une image surexposée pour des scènes oniriques, ou une surimpression, ou le ralenti, ou encore un filtrage avec une teinte colorée de certaines scènes « oniriques », pour les différencier des scènes « normales ». Toute proportion gardée au sein même du cinéma d'animation, nous avons des utilisations des codes équivalents pour différencier deux univers. Je pense au film "*Le brave soldat Chveik*" de Trnka, où les marionnettes en couleur occupent la place du réel, tandis que ce que Chveik raconte est représenté en papiers découpés bidimensionnels et monochromes.

L'essentiel est la différenciation de deux types d'images, qui permettra au spectateur de déduire dans un contexte précis, qu'il s'agit de réalité ou de rêve, d'imaginaire, etc.

D'un autre côté, **on est habitué** (à cause de notre expérience empirique) à associer une image photoréaliste à la réalité, et en comparaison, faire correspondre toute autre image éloignée à des degrés différents du photoréalisme à un état autre (rêves, souvenirs, imagination / fantaisie et hallucination...).

2 - La différence entre l'image filmée et l'image animée favorise ou perturbe la représentation de l'imaginaire ? Pourquoi ?

GS: (par « l'image filmée », je comprends « la prise de vues réelles »)

Je ne vois pas comment cette différence pouvait perturber la représentation de l'imaginaire. En tant que qualité cinématographique différente, **chacune de ces deux approches, ne peut qu'ajouter un élément** dans la gamme des expressions disponibles. À mon avis, **il s'agit de la gestion de conventions culturelles**, et dans ce sens plus on a des moyens, plus on aura des possibilités de représentation de l'imaginaire, ou autres.

3 - À votre avis, pourquoi, y compris dans des films d'animation 3D, tels que *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) et *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011), on a utilisé le dessin animé pour la représentation de l'imaginaire ?

GS: Sur chaque exemple la réponse appartient à son réalisateur qui pourrait expliquer son choix concret.

De manière générale, à mon avis, on utilise des images davantage chargées en détails pour représenter la réalité, et les images avec un degré d'abstraction plus importante pour représenter un état différent (imagination, etc.) Cela correspond à la réalité empirique : les images mentales, ou celles des rêves sont moins détaillées et précises que la perception directe.

Cela étant dit, il n'est pas impossible de procéder dans le sens inverse : faire correspondre la réalité à des représentations plus abstraites et le monde imaginaire à des représentations davantage naturalistes. Ce serait un défi créatif intéressant !

4 - Pensez-vous que certaines techniques de l'animation (dessin animé, stop motion – coupe, poupées, sable, peinture sur verre – et 3D) peuvent "mieux" résulter que d'autres dans la représentation de l'imaginaire ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?

GS: Comme je l'évoque plus haut, à mon avis, il ne s'agit pas d'un absolu, mais d'une comparaison. Il s'agit d'une convention que le réalisateur réussira à nous faire accepter.

5 - Le fait que le temps contenu dans une séquence animée soit différent que le temps capturé dans les films filmés peut-il favoriser la représentation de l'imaginaire. Quelle est votre opinion à ce sujet ?

GS : Par « différent » vous voulez dire que l'animation « condense » le temps en général ?

Dans ce sens oui, l'accélération ou le ralenti en général, du fait qu'ils se différencient d'un déroulement qui correspond à notre expérience empirique de la réalité, peuvent représenter l'imaginaire. On a tendance à utiliser le ralenti dans ce sens dans la plupart des cas. Mais l'accélération peut donner des effets similaires : si ma mémoire est bonne, dans le film *Nosferatu* de Murnau, il y a une scène où c'est l'accélééré qui est utilisé...

6 - Quel est votre avis sur l'intégration de l'image animée et l'image filmée, quand l'animation n'est pas seulement un effet spécial, mais une partie intégrante du récit (en particulier avec l'utilisation de la virtualité, où il n'est plus possible différenciés seulement en regardant ce qui est filmé et ce qui est créé artificiellement), comme dans le film, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012) ?

GS: Le cinéma a utilisé depuis toujours ces méthodes « hybrides », souvent pour des raisons d'économie : une partie du décor peinte en trompe-l'œil, est moins chère que la construction de décors... La question est, est-ce que l'on a envie de rendre cette différence visible, ou préfère-t-on la garder invisible. Étant invisibles, une partie du décor ou un personnage ou tout autre élément, s'assimilent aux éléments du contexte, qui correspondent à une représentation de la réalité dans la plupart des cas.

José Manuel-Xavier:

É cineasta, ensaísta, pintor, gravador e poeta de Lisboa, onde fez os seus primeiros estudos artísticos e musicais. Em 1965, mudou-se para Paris, onde praticou o cinema de animação, dedicou-se à pintura e à ilustração, expôs na Bienal de Paris, praticou a gravura (iniciado pelo grande mestre e amigo Alexandre Alexeïeff), realizando ilustrações para livros, revistas e jornais. Foi professor na *École d'Arts Appliqués Duperré* de Paris. Nos anos 80, foi solicitado pela comissão para as comemorações do bicentenário da Revolução Francesa, e realizou "Paris 1789", em desenhos animados e

imagens de síntese 3D; entre outros trabalhos em animação inclusive, mais de 30 filmes animados, sobre o trabalho de Fernando Pessoa. Xavier escreveu dois livros sobre a *Poética do Movimento*, entre outras obras. Atualmente assume a direção artística do Master “Jeux et Médias Interactifs” de l’ENJMIN / França.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada para a representação do imaginário?

JX: Eu achei interessante a sua abordagem em querer saber das pessoas o que acham da animação inserida dentro de um filme, como elemento onírico, como elemento poético, ... do que se chama “imaginário”. O que eu lhe digo logo de entrada, é que isso deve ser manipulado com muita prudência. Pois corre-se o risco de se criar um clichê. Porque, nós podemos pensar que, se o cinema fosse feito por artistas, e não produzido pela indústria, talvez se pudesse simplesmente dar volta à coisa: o que é onírico, é a imagem real, e aquilo que é não é onírico, e é racional, é a imagem desenhada.

Bom, como uma investigação sempre procura uma constatação daquilo que existe, mas se nós abrirmos sobre a criação, é uma outra perspectiva. E portanto, está a falar com uma pessoa que faz. Não sou simples observador, sou um observador que tenta perturbar aquilo que existe. Assim, as minhas respostas vão ser emitidas com esse ponto de vista.

A minha resposta à sua pergunta é a seguinte: por convenção. Por que o cinema é a maior montanha, o maior monumento convencional que se possa imaginar. Portanto existe o aspeto convencional do cinema. Que ele não pretende perturbar o espetador, que sabe perfeitamente que a imagem real, diz respeito à realidade – o que eu, pessoalmente, acho que é uma idiotice fantástica, porque a realidade, em si, não existe. Nós projetamos a realidade sobre o mundo que nós percebemos, e que a imagem desenhada, ou pintada, ou construída, na verdade, é uma imagem que não tem a ver com a realidade. Ora, as duas não têm a ver com a realidade! E isso faz, do meu ponto de vista, essa utilização, em que eu pretendo criar uma separação onírica e poética, pelos caminhos da imagem construída e desenhada, e por oposição à imagem real, para mim, é o fruto de uma convenção.

Não há, absolutamente, razão lógica nenhuma que isso deva ser interpretado assim, senão, aos usos, aos costumes e aos “academismos”. O cinema não é suficientemente antigo, para ser tão académico como a Pintura, a Escultura e outras mais Artes.

É um terreno, como se diz, “movediço”. Vem daí a dificuldade de o ensinar. Porque não há aqueles “milhares de anos” que petrificaram as formas e convenções, as regras...

Portanto eu acho que, do meu ponto de vista, é apenas um expediente para distinguir aquilo que é real, daquilo que é irreal. Baseado numa convenção, é que a imagem real é real, e a imagem desenhada, não é real. Isto é uma treta! (risos)

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

JX: Eu acho que voltamos a um problema que é comum às duas espécies de imagem, de naturezas diferentes. E essa distinção faz, de uma, uma imagem construída, e da outra uma imagem captada. A imagem real é uma imagem captada. Há a câmara – inventada pelos Irmãos Lumière – que depois se aperfeiçoa, e agora são digitais –, que capta aquilo que ela tem à frente. E depois, compõe-se um filme, etc. E uma –, outra em que, não há nada. Há uma superfície, há um suporte, que tem que se preencher com desenhos, com traços, com coisas, ... ou então criar, com um sistema informático, um

mundo em 3D, com o triedro do espaço, etc. Mas insisto: **nas duas, há um potencial de evocação**. Agora, a partir do momento em que a imagem não diz expressamente tudo o que ela pretende dizer, e que ela abre a porta a coisas que não estão expressas na imagem, mas estão induzidas na imagem, **as duas imagens têm o mesmo potencial, para favorecer**, aquilo que se chama o imaginário. A imagem que é feita com uma preocupação de objetividade, que é racional, que tem que apresentar a coisa tal como é, – o que nunca acontece, ... como agora, eu estou a vê-la pela tela do Skype: esta imagem deixa supor que há um mundo fora dela. Que pode tornar-se num mundo onírico, depende da maneira como a coisa está apresentada.

Por exemplo, a gente vê um quadro, do Giorgio de Chirico, que é um especialista em fazer entrar sombras dentro no enquadramento da imagem, induzindo que há pessoas ou coisas fora dele. Neste caso, é evidente que não é o que está no quadro que é interessante. É tudo que não está no quadro, que se torna interessante! Portanto, a diferença entre a imagem filmada e da imagem construída, pode favorecer ao plano, e com igual valor, o poder de evocação. **Tudo depende se ela mostra ou se não mostra**. Por exemplo: se pegarmos na Branca de Neve do Disney, quando corre apavorada na floresta, ..., não há nada para imaginar, é só seguir. Aquilo é feito de maneira a não criar distância entre o espetador e o ecrã. Eles querem fazer-nos crer que aquilo existe, e que não há nada para imaginar. Se ela fizesse “Ah... Uh.. Ah..”, e se não houvesse floresta nenhuma à volta dela, seria muito mais interessante do ponto de vista do imaginário. Somos nós que teríamos que “fazer o nosso almoço”, está a perceber?

EG: (risos) Sim.

JX: A questão, da diferença das duas naturezas da imagem, que favorece ou que perturba a representação do imaginário, **depende muito de como elas duas são representadas** ... Agora, se nós nos assentamos sobre aquilo que existe, sobre aquilo que é usual de fazer, e usual de ocorrer sobre um ecrã, é lógico que, **a imagem desenhada, criada, perturba sempre mais, do que a imagem captada**. Porque a imagem captada é familiar. Ao passo que a imagem desenhada nunca é familiar. As coisas que nós estamos a ver, numa imagem real, mesmo que elas estejam enquadradas de uma maneira estranha, sob um ponto de vista, com uma objetiva que deforma, ou não sei o que mais... Conduz o observador a dizer: “aquilo é uma pessoa. Está um bocado deformada, mas é uma pessoa”. Ao passo que, se uma pessoa for desenhada, vão dizer: “estranho, o desenho está a mexer, esquisito ...”. Isso perturba mais, é lógico. Sempre!. **A imagem real é uma imagem que adormece** porque é uma imagem que a gente reconhece como qualquer coisa de familiar.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

JX: Aqui há um outro problema. A imagem 3D pretende e sempre pretendeu, mesmo quando ele tem uma aparência estranha, ser realista, no sentido de que ele é mais próxima do objeto.

No fundo o que nos fascina na 3D, é o seu aspeto de loja de brinquedos... os personagens têm um volume, têm uma sombra projetada, ... mas nós sabemos que, no fundo, são marionetes. Havia um animador tcheco, Jiri Trnka cujos filmes são, nesse sentido, muito interessantes. Ele compreendeu, quando realizava os filmes, que as marionetes não precisam de se agitarem. Que a marionete é um elemento através do

qual pode-se tirar partido da sua imobilidade. A sua imobilidade é mais dramática do que a de um desenho, que se agita em todos os sentidos. Se um desenho fica estático, toda a gente fica um tanto quanto na expectativa: “Quando é que isto se começa a mexer?” Ora, quando se olha para uma marionete, parte-se do princípio de que ela não se mexe. E quando ela se mexe, é uma surpresa fantástica. Basta que a marionete faça qualquer coisa e, logo existe! A sua imobilidade faz parte da sua existência. Outra coisa interessante também, nos filmes da Pixar, que são filmes de qualidade, com efeito estupendo, mas que no fundo, o único interesse deles reside em terem conseguido atingir um produto final, de qualidade que não passa de uma cópia, da “Idade do Ouro do *Cartoon*”. Eles não estão mais longe do que o *cartoon*. O tipo de animação que eles fazem, não é melhor, de maneira nenhuma, do que “Tom & Jerry”. Só que é em 3D. Não há absolutamente nada de novo. Portanto, o que é interessante a considerar é que nesses filmes da Pixar, muitas vezes o genérico final é todo em 2D, como no “Ratatouille”. É para criar uma distância: não é a mesma coisa, é uma coisa diferente.

Agora, aqui temos uma situação diferente das outras duas perguntas.

Aqui estamos a tratar de um tipo de imagem fabricada, que se assemelha, que tenta imitar os aspetos volumétricos do nosso mundo. As personagens têm uma consistência, têm um volume, projetam uma sombra, etc, como outras coisas que não têm nada a ver.

Assim, a única coisa que eu penso, é que é apenas uma questão de oportunidade, é uma questão estética da oportunidade. Durante uma realização, os realizadores acham “Ah, é engraçado fazer assim”. Não sabem justificar porque é engraçado. E até funciona ... mas não há uma razão de ser, que possa ser pensada, refletida e teorizada.

A meu ver, não pode ser teorizada.

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, stop motion – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

JX: Sim, penso que sim, mas também depende muito dos criadores. Eu acho que há imagens que “originam” uma espécie de hábito, mais rapidamente que outras. Há imagens que restam sempre, surpreendentes, ... por exemplo: se nós tivermos um ecrã muito vazio, com um traço, que limita uma figura. Figura esta que é metamórfica, em que as coisas não são permanentes, não têm estabilidade. São coisas que são submetidas ao efeito de surpresa. E que são surpreendentes, é evidente que eu penso que são mais propícias a retratar o imaginário, a imaginação e os mundos paralelos que nós podemos ir buscar, do que uma imagem que diz tudo, exprime tudo, que foi feita para caucionar, que tem que contar todos os detalhes.

Neste sentido, é lógico que o desenho animado beneficie de uma maleabilidade muito importante. A animação de papel recortado, já distancia muito mais... o desenho animado também, mas ele surpreende. Ao passo que o papel recortado, nós compreendemos imediatamente o funcionamento articulado dos personagens. E tem que se passar qualquer coisa de particularmente interessante, e mesmo particularmente inesperado, para que aquilo não degenera imediatamente em uma espécie de chatice... No fundo o que é surpreendente e poético, são os acidentes.

A questão da areia é muito mais perturbadora. A areia dá azo a formas metamórficas... tudo o que é metamórfico, quando se transforma, tudo o que se modifica, é muito mais interessante, do ponto de vista onírico, do que aquilo que nunca se modifica. A estabilidade é uma chatice, e a instabilidade de uma imagem é extremamente interessante, e cativa muito mais, mas também pode perturbar, se não for bem-feita.

A pintura sobre o vidro, de pigmentos: se ela foi feita pela Caroline Leaf, é “deliciosa”. *The Street*: é um filme absolutamente magnífico porque a imagem nunca diz tudo, a imagem está lá, para propor coisas que nós supomos. Se ela é feita pelo Petrov, que é obcecado pelas Belas-Artes, que faz um barco que se parece com um barco, e uma água, que é mais água do que a água, ... com peixes a sair d’água que ... As pessoas dizem: “Ah, formidável! Como é que ele fez isso? E levou tantos anos!” ... quer dizer, todos os atributos qualitativos estão à parte da criação. É como no circo. Estamos a ver os trapezistas de um lado para outro. O exercício físico em si, não é nada de especial. É o perigo que eles estão a correr, que torna a coisa especial.

Então, na pintura sobre vidro, ou com pigmentos animados, é como sempre: se a imagem diz tudo ...

Mas se a imagem lhe diz só um pedaço, e convida o espetador a imaginar o resto, entramos de uma maneira mais decidida, dentro do universo onírico.

5 - Será que o fato dos tempos contidos numa sequência animada serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados pode favorecer a representação do imaginário?

JX: Aqui entramos no fator tempo. É uma história muito, muito, muito complicada...

É lógico que na imagem capturada, aquilo que as personagens fazem, aquilo que a imagem apresenta, se apresenta de maneira que dá a impressão, que o tempo e o espaço estão conectados. Nós vimos no ecrã, uma pessoa real a andar, que vai de um ponto a outro, e o tempo e o espaço estão conectados. Para percorrer um certo espaço é preciso um certo tempo, que depende da locomoção, e da velocidade de locomoção da pessoa. Existe um exemplo que eu gosto imenso, que é o filme do David Lean, que se chama *Laurence da Arábia*. Há uma sequência absolutamente extraordinária, em que ele e o seu guia estão perto de um poço, e veem lá uma coisa ao longe...eles não sabem bem se é uma miragem, ou se é uma coisa ... e nós vimos também o que eles veem. É ao longe, no deserto, uma coisa estranhíssima, maleável, com aquele efeito do calor, que parece estar água no chão ... e a coisa progride, progride, e dá-nos a sensação de que o plano é muito longo. Há um corte. Vê-se a cabeça do Laurence, que se vira para o guia, e diz: “é um cavaleiro”. O outro pega na espingarda e nem responde. Volta-se ao cavaleiro. E quando se volta ao cavaleiro, que ainda não se compreende muito bem se é mesmo um cavaleiro... mas estamos submetidos à interrogação do plano precedente, a coisa começa a se precisar.

E depois de um certo tempo, um grande tempo, ... com alguns planos de cortes, aparece o fabuloso Omar Sharif, em cima de um camelo. O David Lean explicou numa entrevista, que a primeira vontade dele era não fazer planos de corte, e aguardar todo o tempo de caminhada. Mas desde lá abaixo até aqui, fazia quase um quilómetro. E um quilómetro, mesmo quando é um camelo que o percorre, e um camelo que não faz mais do que andar ao trote, levaria mais ou menos 10 minutos a chegar próximo. Ora, 10 minutos, é uma curta-metragem...! Só o cineasta russo, Tarkovski, tem a audácia de fazer coisas tão lentas! Então o que que ele faz: ele corta. Se nós considerarmos o trote do camelo, desde o ponto que está no horizonte, até o ponto de aproximação, ... se nós considerarmos que isso é uma narrativa - e é uma narrativa, nós estamos a contar que uma coisa se aproxima -, o que fez o David Lean? Ele fez buracos na narrativa. E quando ele faz um buraco, ele falsifica o tempo. Ele faz cortes no tempo. Ele faz uma elipse. E o cinema de imagem real é permanentemente, elipse.

Agora, há um *cartoon*, do Tex Avery, que se passa numa casa misteriosa, com um gato, que pensa ver coisas estranhas dentro da casa. E há uma porta que se abre ao fundo. Há uma representação de uma divisão, que é uma espécie de cubo. Há um detetive que entra pela porta. E depois o pé dele faz “ihhh” (agudo)... e o corpo todo faz “ihhh” (grave). Ele percorreu o espaço perspectivista unicamente com um passo. Portanto, aqui o problema é diferente: é que a animação, que utiliza imagens fabricadas, que através da elasticidade, do não respeito às leis físicas, e da biomecânica, ... não existe Newton na animação: ele dizia que tudo que está no ar tem tendência a cair por causa da gravidade. Não existe isso em animação... **E o tempo, da animação, é um tempo completamente desconectado do espaço.** Não existe. Mas mesmo assim, lembrando de novo Branca de Neve... quando ela acorda na floresta com os animaizinhos à sua volta, etc.. tudo isso é de uma realidade, temporal, conectada à deslocação da personagem... mas normalmente, não é necessário.

Mas o que é que se passa? Aquilo que faz medo aos autores da animação, o que os aterroriza, é que o público não compreenda aquilo que eles estão a transmitir. Principalmente por causa dessa rutura, com aquilo que é familiar. Portanto, eles tentam manter um fio de ligação, e esse fio de ligação obriga-os a utilizar algumas convenções. Convenções essas que são próximas de uma ideia entre aspas “de realidade”. Assim... **a grande diferença temporal entre a imagem captada e a imagem criada, é que a imagem captada, seja ela qual for, depende sempre, da relação do espaço e o tempo:** há um espaço a percorrer, há um espaço de deslocação, o tempo de deslocação em função do espaço e de outros fatores. Se eu for uma pessoa esbelta, esguia, esportista, não é igual a uma pessoa mais pesada. Isso já faz parte do *character design* da personagem, não é?

6 - Qual o seu ponto de vista sobre a integração da imagem animada com a imagem filmada, não apenas como um efeito, mas como parte integrante da narrativa (principalmente com a utilização da virtualidade, onde já é impossível diferenciar pelo olhar, o que é real do que não é, como *Life de Pi* (Ang Lee 2012)?

JX: Estes são casos em que a animação se “esconde” por trás do efeito especial. **Hoje quase não há filmes que não tenham um efeito especial.** Os realizadores hoje, se permitem filmar, não importa como, porque depois, eles já sabem que têm uma paleta fantástica de possibilidades. Eu vi o *Life of Pi*. É extremamente interessante, muito bem feito. É fascinante pois nós nunca nos apercebemos que não há tigre nenhum. Mas o facto de integrar com a animação, como um elemento de efeito especial, não tem nada de novo! Porque já o Méliès, quando fazia a *Viagem à Lua*, ele utilizava o artifício de parar a câmara, e substituir coisas, para criar sequências que não se pode dizer que eram animadas, mas que utilizavam o processo da animação, para poderem fazer os efeitos especiais que ele entendia. **É talvez uma das coisas mais recorrentes e mais tradicionais, de recorrer aos efeitos próprios da animação, para poder fazer coisas que passam despercebidas.** Aí é de apreciar a maneira como elas passam despercebidas.

Mas esse é o caso de, se retirarmos ou bem a animação, ou bem a animação como efeito, não há a possibilidade de continuar a narração.

Quando o cinema introduziu numa imagem real um elemento que não é real, e ainda para mais, ... um elemento gráfico, sempre foi um problema. Mas isso começa muito cedo. Há coisas que hoje não se praticam mais, e se se praticam, é por nostalgia. Tal é o caso da utilização dos íris. Antigamente, os íris que se colocavam sobre um ator, para abrir uma sequência, ... as imagens que desapareciam com uma espécie de cortina preta,

e depois haviam as outras, ... essas coisas que eram elementos gráficos, que eram acrescentados depois, requeriam trucagem fantásticas, complicadas e difíceis.

Tornou-se também difícil, inserir coisas na imagem que não pertencem à imagem. Mesmo inserir o genérico. Era uma complicação. Nos anos 20-30, os genéricos não são adicionados à imagem... há uma imagem, há um cartão, há uma imagem, há um cartão .. Depois é que começam a meter as letras sobre a imagem.

Depois, começam a aparecer a televisão, o vídeo ... Então, surgiram outros problemas, os problema de definição.

Portanto o problema foi sempre: o que é que nos permite pegar numa coisa aqui, e metê-la dentro doutra e fazer crer que tudo faz parte de uma mesma imagem? Se a gente pegar nos primeiros filmes do *Superman* (com o Christopher Reeve), sabemos que o homem foi filmado sobre um fundo verde e “trucados” opticamente em 35 mm.

O cabelo da personagem tinha que estar penteadinho para fazer a máscara. Quando fizeram a *Supergirl*, com o cabelo à solta... as coisas complicaram-se.

Em outros filmes, como os de John Ford, filmar personagem sobre fundos que não lhes pertencem, era um problema dos demónios! Primeiro o problema da iluminação do ator sem perturbar a imagem do fundo e além disso era preciso sincronizar a câmara com o projetor que projetava a imagem de fundo... o que hoje é muito fácil, por causa dos computadores... Ou ainda usavam outro subterfúgio tais como o *travelling matte*, que consistia em fazer “máscaras” diretamente sobre a película.

O que eu estou a explicar, é que sempre houve uma caminhada em busca da possibilidade de integrar um conjunto de coisas que não pertencem umas às outras, para criar uma imagem real. No fundo, é interessante, porque é uma metáfora, a metáfora da criação. A criação é um processo de transformação.

Aquilo que eu acho que é interessantíssimo, é que atingimos um ponto fantástico, em que isso é permitido, quando a imagem se transforma em código numérico, código binário.

Portanto, hoje um texto, uma imagem e um som, no fundo... é tudo a mesma coisa. Tudo é 0, 1, 0, 1, 0, 1 ... Isso permite reunir tudo.

Filmes como *Life of Pi*, beneficiam desta facilidade, de poder reunir coisas díspares, de as integrar e criar assim uma imagem feita aos pedaços, sem que isso se veja.

Koji Yamamura:

Koji Yamamura, nasceu em Nagoya, Japão, em 1964. Em 1978 faz sua primeira animação. Forma-se na universidade em 1987, completando filmes de animação como diretor independente profissional. Atualmente é Professor da *Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts* e membro da *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*.

Koji Yamamura, born in Nagoya Japan in 1964. In 1978 I made a first animation. I graduated from University in 1987, I'm making many animated films as professional independent director. Professor of *Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts*, membership of the *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

KY: I think that animated images **can give more subjective impression** to audiences than live action.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

KY: Ways to control timing is the biggest difference. Even in a **live-action movie, in editing using slow motion or time lapse create the feel of animation.** In the other hand, **in a creation of an animated film we can control every minimum frame on a film.** These differences are similar to the ones between prose and verse.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

KY: I give a similar answer for the 1st question. Drawn (2D) images **can give more subjective** point of view to the audiences than 3D images. **3D images are not real but have visually realistic impression.**

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character’s imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

KY: In my opinion, **drawn images is one of proper way to represent something imaginary.** In using some techniques with concrete objects like sands or puppets on animation films, phenomenon happen on the screen will be seen with more realistic time and space.

But personally, **I think the difference of techniques won’t have so much importance for depicting imagination stuffs.** Every little element on designs, colors, sounds, directions will be the keys of expression on film.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

KY: **I don’t think that the differences between the techniques are important on considering the imaginary representation.** It is affected by mount of indexicality of real element. **Regardless of techniques, the more we depict with quoting realistic ideas, the more concrete images will be expressed on a screen.**

For example, if I animate one character on a film witch move without real speed of “gravity”, the character will float on the film with unreal speed. and it may give more imaginary impression, and less reality.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

KY: If I talk about this theme, I think that *The Congress* (Ari Folman, 2013) is a better sample for this question than *The Life of Pi*.

On *The Life of Pi*, the techniques of filming and the contents expressed on the film are not so related. **In my opinion, every other technique could be substitutes to the ones used on the film, to express the visions of the director.**

In the other hand *The Congress* can be a good example of integrating the animated film and actuality film. On this film, the director succeeds to express layers of the reality, not by exactly integrating the techniques, but by clearly showing differences between all the ways of depicting (2D, 3D, actuality). We can find very concrete necessity to use different techniques for the expressions on this film.

I think *The Congress* will be a good example, not only for considering about this question, but also for thinking about every other questions that you did.

Marcos Magalhães:

Nasceu em 1958, no Rio de Janeiro / Brasil e é autor de diversas curtas-metragens em animação, entre as quais *Meow!*, ganhadora do Prémio Especial do Júri no *Festival de Cannes*, 1982. Em 1985, participou de um acordo de Cooperação Brasil-Canadá, sendo o responsável pela implantação do primeiro curso profissional de animação realizado no Brasil. É professor de Cinema de Animação no curso de graduação em *Design* na *Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)*. e um dos fundadores e diretores do *Anima Mundi, Festival Internacional de Animação do Brasil*.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada para a representação do imaginário?

MM: Eu acredito que a linguagem da animação sempre teve esta função: representar e compartilhar exteriormente, através da ilusão de imagens em movimento, o fluxo de percepções que o ser humano está permanentemente experimentando a partir de seu sistema perceptivo interior. Estas percepções acontecem em diversos graus, desde os sonhos, delírios e devaneios até a mais intensa e imediata observação da realidade, que no entanto nunca é totalmente objetiva, pois está sempre sendo filtrada por nosso sistema perceptivo.

A assim chamada "ação filmada", por usar imagens fotográficas, ganhou por cerca de um século o status de ser mais "realista" que as representações obtidas por outras técnicas de animação. Este status está sendo atualmente revisto, graças à proliferação e o aperfeiçoamento de novas tecnologias de produção e simulação audiovisual. Nem sempre a imagem fotográfica é mais precisa do que a animada para retratar realidades.

Mas ainda é um padrão estabelecido se considerar que as imagens fotográficas da "ação filmada" representam fatos reais, enquanto as imagens pictóricas ou artificialmente modeladas representam imagens interiores, como o pensamento, os sonhos e o que mais enquadraremos dentro do conceito de "imaginação", que afinal, tanto como os filmes de qualquer natureza, se constitui em "imagens em ação".

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

MM: Acredito que as duas formas de ilusão de movimento podem gerar representações igualmente potentes, tanto de fatos reais quanto de imaginários, como toda a história do cinema tem comprovado. Documentários animados são cada vez mais eficientes, desde o pioneiro "O Naufrágio do Lusitânia" de Winsor McCay. Combinações muito interessantes podem ser feitas de imagens totalmente realistas com cenas abstratas,

portanto o favorecimento ou perturbação da representação do imaginário **fica por conta dos cineastas**, que **podem utilizar um ou outro a favor** de seus objetivos.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

MM: **O desenho é a mais antiga forma de representação visual de memórias e percepções humanas, desde as cavernas da pré-história. A animação 2D (desenhos animados) é usada desde o início do cinema de animação para contar histórias, fábulas e lendas que não têm compromisso com realismo ou veracidade. Já a animação 3D, mesmo ao pretender contar histórias caricatas ou de fantasia como os filmes mencionados acima, tem intrinsecamente uma pretensão de realismo**, por contar com volumes tridimensionais e simulações físicas e matemáticas de iluminação, gravidade e movimentação de partículas, o que a torna mais próxima do grau de realismo da "ação filmada" e bastante distante da estética do desenho animado. Assim, **é natural** que num filme de animação 3D se continue lançando mão da animação 2D para representar cenas imaginadas ou lembradas pelos personagens dos mesmos.

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, stop motion – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

MM: Em minha opinião, **todas elas possuem o mesmo potencial** para representar o imaginário, dependendo muito do estilo gráfico adotado, do grau de detalhe e de outras opções do autor. Como disse antes, a animação **3D costuma ter um compromisso maior com a estética do real, mas é perfeitamente possível utilizá-la com uma estética mais próxima das imagens puramente abstratas.**

5 - Será que o fato dos tempos contidos numa sequência animada serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados pode favorecer a representação do imaginário?

MM: Sim, é claro, já que a **imaginação, que é um processo originado no interior de nossa mente, não está sujeita ao tempo linear** e, portanto, sua representação temporal pode ser "modelada" de qualquer maneira pretendida pelo autor, usando com toda liberdade a manipulação do tempo que é intrínseca à animação.

6 - Qual o seu ponto de vista sobre a integração da imagem animada com a imagem filmada, não apenas como um efeito, mas como parte integrante da narrativa (principalmente com a utilização da virtualidade, onde já é impossível diferenciar pelo olhar, o que é real do que não é, como *Life de Pi* (Ang Lee 2012))?

MM: Para mim **isso é um sinal da evolução das representações audiovisuais produzidas pelo ser humano**, que está chegando bem próxima da nossa percepção cotidiana dos fatos da vida, quando a todo tempo mediamos a realidade e a comparamos e misturamos com nossas percepções internas. Hoje temos filmes imersivos, em 360 graus, ou interativos, nos quais podemos participar das decisões dos personagens. Ninguém pode dizer que os "tigres" que eventualmente enfrentamos em nossas vidas sejam mais ou menos reais do que aqueles que Pi levou a bordo de seu barco, ou daqueles que já vimos no zoológico... **Sempre damos às coisas que vemos e experimentamos as dimensões e a**

credibilidade que nossa percepção lhes confere, como fez o próprio personagem do filme de Ang Lee. Sua história "real" se tornou um relato hiper fantasioso que o filme representa com hiper-realismo.

María Lorenzo Hernández:

(Torrevieja, Espanha, 1977). É diretora de animação, professora e investigadora com Doutoramento em Belas Artes (2006). Realiza animações desde 1998, e já dirigiu curtas-metragens seleccionadas e premiadas em eventos internacionais, e em 2016 foi indicada ao *Premio Goya da Academia de Cine Española pelo Mejor Corto de Animación*. Como investigadora, apresenta artigos regularmente nos congressos anuais da *Society for Animation Studies*, e publica em revistas com y publicado en las revistas como *Animation Studies* e *Animation Journal*.

(Torrevieja, España, 1977), es directora de animación, profesora e investigadora con Doctorado en Bellas Artes (2006). Realiza animación desde 1998, ha dirigido cortometrajes seleccionados y premiados en eventos internacionales, y en 2016 es nominada al *Premio Goya de la Academia de Cine española al Mejor Corto de Animación*. Como investigadora, ha presentado ponencias regularmente en los congresos anuales de la *Society for Animation Studies*, y publicado en las revistas como *Animation Studies* y *Animation Journal*.

1 - En su opinión, ¿por qué será que las imágenes animadas se han utilizada cada vez más por las películas de acción filmadas, para representar el imaginario?

ML: Voy a retroceder unos pasos para poder responder esta pregunta. Alan Cholodenko postula que la animación no es un subconjunto del cine, sino el cine un subconjunto de la animación. Y muchos filósofos, como Bergson y Deleuze, han comparado nuestros sueños con la película cinematográfica. La película contiene en germen la capacidad de representar lo irrepresentable; representar esto con dibujos o con acción viva es lo de menos.

Animar significa dar alma, pero también es un vehículo hacia un mundo de fantasmas. Por cierto, el imaginario no es lo mismo que lo imaginario. El imaginario lo es de un mundo (p.e. el imaginario de Tolkien contiene trolls, orcos, elfos...), pero lo imaginario es una categoría general, y es de lo que voy a hablar.

Tome una película como *Marnie*, de Hitchcock: hay una escena onírica en la que pasamos de una pesadilla (Marnie durmiendo en su cama de cuando era pequeña) al momento presente, con Marnie despertando en una lujosa habitación. Todo sucede de manera gradual, con un sencillo movimiento de cámara entre dos escenarios compuestos. No hay animación, pero sí adquirimos la impresión de haber visto una transformación, un cambio de cuadro locativo, o de espacio, que supera nuestro sentido de la "normalidad" en cine (el Modo de Representación Institucional, según Burch), y que en este caso nos llevan a los "fantasmas interiores" de Marnie.

Si ahora toma "Señales", de M. Night Shyamalan, el último plano de la película contiene un efecto idéntico: Mel Gibson está en una habitación donde se ve un paisaje nevado, pero al final de un movimiento de cámara circular ya es primavera. Es una transición temporal, también por transformación. La diferencia aquí es que se ha usado

el montaje para generar este efecto, incluyendo efectos por ordenador que nos permiten hablar de una transformación animada.

El cine musical contiene muchas fracturas entre lo real y lo imaginario: cabe estudiar en detalle “Cantando bajo la lluvia”, y sobre todo, “Corazonada” de Coppola. Está llena de interesantísimos efectos de croma y vídeo, que se anticipan en muy poco al trucaje imagen por imagen de la imagen real, que podemos considerar animación.

Por cierto, no recuerdo que en *Frida* hubiera animación propiamente dicha, frame a frame, pero sí se combinaban diferentes lenguajes visuales que mezclaban la acción real con el mundo plástico.

2 - ¿La diferencia de la imagen filmada y animada contribuye o perturba en la representación del imaginario? ¿Por qué?

ML: La pregunta es excesivamente compleja. La diferencia entre imagen real y animada a menudo contribuye a lo imaginario (como he indicado antes), y otras veces perturba. Es fundamental estudiar de qué clase de imagen animada estamos hablando, porque la imagen animada puede ser también real, mientras que otras veces la mezcla de lenguajes produce una fractura que nos lleva a la autoconsciencia del medio (p.e. *Roger Rabbit*, *Cool World*, *Mary Poppins* mismo).

La evidencia del artificio siempre perturba, pero perturba más cuando se quiere disimular y no se puede, como ocurre con el 3D mal hecho, igual que cuando vemos una prótesis. O cuando vemos un robot humanoide... Sin embargo, la mezcla de lenguajes distiende y nos lleva a otra dimensión (cuando vemos dibujos y acción real conjuntamente), lo que es como comparar el efecto que nos produce un oso de peluche, y un oso disecado. Debe echar un vistazo a la teoría del Valle de lo Inquietante, porque puede ofrecerle muchas pistas.

3 - ¿Por qué en la mayoría de los casos, se utiliza dibujos animados, para representar el imaginario, incluyendo las películas de animación en 3D (como en *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) y *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

ML: No son de dibujos animados, son de animación 3D, pero es evidente que se apropian del lenguaje del cartoon clásico. Ha sido la tendencia desde *Toy Story*, o más exactamente, desde que John Lasseter reivindica en su famosa conferencia en Siggraph que los 12 principios de la animación (Frank Thomas y Ollie Johnston) son igualmente necesarios en la animación 3D:

https://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character_animation/principles/lasseter_s94.htm

4 - ¿Cree que alguna técnica animada (dibujos animados, stop Motion – corte, muñecas, arena, pintura sobre vidrio – y 3D) resulta "mejor" que alguna otra, en la representación del imaginario? ¿Si, no? ¿Cuál(es) é/son? ¿Por qué?

ML: Todas representan lo imaginario. Todas. La intención del realizador prevalece sobre la técnica. El lenguaje empleado (de más realista a más caricaturizado) también influye. Incluso una película de acción real puede ser muy abstracta: mire David Lynch y *Carretera Perdida*, o *Inland Empire*. ¿No son acaso mundos imaginarios?

5 - Tal vez el hecho de los tiempos contenidos en una secuencia animada ser diferente del tiempo capturado en películas filmadas, puede favorecer la representación del imaginario. ¿Cuál es su opinión?

ML: Esta es una cuestión crucial que influye en nuestro entendimiento del stop motion (objetos que cobran vida) y de la pixilación (personas que se mueven de manera diferente que, en el mundo real, ¡y son humanas!). Y están en la base de lo inquietante e la animación. Paul Wells desarrolla bastante al respecto en *Understanding Animation*, creo que en la parte de *Fabrication*, no estoy segura. Puede ampliar también con esto:

<http://conadeanimacion.blogs.upv.es/firma-invitada/la-paradoja-del-tiempo-en-animacion-si-lo-inanimado-tambien-experimenta-el-tiempo-real-%C2%BFpor-que-parece-vivo-por-un-momento/>

También hay versión en inglés. **Lo cierto es que la manipulación del tiempo filmado está en la base de lo fantástico** desde Murnau (*Nosferatu*, con efectos de marcha atrás, movimiento acelerado, incluso pequeños time lapse, película en negativo...). **Todo lo cinemático es irreal, porque todo lo cinemático es animático.**

Esto también es animático (sigo en la línea de Alan Cholodenko):

<https://www.newscientist.com/article/dn22585-prehistoric-cinema-a-silver-screen-on-the-cave-wall>

6 - ¿Cuál es su opinión sobre la integración de la imagen animada con la imagen filmada, no sólo como un efecto, sino como una parte integral de la narrativa (especialmente con el uso de la virtualidad, donde ya es imposible diferenciar el aspecto, que es real y lo que no es, como *La Vida de Pi* (Ang Lee, 2012)?

ML: **No he visto *La vida de Pi***, pero lea el cuarto capítulo de mi tesis:

https://www.academia.edu/3886305/Tesis_doctoral_El_doble_sentido_de_la_imagen_e_n_la_animaci%C3%B3n

Mire, es muy importante que empiece a distinguir no entre animación y acción real, sino entre los distintos géneros (largo, corto, publicidad, musical), sus necesidades y los lenguajes que crean. Encontrar películas de acción real que de algún modo se acerquen al lenguaje de la animación es relativamente frecuente hoy en día, pero hay muchas películas que lo hicieron antes, sin usar animación, como “El año pasado en Marienbad”. Es imprescindible que la vea, ¡pero no trate de comprenderla! Distinga entre lo fantástico y lo maravilloso, porque no son lo mismo (busque un libro muy bueno de Gerard Lenne - http://www.anagrama-ed.es/libro/panorama-de-narrativas/el-cine-fantastico-y-sus-mitologias/9788433910059/CI_5) (y también “El cine o el hombre imaginario”, de Edgar Morin). Esto le ayudará a recalculer su punto de vista.

Pero géneros como el videoclip, el spot, facilitan enormemente la integración de imagen real y animación, porque a menudo buscan sorprender visualmente, realizar lo inesperado, usan la retórica visual, etc.

Martine Chartrand:

Licenciada em Artes Visuais pela *Université Concordia*.

É pintora de animação e cineasta, e dirigiu três filmes de animação no *Office National du film* do Canadá: *TV Tango*, *Black Soul* e *MacPherson*. Seus filmes participaram de inúmeros festivais e ganharam vários prêmios internacionais, incluindo o *Golden Bear Berlin* (2001) para *Black Soul*, e o primeiro prêmio no *FFM 2012* com seu filme *MacPherson*. Martine anima em papel e em pinturas sobre vidro.

Ministra *Masterclasses* em vários países.

Elle est diplômée en arts visuels de l'Université Concordia.

Peintre et cinéaste d'animation, elle a réalisé trois films d'animation à l'*Office national du Film du Canada* : *TV Tango*, *Âme noire* et *MacPherson*. Ses films ont participé à de nombreux festivals et remporté plusieurs prix internationaux, dont l'*Ours d'Or de Berlin* (2001) pour *Âme Noire*, et le Premier prix du *FFM 2012* avec son film *MacPherson*.

Martine anime sur papier et en peintures sur verre.

Elle enseigne des classes de maître dans plusieurs pays.

1 - À votre avis, pourquoi l'image animée a été de plus en plus utilisée par les films d'action filmée, pour la représentation de l'imaginaire ?

MC: Souvent l'animation est utilisée pour donner un passage imaginaire, de rêves, ou de voyages pour sortir du quotidien, de la réalité. Il y a aussi l'imagination des acteurs ou d'une situation qui s'apprête mieux à l'utilisation de l'animation. Les effets spéciaux sont utilisés pour rendre l'effet de surprise, ou d'une action impressionnante, d'une pensée...Les dangereuses cascades animées sont plus sécuritaires et souvent, impossibles à exécuter dans la réalité.

2 - La différence entre l'image filmée et l'image animée favorise ou perturbe la représentation de l'imaginaire ? Pourquoi ?

MC: L'image animée favorise l'imaginaire car il y a tellement de possibilités à illustrer le mouvement et offrir en même temps des passages, soit poétiques, mystérieux, hallucinants, que le cinéma réel ne peut pas toujours réaliser.

3 - À votre avis, pourquoi, y compris dans des films d'animation 3D (tels que Ice Age (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) et Kung Fu Panda 2 (Jennifer Yuh Nelson 2011), on a utilisé le dessin animé pour la représentation de l'imaginaire?

MC: Ce sont des films animés pour un public de tous âges, et des films qui ont un grand impact sur leur auditoire qui aime l'animation. Oui pour l'imaginaire mais aussi pour la performance et les talents des animateurs.

4 - Pensez-vous que certaines techniques de l'animation (dessin animé, stop motion – coupe, poupées, sable, peinture sur verre – et 3D) peuvent "mieux" résulter que d'autres dans la représentation de l'imaginaire ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?

MC: Je pense que toutes les formes d'animation et techniques peuvent avoir un impact sur l'imagination. Il s'agit de trouver la bonne représentation animée. La technique utilisée, peinture, dessin, animation 3D, sable, ou peinture sur verre donneront la poésie voulue selon le scénario et le moment choisi où l'animation entre en jeu dans l'histoire.

5 - Le fait que le temps contenu dans une séquence animée soit différent que le temps capturé dans les films filmés peut-il favoriser la représentation de l'imaginaire. Quelle est votre opinion à ce sujet?

MC: Que le temps soit rapide ou lent, l'imagination fertile prend son envol avec les représentations, qu'elles soient animées ou non. Le temps des animations est souvent très court dans les séquences de film d'images réelles, par économie, car l'animation demande du temps de réalisation. Souvent, le message présenté, ou l'émotion désirée, arrive au spectateur dans un passage de temps surprenant pour impressionner ou surprendre.

6 - Quel est votre avis sur l'intégration de l'image animée et l'image filmée, quand l'animation n'est pas seulement un effet spécial, mais une partie intégrante du récit (en particulier avec l'utilisation de la virtualité, où il n'est plus possible différenciés seulement en regardant ce qui est filmé et ce qui est créé artificiellement), comme dans le film, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

MC: *Life of Pi* est très impressionnant sur le plan artistique et dans l'utilisation de l'animation. Certaines scènes peuvent être vues comme animées et d'autres, non. C'est ce qui rend l'œuvre mystérieuse et offre aux spectateurs des scènes d'une incroyable beauté, mais à la fois impossible à réaliser en images réelles. J'aime le cinéma réel, sans effet, avec acteurs et scènes naturelles. Mais j'adore aussi les films d'action, de science-fiction qui demandent, imagination, exagération et dépassement du possible. Les images virtuelles ont leur place dans le domaine du 7^{ème} art et les artistes du virtuel continueront de nous impressionner ...

Michael Dudok de Wit:

(Países Baixos, 1953). Animador e diretor de filmes de animação. Mora em Londres, onde faz filmes publicitários e curtas-metragens. Seus filmes mais conhecidos são *Father and Daughter* (curta-metragem, 2000, Óscar) e *La Tortue Rouge* (longa-metragem, produzida em França, 2016, candidata ao Óscar).

(Pays-Bas, 1953) est un animateur et réalisateur de films d'animation. Il habite à Londres où il réalise des films de publicité et des court-métrages. Ses films les plus connus sont *Father and Daughter* (court métrage, 2000, Oscar) et *La Tortue Rouge* (long métrage, produite en France, 2016, nommé aux Oscars).

1 - À votre avis, pourquoi l'image animée a été de plus en plus utilisée par les films d'action filmée, pour la représentation de l'imaginaire ?

MDW : Je ne sais pas.

2 - La différence entre l'image filmée et l'image animée favorise ou perturbe la représentation de l'imaginaire ? Pourquoi ?

MDW : Je ne sais pas; il me faudrait étudier des cas spécifiques. Il pourrait y avoir plusieurs raisons.

3 - À votre avis, pourquoi, y compris dans des films d'animation 3D (tels que *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) et *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011), on a utilisé le dessin animé pour la représentation de l'imaginaire?

MDW : Je ne sais pas, et en fait je n'ai pas vu ces deux films

4 - Pensez-vous que certaines techniques de l'animation (dessin animé, stop motion – coupe, poupées, sable, peinture sur verre – et 3D) peuvent "mieux" résulter que d'autres dans la représentation de l'imaginaire ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?

MDW : Oui c'est bien possible, mais je ne peux pas donner des raisons spécifiques. Tout dépend du contexte, donc par exemple le sujet et l'histoire, et le talent du réalisateur. Pour chercher et discuter des exemples il me faudrait trop de temps - je regrette.

5 - Le fait que le temps contenu dans une séquence animée soit différent que le temps capturé dans les films filmés peut-il favoriser la représentation de l'imaginaire. Quelle est votre opinion à ce sujet ?

MDW : C'est clair que dans les rêves, dans les hallucinations et dans l'imagination la notion de temps est beaucoup plus libre et flexible, parfois à peine existente. Je parle du temps narratif et du temps dans les mouvements. Le temps dans l'animation est également plus flexible que dans les films de prise de vue réelle et dans les films documentaires, donc plus ouvert à l'expérimentation, parce que le langage cinématographique de l'animation est d'habitude plus stylisé.

6 - Quel est votre avis sur l'intégration de l'image animée et l'image filmée, quand l'animation n'est pas seulement un effet spécial, mais une partie intégrante du récit (en particulier avec l'utilisation de la virtualité, où il n'est plus possible différenciés seulement en regardant ce qui est filmé et ce qui est créé artificiellement), comme dans le film, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012) ?

MDW : Je n'ai pas un avis isolé. Tout dépend du film, donc de son histoire, du style artistique, des talents des créateurs etc. Dans *Life of Pi* ça marchait bien, l'unité entre les deux techniques était crédible. Dans *Jurassic Park*, *Lord of the Rings*, *Avatar*, *Pan's Labyrinth* et *Fantastic Beasts And Where To Find Them* par exemple ça marchait également bien. L'utilisation de motion capture aide beaucoup.

Mikhail Aldashin:

Nasceu em 1958, em Tuápse, na região de Krasnodársky, URSS. Formou-se no Instituto de Cinematografia, em 1987 e nos cursos superiores de roteiristas e diretores, como diretor-animador (treinado por mestres como: E. V. Nazárov, Y. B. Norshtein e A. Y. Khrzhanovsky), em 1989. Durante a sua vida, participou e foi premiado em diversos festivais internacionais. Foi realizador no estúdio *Soyuzmultfilm* e diretor do estúdio de animação *Pilot* (quando realizou *The Hunter*, *Pums* e *Patch*). Além disso, foi diretor e produtor da empresa de cinema *TEKO* (Moscou), e do estúdio de cinema *Mishka* (Moscou), produzindo o filme *Rozhdiestvo* [Natal]. Trabalhou nos Estados Unidos na criação da série televisiva *Mike, Lu & Og* para a *Cartoon Network* em 1997-98. Membro do conselho artístico do projeto *Mountain of Gems* (2003-2007), no estúdio de animação *Pilot*, foi diretor artístico de vários filmes do projeto e diretor (*About Ivan the Fool*, 2005 e *The immortal*, 2013). Desde 2008 é diretor independente e artista plástico. Desde maio de 2013 é produtor criativo do estúdio *Soyuzmultfilm*.

Was born in 1958, in Tuapse, Krasnodarskiy kray, USSR. He was graduated from the Institute of Cinematography, in 1987 and graduated from the Higher Courses of Scriptwriters and Directors, as a director-animator (trained by masters: Nazarov E. V., Norshtein Yu. B., Khrzhanovsky A. Yu.) in 1989. During his life, he participated and winner of many international festivals. He was film director of studio Soyuzmultfilm, director of animation studio "Pilot" (and when made *Hunter, Pums, Patch*). Also, he was director and producer of the film company "ТЕКО" (Moscow), and the film studio "Mishka" (Moscow), filming the movie "The Nativity". He worked in the United States on the creation of the television series "Mike, Lu&Og" to Cartoon Network in 1997-98 and as a member of the artistic council of the project *Mountain of gems* (2003-2007), at animation studio "Pilot", he was artistic director of several films of the project and director (*About Ivan the Fool* 2005, *The immortal*, 2013). Since 2008 – an independent director and artist. Since May 2013, he is creative producer of the Soyuzmulfilm studio.

1- In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

МА: Это уже давно смешивают и игровой кино и анимационной. По-моему это нормальный приём, уже давно используют... why? Because it works... that's all. Because it's understandable for the audience of different parts, of a different time, different... just different situation... не могу это я так развёрнуто рассказать... I don't see... / This has long been mixed and game movies and animation. In my opinion **this is a normal technique, has long been used ... why? Because it works ... that's all. Because it's understandable for the audience of different parts,** of different time, different ... just different situation ... I cannot say this so much ... I do not see ...

2- The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

МА: **Sometimes it's good, sometimes it's bad.** It's not good for all the cinema, it's just **some method how to create imaginary. It just needs to be done well,** that's all. **Depends on how it's good stuff. Depends on the skill** and on what really need to be mixed.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

МА: Ну да... как я помню ещё Дисней в свой фильм «Фантазию» совмещал двухмерный и трёхмерный кино, там дирижёр трёхмерный и соблажение двухмерное... пред, это чудо, miracle, yes? Just interesting to watch, this combination of two different techniques. It's tastier, этот вкуснее, it's more attractive.../

Well, yes ... as I remember, even Disney in his movie "Fantasy" combined two-dimensional and three-dimensional cinema, where the conductor is three-dimensional, and the collection is two-dimensional ... before, **is it a miracle, miracle, yes? Just interesting to watch,** this combination of two different techniques. It's more tasty, this tastes better, **it's more attractive ...**

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

MA: I think it depends more on the talent of who is doing it, not about technique. The talented people can use very small sequences of techniques to show something touching, truthful and attractive. The technique to me is not so important, even now, we can use, you know, a piece of poo moving in the screen to make you cry, if the story is touching. So, for the memory... touching something in the memory, the feelings of audience are more important than technique.

EG: I asked about this, because in my research, I was able to find many other works that use cartoon drawings than stop motion, for example.

MA: And also, I think the stop motion also not so good for those parts because of money. To make a small part of the feature film in stop motion, it has to do a big pre-production, like for a full life feature film, and to make these shorts it's just a lot of money. And I don't think... but I've seen a few films, not few films but many films mixing life action and stop motion... some horror films, you know, the Russians used stop motion, puppets...

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

MA: I don't think there is a big difference. It also depends of what you want to do. If the animation is a part of a live action film, it's under de same rules of live-action, right? Part of the same rules of live action, right? I think that is a question of connection of live-action and its parts.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is "real" or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

MA: Now is the time when all the techniques can be mixed in one film, it just depends on how organic it looks. The different should be in anyway in some organic connection... connected together to one space, one time, just to be alive together. I like in Brazil also there are few, and in some Latin-American country also, I've seen the painted on the wall animation. Have you seen? In real time, they just paint the animation on the real wall, a moving drawing. Amazing...

Milan Svatoš:

Nasceu em Praga em 1949. Trabalha com cinema de animação há mais de 44 anos. Considera importante identificar-se com cada projeto em que trabalha, e durante as realizações tentar se entregar ao máximo.

He was born in Prague in 1949. He has worked with animated films for more than 44 years. He considers it important to identify with each project in which he works, and during the accomplishments he tries to do his best.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

MS: In my view this is mainly because it greatly expanded the possibilities for realization of film tricks. These options brought a transition from analog to digital technology. It enables artists to fully realize their illusions, feelings and ideas.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

MS: I think it always depends on the intention of the author or director in some cases, designer and cinematographer. Very often it is the diversity of forms of intent that has the viewer to draw attention to the plan.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

MS: It is precisely for those reasons, as in the question number 2, to separate reality from imagination or thought processes happening figures.

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

MS: Definitely I think so. However, it is always related to the concept and intentions the main creators of the work.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

MS: Sure, it's actually the different way of disclosure or use of the so-called the film language. For example, such as fade-outs, fade, or dissolves. This film language was created logically with the emergence of cinematography, and this is simply an expansion and embellish.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

MS: It is perfectly fine. As in the previous points is always and mainly as consistent use of the possibilities of special effects technology so as to best serve filmmakers.

Patrícia Alves Dias:

Nasceu em Olinda, Pernambuco, em 1965. É realizadora, criadora e desenvolvedora de projetos e roteiros de filmes para cinema e televisão em animação e documentários, e mestre em educação pela UERJ (2014) com especialização em infância, juventude e cultura contemporânea. Seus projetos foram reconhecidos internacionalmente tendo recebido, entre outros prêmios, *Japan Prize*, *UNICEF Prize* no *OETI Barcelona Internacional Audiovisual Festival*, UNICEF finalista no *Prêmio ibero-americano de*

Comunicación de los Derechos de la Niñez y la Adolescência e Melhores Práticas da América Latina de Mídia nas Escolas pela UNESCO.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada, para a representação do imaginário?

PD: Se entendemos que toda a obra do cinema – *live action* – mesmo que “representação do real” seja também representação do imaginário, uma expressão poética do autor, fico me perguntando se de fato há essa distinção [ademais aos interesses comerciais em se repetir e cunhar rótulos e crenças]. O clássico “a velha a fiar” de Humberto Mauro, ficção, realizada toda em *live action*, há uma cena em stop motion [um toco de arvore pegando fogo que “toma vida”...] mas e as demais cenas? São representação da “realidade” porque são filmadas em *live action*? Ou tudo é poética? Imaginação? Preferiria pensar que animação ou *live action* são meios e não linguagem.

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

PD: Mas tudo no cinema não seria imaginário? Estudando Joel Pizzine, diretor de cinema de poesia no Brasil, talvez ele nos respondesse a essa questão com um poema de Joaquim Cardozo: “Pois tudo que é vivido é apenas sabido. E tudo que é sabido é apenas sonhado.” Joaquim Cardozo.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age*, Carlos Saldanha, Chris Wedge, 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson, 2011)?

PD: E se fosse o contrário? Se o sonho fosse “representado” em outra técnica, em CG? O que me indica que é um sonho, devaneio, é a representação ser realizada [finalizada] em cartoon, ou a narrativa? Ou você acha que estamos criando, acreditando e convencionando que sonhos são em cartoon?

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, *stop motion* – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

PD: Não seria o diálogo entre a técnica e a narrativa, a gramática e os signos [ou não signos] que nos dá conta do imaginário? Não é a técnica que nos comunica o imaginário...

5 - Será que o fato dos tempos contido numa sequência animada, serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados, podem favorecer a representação do imaginário?

PD: O tempo é linguagem... narrativa... não é somente técnica. O tempo em Kiarostami... o tempo em Tarkovski são “tempos” que favorecem tanto quanto o imaginário porque propõem um cinema de poesia autoral, da poética... mesmo sendo *live action*. Aqui o que há de considerar é a linguagem e não a técnica, *live-action* ou animação. Da mesma forma que o tempo em Norman McLaren, Regina Pessoa, Miyazaki, Svankmajer... Um tempo é belamente usado como linguagem e não como técnica. Será que o que favorece não é a linguagem e não a técnica?

6 - Qual é a sua opinião sobre a integração da imagem animada e da imagem filmada, onde a animada, não é mais apenas um efeito especial, mas sim parte integrante da narrativa (especialmente com o uso da virtualidade, onde já não é mais possível diferenciar somente pelo olhar, do que é filmado e do que é criado artificialmente), como no filme, *Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

PD: De novo em Joaquim Cardozo e Joel Pizzini: “Pois tudo que é vivido é apenas sabido. E tudo que é sabido é apenas sonhado.” Joaquim Cardozo

Peter Lord:

Nasceu em Bristol, em 1953. É coproprietário e diretor criativo da *Aardman*, cofundada com David Sproxton, em 1972. Como diretor, foi homenageado com duas nomeações do *Academy Award*® para *Best Animated Short*, em 1992 para *Adam* e para *Wat's Pig* em 1996, e *Best Animated Feature* para *Pirates!* Ele também obteve indicações do *BAFTA* para *Adam*, *The Amazing Adventures of Morph*, *War Story* e *Chicken Run* e, como produtor de *Wallace and Gromit*, *The Curse of the Were-Rabbit*. Seus créditos de produtor executivo com a *Aardman* incluem *Creature Comforts* (que ganhou o *Óscar* e o *Cartoon D'Or*, ambos em 1991), *Rex the runt*, *HumDrum*, *Stage Fright* e *The Pearce Sisters*, bem como a série de filmes espetacularmente bem-sucedida com *Wallace and Gromit* incluindo, mais recentemente, *A Matter of Loaf and Death*.

was born in Bristol, in 1953. He is co-owner and Creative Director of *Aardman*, which he co-founded with David Sproxton, in 1972. As a director, Lord has been honoured with two *Academy Award*® nominations for *Best Animated Short*, in 1992 for *Adam*, and for *Wat's Pig* in 1996, and *Best Animated Feature* for *Pirates!* He has also earned *BAFTA* nominations for *Adam*, *The Amazing Adventures of Morph*, *War Story* and *Chicken Run* and, as a producer for *Wallace and Gromit*, *The Curse of the Were-Rabbit*. His executive producer credits with *Aardman* include *Creature Comforts* (that won the *Oscar* and the *Cartoon D'or*, both in 1991), *Rex the runt*, *HumDrum*, *Stage Fright* and *The Pearce Sisters* as well as the spectacularly successful series of films starring *Wallace and Gromit* including, most recently, *A Matter of Loaf and Death*.

/

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

PL: It's a big, far reaching question you ask. With modern digital technology, it seems almost any image can be believably created, but in the past, in history, when animation was used, you used to step into a completely different world, a very dramatically different world, and everything about the image would tell you that you are now in the imaginary world. You know, the graphic animation in Pink Floyd's *The Wall*? It's clear, it's obvious that you have moved from one reality into another one. That's a very strong creative idea. But now, technically the imagined image is so convincing – the animated animals in *Jungle Book*, for example – that you do not need any longer to step into a different visual reality. You can bring imaginary photo-realistic characters into the 'real' world, or place a real actor into fantasy one with equal ease. That's a strange thing ... So, in fact, so many Hollywood films now feature animation on some level,

which is entirely undetectable. There is no visible “other-where”, you don’t have to step into different reality.

EG: You don’t where the reality finishes and where the imaginary begins?

PL: Yeah. There are so many potentials uses for this kind of technology. You can use animation, to dramatize the world view of the character. The character is having some experience, a dream, a fantasy, you know ..., an alternative reality, if you use animation to dramatize those moments, to me it’s just an aesthetic decision. It’s your decision, as a film-maker, of what you want to convey, which alternative reality we’re in, or fantasy, or dream, or alternative reality, future, it is all the same... And most filmmakers now chose to do it in a photorealistic way. But animators, working in the entirely created world of the animated films, are much more likely, to use a reality which is aesthetically clearly separated from conventional photo-realistic reality. I’m thinking, for example about Tale of Tales, by Norstein, where you have different levels of reality in the same film. A variety of graphic styles, design and lighting effects seem to suggest many layers of memory, dream and fantasy. The changing graphic style suggests the you are moving from one reality to another. That’s interesting and exciting to me, as a maker of animated films. A maker of live-action films is much more likely to try to make animation fit into an existing photo-real reality. The ‘surface’ appearance of Harry Potter, for example, doesn’t suggest an alternative reality. The viewer cannot distinguish reality and fantasy – except for the fact that we know, there are no dragons...

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

PL: In my experience, personally, a thing that I don’t usually like is to see human figures, real live-action figures, interacting with obviously animated characters. Of course, it has been done, many times in many different films including *Mary Poppins* (which I love) but in principle I don’t really like the idea very much. And why? I find that disturbs the representation, I find the two worlds don’t fit together, aesthetically, it is not a pleasing transition, to me. Did you see the *Little Prince*? There we have two different animated realities, we have a CGI animated reality and stop motion animated reality. There are two different styles. I don’t like them together, I don’t think they ... in English, I would say they don’t “flatter” each other. They seem to diminish each other. They don’t make it greater, they make it less. And, when I consider a very ground-breaking film, *Who Framed Roger Rabbit*, in that case, no, I didn’t like it really. I didn’t like it aesthetically, I can see that at the time it was created, it was a great idea, an exciting idea, to put two realities together, in the same space in time. But the attempt to make the two-dimension animated figures, tridimensional, that I didn’t like. I thought it was quite disturbing visually.

EG: It is like *Kubo and the Two Strings* ...

PL: I think it looks very lovely, and is incredibly impressive but *strategically* I feel it’s a mistake. It is hybrid, as you say, but the way the technique was employed – the exquisite stop-motion animation, and the 3D printed faces, and the computer-enhanced scenes – to my taste it all has a perfection about it that belies the clarity and honesty of stop-motion. They produced some phenomenal stop motion, by hand, in the classic tradition – but unfortunately it looks like has been made by computer ... in my opinion it is big a mistake...

EG: But when you use these differences to represent some sets of narrative, as in your film *Going Equipped* ... that you used live-action to represent the past of character ... it is good, it is not...

PL: Oh, yes, that's true! But we did try to treat the live-action in various ways to make it ...

EG: There is a little, pixilation... I saw that...

PL: There is always in every shot something that is animated or manipulated frame-by-frame, just a liiittle bit!

Because it would have been perfectly possible to make the whole piece as stop-motion animation, but we chose not to. It was mostly to create a separate reality – in this case the world of memory. I did various things, to make it look less live, less reel you know... There is one thing, I remember, when the guy was sitting on a chair, we just see his legs, and the camera goes by. Well, the guy in the chair was a live actor, but we shot the scene stop-frame, so he probably sat there for an hour, while the camera went by and we animated some details in the shot. What did we gain from that? Just a slight strangeness – an uncanniness, as we say in English. But **I can't find any rule**, there are the rules, **of course as a director you make up rules**, and then shape them in the way you want. There should be a presiding logic, **but every decision is aesthetic**, **every decision is specific to that film**, that filmmaker, that story, that image. But generally speaking, over all, I still don't very much love to see animation and live-action in the same frame.

EG: Except *Mary Poppins*?

PL: True ... but *Mary Poppins* has a great advantage of age, and nostalgia, ... it was funny because, when I was in school, I saw *Mary Poppins* at school, ... and I knew nothing about animation, nothing... and I was amazed to see human being and a penguin, interacting! At the time, I thought it was the purest cinema magic. You know, ... It was great at that time! I have to confess, I still love that... and then there are the films made by Ray Harryhausen, with live-action and animation at the same frame, and I love it. I saw it as a child and was absolutely hooked. The interesting thing is that it seemed like perfect film-magic – but even then, at ten years old, **I knew that it was some kind of wonderful magic illusion**. I couldn't possibly have explained how it was done, **but it seemed to have a heightened hyper-reality which was incredibly attractive**.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

PL: That's a good question! So, I think can be **the biggest "why" is aesthetic and visual**, though I suspect that **budget limitations also play a part**. **The technical level is very, very high now in 3D films**, it seems that anything is possible if your budget is big enough. Water, fire, snow, hair, feathers clothes – all can be rendered entirely photo-real. And so, in a crowded world, it is pleasing, I think, to have a variety; to have a place for significantly different visions. Because you could say: "look at a Pixar film, look at *Inside Out*" ... every film now can look a bit like that. Near-perfection is readily available. They are very beautiful, there's great acting, very beautiful colors, exquisite hair, skin and clothes - beautiful design. But there's a unity of perfection about these films and luckily, there are people with different, varied visions. Our vision at Aardman is to make films with puppets, in real dimensions, and luckily lots of people, still appreciate and value what we do. In the same way, people still react well to the cartoon or graphic effect, the hand-drawn look. Why is that? Because people have different

aesthetics, I suppose, and there are so many more design options. To stick with one “standard” style of design is truly limiting.

If you think about 20th century, just commercial art, across the century ... from 1900 to 2000 ... how many different graphic styles are there? An infinite number, I suppose, but you could take a piece of graphic work from each decade and accurately date it. From Victorian pen-and-ink naturalism to UPA 50’s Modernism to the Yellow Submarine to 90’s bold graphics. I only mention this to emphasise that there are endless graphic possibilities. I’m excited, I’m happy, that people wants to experiment, to work in different techniques with different graphic languages. If I was talking about painting, I would say to work with a different palette, you know? ... different options. So I guess, if you took 50 filmmakers, luckily, each one would have a different style, a different thing they want to say graphically. Some would be absolutely cutting-edge, some might deliberately refer to another period, like the 30’s or the 50’s – and luckily each would be different. I am personally, I’m a big fan of variety, of different possibilities, and I want to see those possibilities on the cinema screen.

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character’s imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

PL: I instinctively say, “yes” because I’m a fan of diversity, and I’m also a fan of handmade filmmaking. Any way, you can dream a different vision and put it on the screen, that I think it is a good thing. I love the idea that you can dramatise through different mediums and techniques the inner workings of the human mind – what is going on in the head of the character. It’s also true that the techniques you’ve mentioned – cut outs, paint-on-glass etc. – these all have the human, personal approach, which I value very highly. I’m an old-fashioned guy, I like to see the maker’s hands, I like to see the clear visual tracks of human involvement (a thing you don’t see very often in CGI). And I know, there are many, many interesting technics which have been used over the years which most audiences haven’t seen. It excites me to see some of this interesting stuff from old films and old film-makers, in the movie theatre. There’s a place for sand animation or for pixilation. If I could see the work of Quay Brothers, in a movie theater ... that would be very exciting! The painting on glass of Petrov in a movie theater... you know, it would be amazing! So, if there’s a way to integrate radically different techniques and designs in a film, then I think it is a really good idea: yes.

EG: And is there one “better” to do this, or it depends on the creator?

PL: I think it depends on the creator. I think the creator’s job, the creator’s challenge, is to create and populate worlds – just that, ... and if she or he succeeds, then I’m very, very, happy because the audience’s mind is opened up, you know... wow! Something! There was a film about *Peter Pan*, starring Johnny Deep, I can’t remember what it was called, it was probably 10 years ago. In it there is a sailing-ship on the sea, a rolling, stormy sea; but the surface of the sea was magical – it was like a very old traditional stage-effect, where the waves appeared to be solid pieces of painted wood sliding against each other. But this was a violent sea, dramatic and dynamic, and it was clearly created on a computer, but with kind of a simple handmade look to it. It was amazing, it contained the drama and the excitement of a storm at sea but transported the viewer into a different reality. When a filmmaker can do that, successfully, that is the fantastic achievement.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

PL: It is a good question! And **you are right, there is the difference**, I think, especially in a traditional animation, nothing is wasted. Time and action... is simplified, is condensed, you know... if you watch at a live-action film, you might see a car driving up to stop outside a house. The car stops, someone opens the door, gets out, closes the door, walks around the car, walks across the street, walks into a building. It's commonplace but we never do that in animation!

Or very, very rarely, because **animation is so condensed**, you know? We just choose the essential parts, we condense action and storytelling into a tight focus. Whatever else it is, animation is laborious and time-consuming, and a bit like poetry it encourages distillation. If you think it's not very interesting or useful to the story to watch an animation character getting out of a car and walking up to a door – then don't do it!

So, the time is condensed, and time is different anyway for an animator. If it takes you all day to animate three or four steps, then those steps need to be very important. **Does it favor the imaginary representation? Yes, it does, I think.** And here's another, similar, related thought: in animation, everything is being designed, and planned. Every step and blink, every movement however small, every element of the world - nothing happens by chance. Everything is planned, considered and created. That car didn't just stop because the driver touched the brake. **That grass didn't grow by itself because the sun-shone. And the viewer knows this. As a result, I think you watch in a different way, the audience watches with a different source of focus.**

The audience's perception is different, and audiences knows ... even if they don't realize it, they know that every single thing, every gesture, has significance. But finally, it is not so true in CGI, and it is not so true in many special-effects movies now, when there's extensive use of motion capture. Motion capture gives you lots of others small incidental, unplanned details of movement. It's very naturalistic, but to an animator's way of thinking, much of that detail isn't important, you know...

EG: I think that motion capture is not animation and it is not live-action ... it is another thing

PL: Yeah ... it is something else!

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is "real" or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

PL: I think that **technology is now so amazing, within the last 5 years, that the possibilities for film are increasing every year.** I'm a big fan because **it's now possible to put the most extraordinary images on the screen.** Yes, the bear in *The Revenant* or the tiger in the *Life of Pi* – these are wonderful creations. The tiger in the life-boat, it's fantastic. So as a recreation of the natural world it's brilliant but also in this film you get magic, you get absolute magic, almost like hallucinogenic magic, when we plunge into the sea, with all the light on the water, the sinking ship, the swimming animals – it's truly magic. And then, there is the tiger, which – well he's not just a creation, he is a performer!

It is a very brilliant piece of performance, by not just one person, by 50 people, probably, but still tells a story, it conveys emotion, you know... it is completely believable. So, I think that is great, that is wonderful. It is amazing now... I went to the movie last night, to see a film called “*Fantastic Beasts*” or something like that, written by the same woman who wrote Harry Potter. The illusion of the mythical creatures is nearly perfect. These creatures, these characters were very believable.

But I have to say, it felt like a spectacle rather than a drama. There was no reality in it at all, there was no instinctive adventure in the emotional sphere at all, whereas with the tiger ... the tiger has a really a big performance, and was also superbly integrated into the live-action.

When I go to the movies, you see trailers of five other movies. Every one, is full of special effects, you know, an extravaganza of massive scale, spectacular destruction and prodigious creatures – but it’s not amazing anymore, you don’t look at these films and go “Wow!” Now you look at and say, “Hmmm. Very clever. Great design/” But it’s predictable and devalued by over-exposure.

Quay Brothers:

Stephen e Timothy Quay, nasceram em Norristown (1947). Formaram-se na *Philadelphia College of Art* (1969), onde estudaram ilustração e artes gráficas. Ganharam uma bolsa de estudos para o *Royal College of Art*, em Londres, onde vivem desde 1977. Inspirados na literatura e na arte da Europa Oriental (especialmente a animação de Jan Švankmajer), seu trabalho é único. Suas obras animadas consistem em sinfonias inquietantes de marionetas estranhamente projetadas e objetos mecanicistas que representam narrativas enigmáticas, muitas vezes inexplicáveis. Seu filme, *Street of Crocodiles* (1986) foi nomeado para a *Palme d'Or* do *Festival de Cinema de Cannes*, e proclamado um dos dez filmes de animação mais brilhantes da história, por Terry Gilliam. Em 1994, realizaram a longa-metragem em *live-action*, *The InSTITUTE Benjamenta* (1995). Com a colaboração de Karlheinz Stockhausen, realizaram, *In Absentia* (2000) que conquistou diversos prêmios. Também desenharam para o teatro, incluindo trabalhos para a *English National Opera*, *Theatre de Complicité* e o *Royal National Theatre*

Stephen and Timothy Quay, were born in Norristown (1947). They were graduated at Philadelphia College of Art (1969), where they studied illustration and graphics. They won a scholarship to the Royal College of Art, in London, where they have been living since 1977. Inspired by Eastern European literature and art (especially the animation of Jan Svankmajer), their work is unique. Their animated works consist of unsettling symphonies of oddly designed puppets and mechanistic objects that act out enigmatic, often inexplicable narratives. Their film, *Street of Crocodiles* (1986) was nominated for the *Palme d'Or* of *Cannes Film Festival*, and proclaimed it one of the ten most brilliant animated films in history, by Terry Gilliam. In 1994, they realized the live-action feature *The InSTITUTE Benjamenta* (1995). With a Karlheinz Stockhausen’s collaboration, they realized *In Absentia* (2000) that garnered a great number of prizes. They have also designed for the theatre, including work for *English National Opera*, *Theatre de Complicité* and the *Royal National Theatre*.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

QB: You are asking us questions **we ourselves cannot answer**. These directors clearly follow their own agenda and animation simply seems more suitable in its stylisation. We are not reluctant correspondents, but we cannot answer for all the live-action filmmakers who might use animation. You have to ask them.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

QB: Once again **we cannot answer that question** and **each filmmaker will make that “so-called imaginary representation”**, **different according to their own sensibility** with respect to what is animated and what is achieved otherwise.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

QB: **We haven't seen these films.**

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character’s imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

QB: **You cannot make a single perfect statement** here with respect to all these techniques. **Each does it better or worse** and the viewer is the sole emissary and witness for such an encounter **a certain majority will say yes and a second majority will say no.**

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

QB: Again this is too subjective a statement and without giving examples, **it's impossible to evaluate**. Borowczyk's “Rosalie” however achieves this immaculately and the world doesn't even know this.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

QB: **Still haven't seen the film.**

Raimund Krumme:

Nasceu em Colónia (1950) e é um cineasta de animação independente que também dirige comerciais para o mercado americano e japonês. Suas curtas *Ropedancers*, *Spectators*, *Crossroads*, *Passage* e *The Message* ganharam variados prêmios internacionais, incluindo o *Prix du Jury* em *Annecy*, o *Bundesfilmpreis-Filmband in Gold* (Bonn), *Silver Dragon* (Cracóvia) e o *Grand Prix for Animation* (Montreal). Seus filmes e desenhos foram exibidos em galerias e instituições em todo o mundo. Lecionou na *Universidade Federal*

de Minas Gerais, Brasil, foi professor em tempo integral no *California Institute of Art* e, desde 2006, está na *Academy of Media Arts*, em Colónia. Também trabalhou no departamento de pesquisa do *Institut National d'Audiovisuel* de Paris.

was born in Cologne (1950) and is an independent animation filmmaker who also directs commercials for the American and Japanese market. His animated shorts *Ropedancers*, *Spectators*, *Crossroads*, *Passage* and *The Message* have won many international awards including the *Prix du Jury* in Annecy, the *Bundesfilmpreis-Filmband in Gold* (Bonn), *Silver Dragon* (Cracow) and *Grand Prix for Animation* (Montreal). His films and drawings were exhibited in galleries and institutions worldwide. He taught at the University of Minas Gerais (Brazil), was Full-Time-Faculty at the California Institute of Art, and since 2006, he is *Faculty of the Academy of Media Arts*, in Cologne. He also worked at the research department of the *Institut National d'Audiovisuel* in Paris.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

RK: The first question is easy... first of all, the technology has improved, it has been developed lately and live-action and animation are increasingly merging, so that's the main reason I think, and also ... many filmmakers want to augment life-action and you know, augmenting the image and the visual story-telling, ... so, that's why they use animation, be it 3D animation, puppet animation, drawn animation.

I didn't know that's really increasing, but I think that's the reason.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

RK: Well, I think it's neither favors or disturbs the imagery. I think it's just another level of image representation, is another level of ... depicting reality or depicting the storyline. It's another level of abstraction, and it's more related to theater ... it's more related to something like to storytelling, whereas life-action can be closer to reality, but in animation you may convey different things, in different levels of abstraction and exaggeration. and there is always is a portion of alienation in animation.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

RK: I think in history, drawing is one way to represent reality and then eventually drawing became movement, then 3D picked up that tradition. And also, I think it's because drawings is a way to represent fantasy, more than live-action is capable to. ... Before animation there was always visual story-telling, in stone-age caves, in medieval churches or on the tapestry of Bayeux for example. The people at that time, could see the pictures and follow the story even without being literate. That is one of the examples, when drawings became means of stories-telling. And then, more recently, at the turn of last century, we see the development of comics: *Kinder Kids* by Feininger, *Windsor Mc Cay's* , *Nemo*, amongst many others. And it was *Mc Cay* who turned his drawings into moving images. The drawn image is a powerful medium to convey content, certain characteristics of figures and by all means, especially combined with movement and sound it can create emotions.

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character’s imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

RK: Always it depends much on the director of the film. Miyasaki which is a great storyteller and I am really big fan of his, ... and then there's some 3D animation which is great, there is a puppet animation ... it just depends, and I think it's important that the author finds the right technique to convey, the contents he wants to convey, you know? And now, I think since I can't imagine the *Spirited Way* in a 3D way... it is so charming, so enchanting to see the *Spirited Way*, the way it is drawn ... I don't want it to be the other way, than being drawn animation, I favor draw animation, but that's just a personal point of view.

EG: Run away a little from here... I think that, there is a “right way” to talk about some kind of story... because of the visual of the technique... is closer to some subject than another technique ... as *Dimension of Dialogue*... there no other technique can show, what and how, Svankmeyer shown ... another example is *Aria*, that the puppet had a suicide, through dismantling itself ...

RK: I think what you're referring to is, using a certain technique, using it wisely and using it according to the content, but in your example, it is something self-reflected, ... is something like alienation effect in theatre.... Brecht always shows his techniques: “Look, it is what I take, but I am entertaining you” ..., “stay in your reality, and I show you the technique I'm working with”. In your example, you show the puppet, and there is a public identification with it. It is like when you do something with drawings, and you spill the ink, and something like that... because you use the technique. This is very hard to do this in 3D ... because in 3D, you sort of can do anything, you can really do everything, so, by being able to do everything, you cannot really play with the technique anymore, ... with the puppets, or drawings, or cut-out, ... you can always play with this level of self-reflectiveness.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

RK: Both media can play with the manipulation of time. They rush through some scene and then they slow down, or they stop the image, ... this is something we have also in life-action right now, Hollywood movies like the Matrix or NYPD alike use the effects of time manipulation. But I think there is no general difference between animation and Live action.

In both techniques, you can manipulate time. But there is one single thing that you cannot really reproduce: the blur effect. Drawing animation you have to draw the motion lines, because you shoot your drawings frame by frame, so there is no blur. In live-action movie when the object is too fast, the camera cannot capture it, without blurring the depicted object, rep. the background. In animation we do not have that. So, you have to reproduce that, adding blur electronically, or putting some speed lines. So, I think in general, ... of course it is easier to manipulate time in animation, so it might have been used more often, but I don't think there's a principal difference.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative

(especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

RK: If you want a personal opinion, of course I indulge in *Life of Pi*. I just saw recently the new Tim Burton production, which is the live-action, the animation, the 3D animation that’s impeccable ... it is just integrated very beautifully and so it gives you an illusion of that reality and so drags you into that reality, you cannot distinguish between the "real" image and the artificially produced CGI. This is meant to be like dream, and this is meant to be seamless. Although it is a fairytale, and because of this it has to be overwhelmingly convincing and looking "real".

I love to see that, but I wouldn't do that because I think for me it's more important to use animation, by means of alienation, to show something special, to show something which is obviously not working in live-action. For me is not so interesting to fool people, you know, it's not fooling, it is not pretending something. For me it is more interesting to show the technique, a pencil line, a brush stroke, a piece of paper, and convince the viewer that this brushstroke is a character and this piece of paper is a snow-covered landscape. For me it's more interesting to use the technique by techniques ways ... instead of making people indulge in a certain reality. I would like to show and then play with it, to me it's more interesting to play with the different techniques and use this to tell the story.

And I think it's just another approach, it is different way to show reality. I'm not interested in making people believe ... rather to keep people understanding that this is not reality, ... it is more like a made-up game character ..., you know, like when you have kids[?] and a stick, and the sticks became a horse, I like that. The horse is not totally realistic, but stays a stick, I like that ... I like to leave that to the audience that last move from that stick to the horse. I love to leave part of the activity to the audience to make that happen, I don't want to do it myself.

I prefer to let animation being obviously animation and still convey content in a good and proper way.

Rastko Ćirić:

Nasceu em Belgrado, Sérvia, em 1955. É Professor catedrático de Ilustração e Animação na *Faculty of Applied Arts* de Belgrado e fundador do *FAA Animation Studio*, em 2006. Membro da *ASIFA (International Association of Animation Films)*, produziu 14 filmes de animação, entre os quais: *Tango Ragtime* (1985); *The Tower of Bababel* (1988, Zagreb Film); *Metamorph* (2005). Também fundou o *Festival of European Student Animation FESA* in 2012.

Born in Belgrade, Serbia in 1955. He is Professor of Illustration and Animation at the Faculty of Applied Arts in Belgrade and founder of the *FAA Animation Studio* in 2006.

Member of *ASIFA (International Association of Animation Films)*, produced 14 animated films, among them: *Tango Ragtime* (1985), *The Tower of Bababel* (1988, Zagreb Film) and *Metamorph* (2005). He also founded the *FESA Festival of European Student Animation* in 2012.

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

RC: Since the time then the coach on a street had turned into the funeral car, movie authors noticed the magical effect from dealing with separated film frames. Documentary films are presenting the real life, feature films are simulating the real life, and they are using cameras shooting in continual motion. The fantasy is essential for animated film, as the method of “frame by frame” creation is the only most efficient, economical and convincing way of dealing with film magic.

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

RC: One may present imaginary scenes by using mechanical toys, cybernetic robots, real-time puppets or static painted pictures, but these belong to the theatre, not the film. The possibilities given by the stroboscopic “frame by frame” animation are not limited as the mentioned ones when applied to the movie.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

RC: There are two main streams in animation (i. e. imaginary representation): the first one was developed from the special effects made for feature films, and it is tending to create images, which are realistic, and don't differ from the feature film imagery. The second stream is artistic one and presents the infinite number of styles, handwritings and techniques. Your question is related only to the second one. The 3D animated films mentioned are closer to the puppet animation, as they are made of 3D models, than to the cartoon drawings, which are flat. So, the cartoon drawing animation is NOT used in most of the cases. The question must be re-formulated.

If you wanted to ask why the stylized characters are very often used in animation, the answer is that they better fit to the simplified contents, which tends not to be realistic. The stylization accentuates their characteristics, so they are easily accepted and remembered.

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

RC: That depends ONLY on the concept of the author.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

RC: Of course, it is completely different. The live-action time is equal to the conventional measuring of time. An animator, during the process of animation, between the shooting of two frames has all the time in the world. The TIME in the animated film depends on a director's concept and an animator's sense of timing. It is highly relative and numbering the examples could fill a book.

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

RC: The 3D computer technology enabled to completely erase the borders between the filmed and animated scenes. I accept and praise that fact when is applied adequately.

Sandra Ramos:

Sandra Cristina Ramos, nascida em Moçambique em Março de 1974. Licenciada em *Design* de Equipamento, cedo desligou-se do *design* e seguiu pelas vias das Artes Plásticas e do Cinema de Animação. Após um curso na *Fundação Gulbenkian* sob orientação de José Miguel Ribeiro, formou-se na escola francesa *La Poudrière*, em realização de filmes de animação, e trabalha, desde 2003 como realizadora, animadora e adrecista. Entre 2004 e 2013 foi formadora e docente em escolas como *ESAD-Caldas da Rainha*, *Restart*, *EPI*, *Ars Animación* e também em várias edições do *Cinanima* e da *Monstra*. Desde 2009, é docente de Animação Digital na *Universidade Lusófona*. É ainda professora de Desenho e Pintura no *Atelier do Cardal*, espaço fundado por si.

1 - No seu ponto de vista, por que será que a imagem animada tem sido cada vez mais utilizada pelos filmes de ação filmada para a representação do imaginário?

SR: Então, eu acho que uma coisa é um processo natural ... antigamente o domínio do imaginário era muito um domínio de animação, o domínio do imaginário realista, quando eu digo, isto é, que significa o imaginário que consegue representar com verossimilhança aquilo que se passa dentro da cabeça, e ser do domínio da animação pura. E hoje em dia, com cada vez maior facilidade de integrar animação com a imagem real, não é, com imagem filmada, ação real, parece-me um processo supernatural. É perceber que esta ferramenta que está aí, é tão fácil de usar e atualizá-la. E para mim é isso, é que tem mesmo a ver com esta facilidade que linguagem animada tem, de representar a realidade interior.

2 - A diferença da imagem filmada e animada favorece ou perturba a representação do imaginário? Por quê?

SR: Pronto, eu acho que pela minha resposta anterior já se percebe que eu sinto: que ela facilita muito. A imagem animada. Em animação, assim, impossíveis... os impossíveis estabelecidos no limite da minha imaginação, que limita a minha criatividade, e do limite da minha capacidade técnica, basicamente. Em imagem real os inimigos estão muito físicos, muito concretos. Claro que podemos ter os duplos, podemos ter efeitos especiais... mas, para realmente sair de um muito concreto, preciso de recorrer a efeitos especiais, que muitas vezes vão buscar na animação, ou em outro outro tipo de artifício. Veja, por si só a animação é um artifício, não é, então tem tudo a seu favor já neste domínio, que o limite sou mesmo eu, não eu, é o criador, ou tu em quando criadora. Limite tem a ver com capacidade técnica, da execução, ou capacidade técnica de execução de quem eu estou liderar, da equipe que estou a liderar e da minha própria capacidade de ir além do concreto.

3 - Por que na grande maioria dos casos, é utilizado o desenho animado, para a representação dessas cenas, inclusive em filmes de animação 3D (como em *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) e *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

SR: Aí que se poderá ter a ver um pouco, já com aquilo começa... se calhar, a fazer parte de todo o inconsciente coletivo contemporâneo. Muito de repente, não estava a

pensar neste assunto, o que vem é como se, temos o Jung, que falou do inconsciente coletivo, tudo isso, que vem na cultura, não é, vem de geração para geração. Nós aqui, uma coisa muito fresca, muito recente, não é, com cento e poucos anos, ainda muito fresca e recente na história humana, mas que já começa a deixar a sua pegada, não é, ... de geração para geração. E a animação 3D ainda não tem essa pegada, ainda não é transgeracional. Então pode ser que, em termos do inconsciente coletivo, posso estar aqui a dizer aqui uma grande asneira (risos), mas **em termos de inconsciente coletivo pode ser que funcione, que seja uma linguagem que funcione melhor**, e por um lado também eu peço, uma das coisas importantes, digamos, que uma das vantagens, pode ser considerada a desvantagem, também na animação, ... mas neste campo parece **uma vantagem, é realmente a questão do simbólico**. E animação 3d, especialmente nestes exemplos, *Ice Age*, *Kung Fu Panda*, são filmes que têm uma animação muito realista. Então, há algo em termos de carga simbólica – e não sei até que ponto é que não se perde um pouco –, e ao passamos para 2D, **há logo este distanciamento da realidade, não é? Da sua própria natureza e talvez isso nos permitam uma identificação simbólica maior**. Eu tenho esta teoria em que vou verificar na prática de que, a animação permite relacionar com certos temas, que a imagem real não nos permite. Pela carga simbólica ... talvez em 2D e 3D seja também um pouquinho essa diferença, não sei... tudo elaborações mentais!

4 - Das técnicas animadas (desenho animado, stop motion – recorte, bonecos, areia, pintura sobre vidro – e 3D) acredita que alguma resulta “melhor” na representação do imaginário? Por quê?

SR: **Eu acho que sim**. Eu acho que não tenha que ser 3D, ou que tenha que ser 2D, mais tradicional, mais computadorizada, eu penso que **é aquela que mais distância do real concreto**. Há 3Ds que são tão loucos, não é, completamente ... estou a lembrar-me de um filme que eram só bolhas, pareciam bolhas de tinta, que era olho, ... um filme muito antigo, como se fossem bolhas de tinta no espaço. E esse filme, por exemplo, não havia nada de muito concreto. **Então, animação 3D usada de uma forma muito, digo, diversa de animação 3D Pixar, é outra coisa**. Conseguimos uma carga simbólica forte, mas no meu entender **é necessário um distanciamento do real**.

5 - Será que o fato dos tempos contidos numa sequência animada serem diferentes do tempo capturado nos filmes filmados pode favorecer a representação do imaginário?

SR: Eu acho que entramos de novo... **nós trabalhamos muito com o tempo sentido, não é, em animação?** Não é o tempo real. A meu ver, eu vejo aqui uma questão do concreto e do emocional. Penso que a animação mais facilmente trabalha com a dimensão emocional do tempo também, daquilo que o Einstein dizia, para explicar a teoria de relatividade... contaram-me que ele explicou a dizer que: se sentar em um fogão quente durante uma fração de segundo, parece uma eternidade; mas se tiveres a beijar o ser amado durante 10 minutos, parece que não passou tempo nenhum – e consta que ele explicou assim a teoria da relatividade (risos)... não sei se é verdade!

Como é um pouco isto, não é? **Como é que eu sinto o tempo, e efetivamente, em animação** – com imagem real cada vez mais também –, mas quando a imagem real utiliza a ferramenta de animação, não é?

(EG: Isso é muito interessante, as vezes a gente olha: “bom isso está acontecendo”. Principalmente quem não é da área, é impossível de discernir quando é e quando não é, e a gente se toca, que o que está se vendo não é real, e a gente sabe da maneira como é

feito, mas na hora que você começa a perceber... é tão real... isso me lembra a *Vida de Pi* que tem isso ... naquela ilha. Eles criam aquela ilha, a penumbra da noite, a chegada da noite, a mudança das cores. Obviamente não é real, mas têm uma imagem, tão real ...

SR: É uma sensação, não é? Trabalha-se mais com verossimilhança e menos com verdade.

EG: Isso!

SR: Como verdade, com realismo ...

EG: E a visão da gente é um sentido que se engana muito fácil.)

SR: Para terminar, é interessante, mais uma vez aí como a imagem real, em imagem real, não é com as possibilidades de hoje em dia de filmar 70 ou 80 imagens/segundo, e depois passa-las a 25, não é. Assim, como aquela linguagem que era tão exclusiva de animação de repente pode entrar, ... de repente em coisas reais. Não como os *ralantis*.. os *ralantis* de antigamente era uma coisa. Agora é super fluido, não é? Ou as acelerações. Porque é mesmo lidar com o tempo emocional, não é lidar com o tempo cronológico. Não é com Cronos, mas com outro que eu nunca me lembro o nome... acho que pode ser interessante para o teu trabalho. Essa questão do tempo é interessante ...

6 - Qual o seu ponto de vista sobre a integração da imagem animada com a imagem filmada, não apenas como um efeito, mas como parte integrante da narrativa (principalmente com a utilização da virtualidade, onde já é impossível diferenciar pelo olhar, o que é real do que não é, como *Life de Pi* (Ang Lee 2012)?

SR: E alguns dramas também. E tem muito coisa mais sutil ... *Harry Potter* é de caras, mas cada vez mais está integrada a animação.

Assim, eu tenho esta visão desde de que era estudante das Belas-Artes, 18-19 anos ... que a arte parece estar sempre, assim ... a mostrar na escola o caminho da vida, e agora não é? No cinema, nós temos muito esta coisa que é ... para quê tanta etiqueta, não é? Para quê tanta etiqueta, “isto é animação”, “isto é imagem real”, “isto é drama”, “aquilo é comédia”. Nós vamos ver drama em que nós rimos ... vamos ver comédias em que choramos, de repente há a “comédia dramática” ... É assim, vontade de pôr etiquetas, e não tem que ser.

Vamos ver um filme de ficção científica que na realidade é um drama de chorar. Ou que é um filme altamente filosófico, como quase todos os bons filmes de ficção científica. O que eu acho, o que eu sinto muito, é que isto está a nos dar a oportunidade de para deixarmos de usar tantas etiquetas. Porque na realidade, o que me faz sentido, é que na obra, qual é o interesse da obra, o que me impacta na obra. Estamos aqui todos a trabalhar, e as coisas aqui estão integradas e funcionam, permitem comunicar melhor aquilo que se quer comunicar: maravilhoso.

Se é isso que a animação e a imagem real estão a fazer juntos, eu acho que é maravilhoso. São tantos. Eu acho que na cinematografia recente, são raros os filmes assim, sobretudo os de grande orçamento... e há as séries de televisão. Uma série americana que refez um cenário de época com integração 3D, algumas coisas eram animação... A tecnologia permite uma série de coisas, e por que não utilizar?

“Ah, aquilo não é animação porque tem imagem real”, “aquilo não é imagem real porque tem animação”... não é série, porque usa animação”! “ah mas aquilo é animação”... assim, com um desprezo...

EG: É, isso dava uma tese sociológica-antropológica! A animação está quase “comendo” o cinema inteiro, e ainda continuam achando “ah, isso é animação”...

Os documentários animados que têm sido feitos!?

SR: Sim, tem imenso potencial! No âmbito dos documentários animados, há para já, um

assumir que há uma série de coisas que se está a fazer reconstituição, então, vamos assumi-lo. O que é muito mais óbvio, que é uma reconstituição ficcional. E depois, no meu entender, volta aquela coisa da carga simbólica da animação que é muito forte. E é a grande tendência do cinema documental (o emocional da situação).

Steven Woloshen:

Nasceu no Canadá (1960). Por mais de 30 anos, criou apaixonadamente mais de 50 filmes premiados e abstratos e instalações para festivais, galerias e museus. Duas vezes nomeado para o *Canada's Governor General's Award*, recebeu inúmeros subsídios de pesquisa e criação e, mais recentemente, recebeu os prémios *René Jodoin Lifetime Achievement 2016* e o *2015 Wiesbaden Lifetime Achievement*. Woloshen é professor, conservacionista de filmes, animador, artesão e autor de dois livros: *Recipes for Reconstruction: The Cookbook for the Frugal Filmmaker* (2010), e *Scratch, Crackle & Pop! A Whole Grains Approach to Making Films without a Camera* (2015).

Was born in Canada (1960). For more than 30 years, he has passionately created over 50 award-winning, abstract films and installations for festivals, galleries and museums.

Twice nominated for Canada's Governor General's award, he has received numerous research and creation grants and, most recently, was awarded the 2016 *René Jodoin Lifetime Achievement Award*, 2015 *Wiesbaden Lifetime Achievement Award*. Woloshen is a teacher, film conservationist, animator, craftsman and the author of two books, *Recipes for Reconstruction: The Cookbook for the Frugal Filmmaker* (2010), and *Scratch, Crackle & Pop! A Whole Grains Approach to Making Films without a Camera* (2015).

1 - In your opinion, why has animated images been increasingly used to represent the imaginary in live action movies?

SW: When animation refers back to memory, story or legend it lives in the world of 2D animation, as a 3D film. If it is a 3D film, reflections and stories (Walt Disney films do this a lot) they refer back to its 2D past (i.e. wall paintings). When a 3D character has a memory, they reflect this memory in an earlier animated form.

The Minions, for example, reflect on an evil plan as a 2D storybook and told in storybook form, referencing *Snow White* or *Goldilocks and the Three Bears*.

This is evident in films like *Moana*, too. In the beginning, the storyteller/grandmother reflects on the evil demigods stealing the hearts of Tafiiti and it is reflected in 2D characters. Even Maui's memories are reflected to us as tattoos (also in 2D). I think this is very interesting.

Whenever I think about this question, I remember Alfred Hitchcock's films. Its reflecting the surrealistic form of storytelling. It is strictly a personal reflection because it is not a representation. It is this subjective re-interpretation that is used in a lot of animadocs as well. One of my earliest memories of the animadocs form dealt with mental illness. If you want to discuss mental illness, it was a natural evolution to discuss it within the context of an animated film. In this form, morphing (i.e. Where one thing turns into another thing) can occur, (especially when we have to describe schizophrenia)

2 - The difference of filmed and animated image enhances or detracts from the imaginary representation? Why?

SW: As animators, we want to **show you something that cannot occur naturally**. This goes back to the way the Picasso used to draw or paint where it is two angles happening at the same time and the whole point of that is to show the two places at the same time. Compositing, painting, and sculpting: you are in two different places and two different point of view at the same time. These are also forms of schizophrenic placement. In animation, we can't be "here *or* there" instead, we are here *and* there. When you look into a diamond (or another object that has multi-faced), we assume a God-like ability to see things at different points of view. This is another reason why animation can be used to represent something that cannot exist in the real world.

EG: So, **it is a positive side** of animation...

SW: Yes, it is a positive side, but also it is more the Godlike side of animation, or maybe the more democratic side of animation. **It gives you multiple perspectives on something. Like democracy, animation can show you multiple "points of view" and things that don't normally belong together** – can co-exist. I think the painter, Magritte was into this kind of *democracy*. And, animation being free from logic, is also another form of liberty.

3 - Why in most cases, is a cartoon style (drawings) used for the imaginary representation, even in 3D animated films – such as *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) and *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011)?

SW: Maybe that's **how 3D characters see an earlier stage of Animation?** As a 2D drawing. **We see the primitive stage of animation** as a black and white 2D drawing. **It is less refined and more open to interpretation.**

EG: I remember *Inside Out*, the sequence in deep mind of the girl ...

SW: Yes, that is a good, example, they elaborated that very well, that the deeper you go back into basic thinking the less, the less refined, in that case, the scarier it is... because you are going into irrational space.

EG: Because of it, I like your animation, because there is a form, but there is a no form, at the same time.

SW: Thanks. In my case, the issue of abstraction is like a form of penmanship. It's like a moving signature. A signature is different for everybody, so, by writing directly on film I'm showing my own signature. A signature that you can't copy because it's like signing a check, I'm showing you something that I can guarantee you it came from my mind, from my hand.

EG: And the feeling from the moment when you draw.

SW: Yes. So, in a way it is almost like a document of what I'm feeling in the very point when I'm doing it.

EG: Yeah, a photographer (animation) of emotion.

SW: That's right. And also in that perspective. It's also open to interpretation.

EG: And it depends of the emotion of who see it.

SW: Yes. And what they see because emotions move so quickly, you have to choose what you're going to remember. And I can't remember everything. I'm actually drawing as is happening exactly at the moment of the sound being recorded. This is why I use synchronization between sound and image as well.

It can be different in 3D too, it may be a 3D puppet, or you're just moving things arbitrarily, you know, it's just recording... you know, like where you want to push or

pull your hand or move something and whether there's no real logic to what it's supposed to do, but you make your things move anyway. But that could work in 3D too. Recently, somebody used a really good expression to describe my films. He called it "dragging time". There are two types of time; The first - **you** are connected with time and another, where you're dragging - two images happening at the same time one of them is dragging behind, want to catch up with the image, which never happens.

EG: So, you think that painting animation, with no total control, is better to representation something that you do not have control, too?

SW: Anything you try to draw. It's obviously going to be a poor alliteration of whatever you are imagining. For example, if you can only draw stick figures to represent human being, then *why* bother drawing a stick figure at all? Why draw a circle with two arms and legs? You're obviously thinking in a very *literal* world. Music has no representation, so it makes sense to keep the images as abstract as possible. They say that children don't draw stick figures. We teach kids, how to draw a stickman Kids really trust adults.

EG: I think so... it is when you draw very, very simple, it is a way to control ...

SW: Yes, because you're not trying to control the image, you just trying to control its relationship to next image or its relationship to the audio. So, you're worrying about other things.

EG: I think is cause it, it is interesting the Paul Driessen works.

SW: Yeah, I like his work a lot. Every part of the drawing has its own directions maybe where it wants to go. We are always trying to contain water. If water falls on the table, we try to keep the water from hitting the floor!

4 - Do you believe that some animated techniques (cartoon, stop motion – cut, puppets, sand, painting on glass – and 3D) is more effective to represent the character's imagination than another one? Yes, no? Which is/are? Why?

OBS: A alteração da resposta não foi enviada a tempo da finalização da tese.

5 - Perhaps the fact that the time contained in an animated sequence, be different from the time captured by the camera of a live-action production may favor the imaginary representation. What do Mr./Mrs. think about that?

SW: In action, you think about different time, because the interval is not really related to time so much as it related to a change. It's related to change and of course you know, that's related the time in a very, very different way. You know, it's not really a time to see, but it is a time to reflect on ... "I remember when she was a little girl, and then she grew up...", so, you're reflecting on the time in the past, encapsulated into an action, or into a memory. It's interesting, because you get back to morphing again, because time uses to change something where we don't really where we can't really see it happening. I have a t-shirt that depicts Muybridge's horses. We look at them as 6 individual pictures and not as movement. I think is interesting to note: there is no shutter in our head. There is something much deeper happening in our cognitive understanding that makes these horses move. There is more happening than just *Persistence of vision*. It is about movement memory.

EG: Yes, the way as we understand the world, we learn about that ...

SW: Yes, we learn by examples...

6 - What is your opinion on the integration of the animated with the filmed image, but when animation is not only as an effect, but as an integral part of the narrative (especially with the use of virtual images, where it is impossible to distinguish, just looking, if it is “real” or not, as *The Life of Pi* (Ang Lee, 2012)?

SW: Do you remember the early Mickey Mouse cartoons? There is a pie cooling on the windowsill, and Mickey has to extend his arms 50 feet long to get the pie. He doesn't walk over to get the pie, he just extends his arms in order to achieve his objective, right? But, **I think that is a different necessity to animate something and it's usually to achieve a goal that you can't achieve**, but rationally we could achieve, otherwise, **but maybe it's more funny** to... you to be lazy and do get pie in other way reaching out and doing something that we can't logically view. It could logically walk over there, but he chooses a better way, a *crazier* way.

EG: Yes. But there are films that use animation (and without it stories of these films are not possible), and consider it just a effect, and just as a “cinema”, and not as animation... and that happens since Méliès...

SW: It's interesting you mention Méliès. **I call it a “vision flaw”**. **In a lot of 3D films, you have to re-compensate how your brain sees things**. I recently read that in 3D films, you are not seeing a 3D film after a while, you are just seeing a re-compensation of your own vision. **For example, when you have an animated Garfield in a real world, we know it's a trick but, seconds into the film we're re-compensating for that trick. It's now a flaw that we have to learn to live with**. “Okay, it is not a real cat but, it is acceptable as a cat”. We have to do this or we have to propel the film forward because the real cat, wouldn't do any of that. So, we have to play along, or ... you know, we're just going to get nothing to get our money's **worth**. We have a vision adjustment.

Tania de León:

Mexicana, 43 años é artista visual e profesora de Animação na *Universidad Nacional Autónoma de México*, dedicada a animação e desenho. Seu trabalho artístico é focado em animação experimental, desenho e gravação, e foi exibido em diferentes espaços culturais do México, Espanha, Taiwan e outros países. Em 2013, foi homenageada com um dos mais importantes prêmios académicos do país: *RDUNJA UNAM*.

Tania de Leon is a visual artist and animation professor at the *Universidad Nacional Autónoma de México*, dedicated animation and drawing. Her artistic work is focused on experimental animation, drawing and engraving; and it has been exhibited in different cultural spaces of Mexico, Spain, Taiwan and other countries. In 2013 she was honored with one of the most important academic awards in this country: *RDUNJA UNAM*.

1 - En su opinión, ¿por qué será que las imágenes animadas se han utilizada cada vez más por las películas de acción filmadas, para representar el imaginario?

TL: Porque la animación **permite crear personajes y movimientos inexistentes** en la vida cotidiana, es decir permite **crear mundos que pertenecen a la imaginación**.

2 - ¿La diferencia de la imagen filmada y animada contribuye o perturba en la representación del imaginario? ¿Por qué?

TL: Considero que esta pregunta no tiene una sola respuesta. Depende de la forma en la que el director integre ambas imágenes, acción viva y animación, en un filme y depende también de la recepción del espectador.

3 - ¿Por qué en la mayoría de los casos, se utiliza dibujos animados, para representar el imaginario, incluyendo las películas de animación en 3D (como en *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) y *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

TL: Esto puede ser porque la animación 3D ha sido utilizada para representar movimientos y personajes más cercanos a la mimesis. No es que esta técnica no pueda ser usada para crear mundos imaginarios, sin embargo no es muy frecuente sobre todo en el mundo de la animación hegemónica.

Otra hipótesis es que el trazo del dibujo permite más libertad de creación.

4 - ¿Cree que alguna técnica animada (dibujos animados, stop motion – corte, muñecas, arena, pintura sobre vidrio – y 3D) resulta "mejor" que alguna otra, en la representación del imaginario? ¿Si, no? ¿Cuál(es) é/son? ¿Por qué?

TL: Considero que la capacidad de crear mundos imaginarios depende de las habilidades del artista y no de la técnica.

5 - Tal vez el hecho de los tiempos contenidos en una secuencia animada ser diferente del tiempo capturado en películas filmadas, puede favorecer la representación del imaginario. ¿Cuál es su opinión?

TL: El tiempo en las películas de acción viva también puede ser alterado a tal punto de no tener ninguna relación con el movimiento que percibimos en la vida cotidiana, de la misma forma que el tiempo animado puede estar totalmente basado en la mimesis.

6 - ¿Cuál es su opinión sobre la integración de la imagen animada con la imagen filmada, no sólo como un efecto, sino como una parte integral de la narrativa (especialmente con el uso de la virtualidad, donde ya es imposible diferenciar el aspecto, que es real y lo que no es, como *La Vida de Pi* (Ang Lee, 2012))?

TL: Considero que la tendencia a integrar la animación en la imagen filmada como parte integral de la narrativa es cada vez más frecuente.

Walter Tournier:

Nasceu no Uruguai em 1944, estudou Arquitetura e é apaixonado pela Escultura. Além de suas produções de animação, deu inúmeros seminários e oficinas específicas de animação em vários países, e recebeu um *Premio Príncipe Claus* (2002) e vários prêmios em Festivais Internacionais. Uma de suas obras mais representativas foi *Derechos del Niño* (2000-12), uma série de 12 capítulos, produzidos pelo *Instituto Internacional del Niño, la Niña y del Adolescente (OEA)*. Em 2012, estreou *Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe*, sua primeira longa-metragem de animação.

nació en Uruguay en 1944 y estudió Arquitectura y tiene afición a la escultura. Además de sus producciones de cine animado dictó numerosos seminarios y talleres específicos de animación en varios países y ha recibido un *Premio Príncipe Claus* (2002) y diversos premios en Festivales Internacionales. Uno de sus trabajos más representativos fue *Derechos del Niño* (2000 – 2012), una serie de 12 capítulos, producido por el Instituto Internacional del Niño, la Niña y el Adolescente (OEA). En 2012 estrenó *Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe*, su primer largometraje de animación.

1 - En su opinión, ¿por qué será que las imágenes animadas se han utilizada cada vez más por las películas de acción filmadas, para representar el imaginario?

WT: Yo creo que eso es debido a que, por uno lado **la animación te permite distintos tipos de expresiones**, es una forma expresiva diferente para utilizar donde estas muy limitado por la acción en vivo. Entonces, eso te permite que, según lo que tengas que comunicar, poder lograr determinada forma de expresión, **es muy libre**. Además se suma que hoy día, **se han incorporado técnicas nuevas**, como el 3D, que todavía te abre más el abanico, entonces yo creo que esa es la razón para diferenciar algo vivo, de por ejemplo, un sueño. Al darle **una forma expresiva distinta**, para el espectador **es más claro cuando se trata de un sueño**, si fuera en vivo, habría que diferenciarlo, antes se hacía, de repente con algo medio difuso. Hoy en día, **depende de la forma expresiva del autor** y de lo que quiere, la elección de la técnica. Para mí, es eso, **hay un abanico muy grande de posibilidades expresivas** que le permiten utilizar la animación.

2 - ¿La diferencia de la imagen filmada y animada contribuye o perturba en la representación del imaginario? ¿Por qué?

WT: **¡Contribuye siempre y cuando esté bien hecho!** Porque si no, te puede perturbar, hay un punto de equilibrio difícil, porque poner algo por poner, no sirve, **hay que ver como está puesto**. Porque si no, tú puedes decir, ¿que es eso?, te puede molestar, **puedes no entender o puede estar demasiado divorciada de la otra imagen**. Por eso insisto que es el director quien tiene que mandar y ver como se usa y cual es la forma expresiva, que fluya con coherencia dentro de la narración. **Puede ayudar o puede distraer**, según sea utilizado.

Si el espectador no nota la diferencia, o mejor dicho, si no le molesta y es tomado como una cosa normal dentro de la narración de la película, está bien puesto. Pero si eso te choca o molesta, ahí está mal.

3 - ¿Por qué en la mayoría de los casos, se utiliza dibujos animados, para representar el imaginario, incluyendo las películas de animación en 3D (como en *Ice Age* (Carlos Saldanha, Chris Wedge 2002) y *Kung Fu Panda 2* (Jennifer Yuh Nelson 2011))?

WT: Yo creo que en caso del 3D, es porque es una técnica diferente, o sea, que te da una diferencia que te ayuda justamente a marcar que hay algo distinto **o sea, no es algo que está sucediendo en la misma forma expresiva, entonces se usa el 2D**, se podría usar *stop motion*, pero de repente puede ser demasiado chocante la diferencia. **En live-action tradicionalmente se usaba el 2D** pero también se puede usar otro tipo de técnica. **Si usan 2D debe ser porque es más fácil de encontrar gente que trabaje en 2D**. En cambio, en *stop motion*, podría ser mucho más complicado, habría que hacer maquetas, muñecos,

me parece que es más costoso en la producción. El acceso a la imagen en 2D es más fácil que en *stop motion*, hay mas gente que trabaja en ello. Yo me acordé ahora de uno de los capítulos de los *Simpsons*, que es en 3D, ¡ es una forma expresiva que el director encontró para transmitir algo, No hay reglas!

4 - ¿Cree que alguna técnica animada (dibujos animados, stop motion – corte, muñecas, arena, pintura sobre vidrio – y 3D) resulta "mejor" que alguna otra, en la representación del imaginario? ¿Si, no? ¿Cuál(es) é/son?¿Por qué?

WT: No, no hay. Yo pienso que todo depende de las posibilidades que hay, de lo que pasa en la cabeza del director, de las propuestas que se le pueden hacer, o de la cercanía con algún realizador de animación. Me parece que son varios los factores que pueden incidir en eso, no hay una regla que tú puedas decir “para un sueño tengo que usar esta técnica”, creo que no y mas hoy en día, que se tiene una diversidad muy grande de técnicas dentro de la animación.

5 - Tal vez el hecho de los tiempos contenidos en una secuencia animada ser diferente del tiempo capturado en películas filmadas, puede favorecer la representación del imaginario. ¿Cuál es su opinión?

WT: Si, en animación, se resume mucho, se trata de expresar la mayor cantidad de lo que quieres decir en el menor tiempo posible, por que es mucho más trabajoso que en vivo. O sea, hay un trabajo y hay un costo. La animación tiene una particularidad que concentra mucho más lo que querés decir en un tiempo menor que si se hiciera en vivo. Yo pienso también que en animación se exige más de la cabeza, lo que quieres decir y cómo quieres decirlo. O sea, exige un resumen, una concentración del mensaje. Yo creo que sí, hay una diferencia de tiempo. Puedes decir mucho más, y en menos tiempo en animación, que en *live-action*.

6 - ¿Cuál es su opinión sobre la integración de la imagen animada con la imagen filmada, no sólo como un efecto, sino como una parte integral de la narrativa (especialmente con el uso de la virtualidad, donde ya es imposible diferenciar el aspecto, que es real y lo que no es, como *La Vida de Pi* (Ang Lee, 2012)?

WT: Creo que es totalmente válida. Lo que importa es lo que se transmite, el mensaje y la forma expresiva está al servicio de ello. Si la integración entre las dos imágenes está bien lograda, bienvenida la unión de ambas. Si no distraen en la narración, es aceptable. La técnica es una herramienta al servicio de una idea.

APÊNDICE J - Articulação dos Elementos das Respostas das Entrevistas

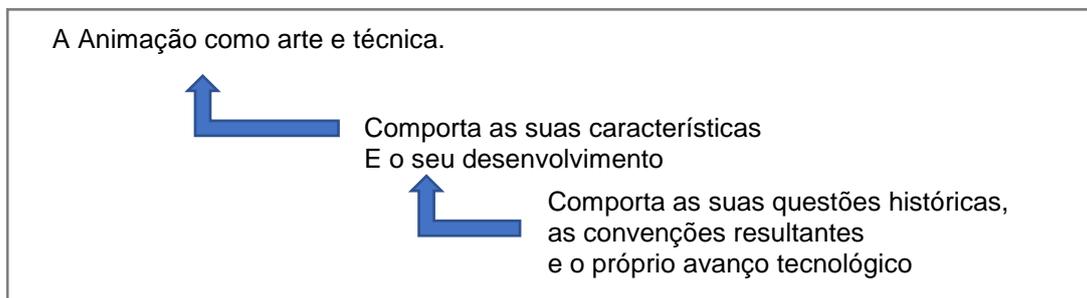


Figura A.13 - Articulação dos elementos das respostas à primeira pergunta

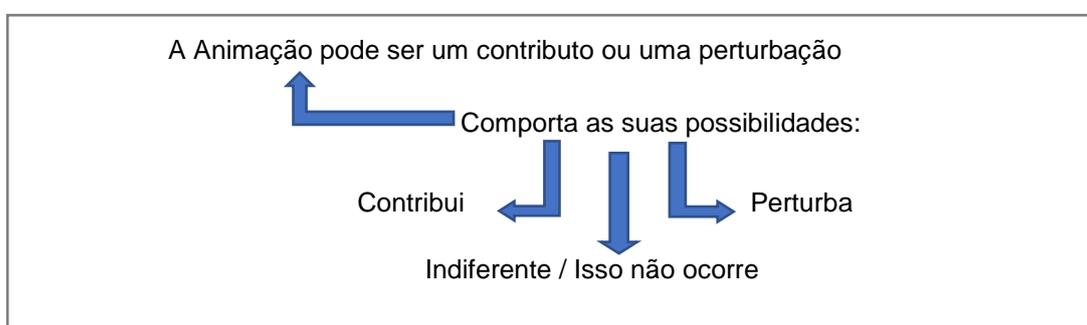


Figura A.14: Articulação dos elementos das respostas à segunda pergunta

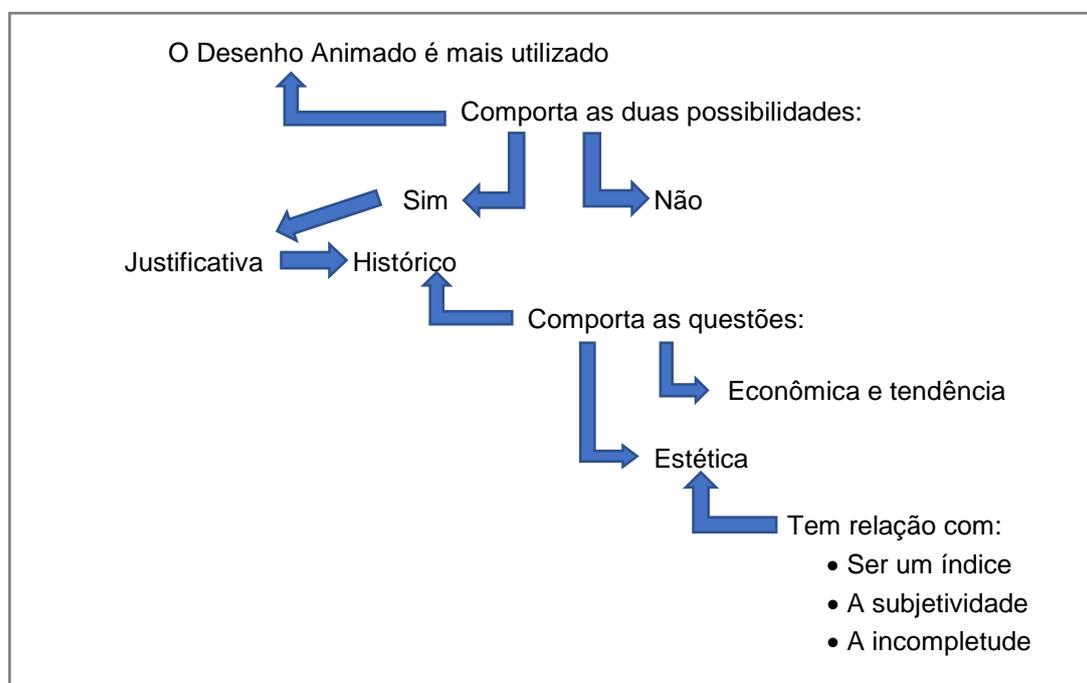


Figura A.15 - Articulação dos elementos das respostas à terceira pergunta

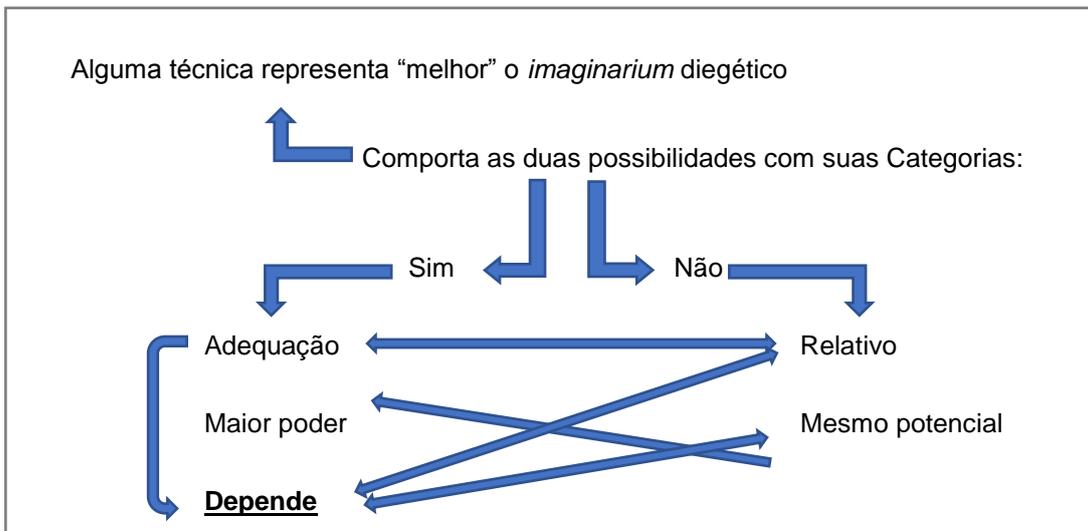


Figura A.16 - Articulação dos elementos das respostas à quarta pergunta

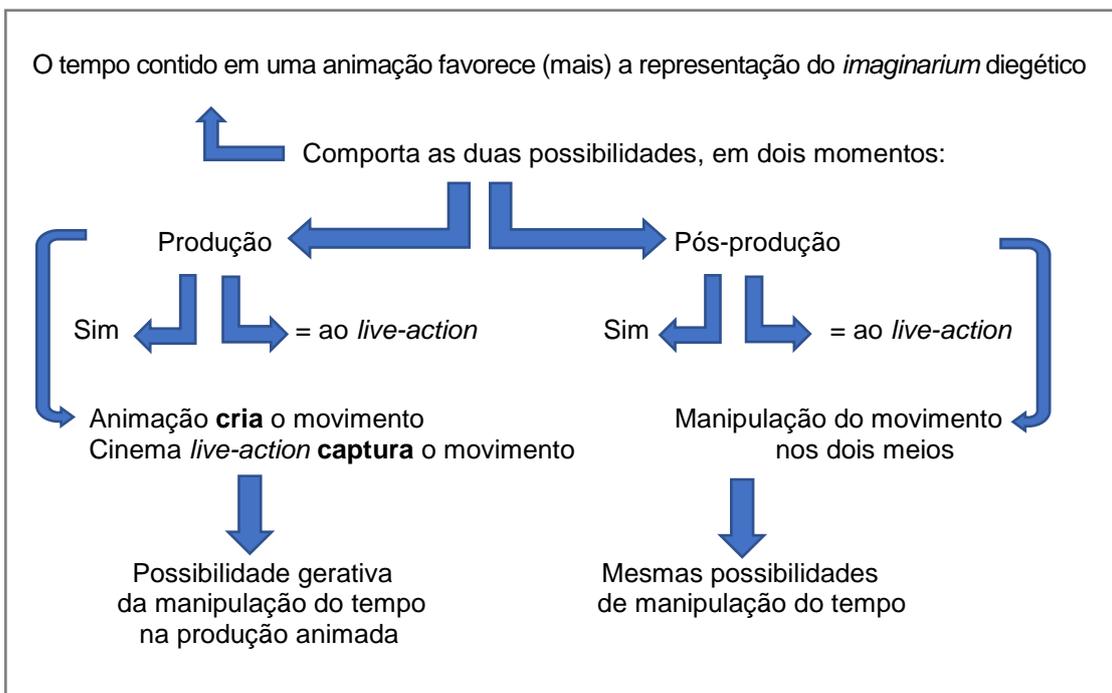


Figura A.17 - Articulação dos elementos das respostas à quinta pergunta

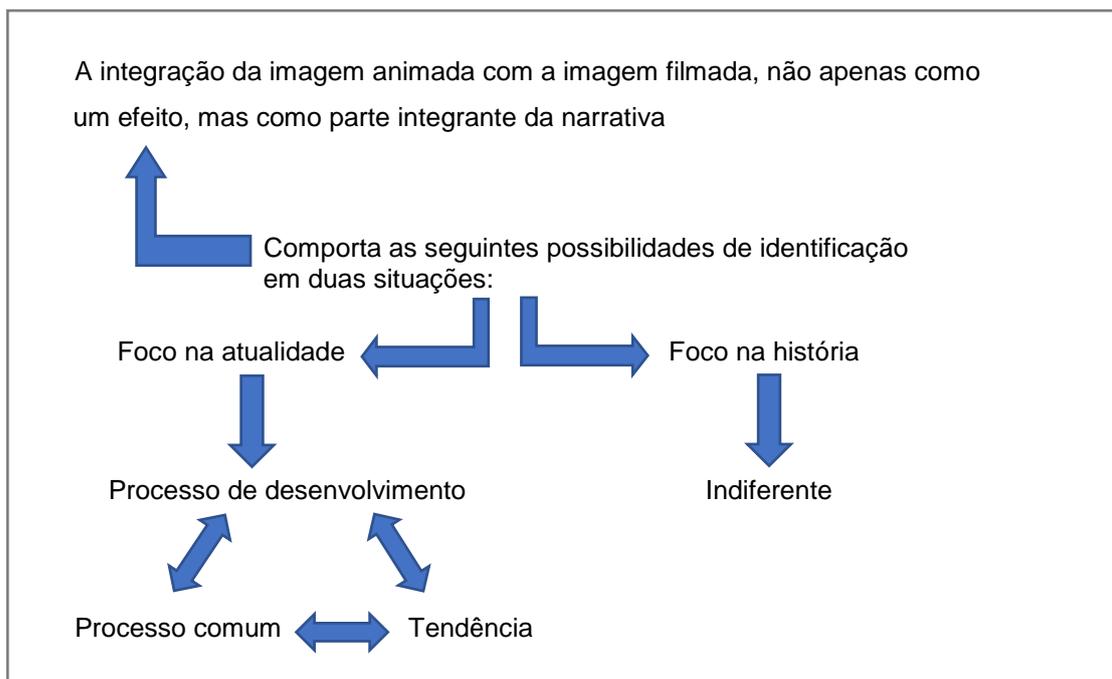


Figura A.18 - Articulação dos elementos das respostas à sexta pergunta