

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

SIMONE DE NOVAES COSTA PEREIRA

MÁSCARAS E MECANICISMOS:
UM ESTUDO SOBRE OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO CINEMATOGRAFICA
DO DESENHO

SÃO LEOPOLDO

2017

SIMONE DE NOVAES COSTA PEREIRA

MÁSCARAS E MECANICISMOS:
um estudo sobre os princípios da animação cinematográfica do desenho

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.
Área de Concentração: Processos midiáticos.

Orientador: Prof. Dr. João Damasceno Martins Ladeira

São Leopoldo

2017

P436m

Pereira, Simone de Novaes Costa

Máscaras e mecanicismos : um estudo sobre os princípios da animação cinematográfica do desenho / por Simone de Novaes Costa Pereira– 2017.

150 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2017.

“Orientador: Dr. João Damasceno Martins Ladeira.”

1. Animação (Cinematográfica). 2. Disney. 3. Cinema.
4. Imagem-movimento. I. Título.

CDU: 791.43:74

Catálogo na Publicação:
Bibliotecário Alessandro Dietrich - CRB 10/2338

SIMONE DE NOVAES COSTA PEREIRA

MÁSCARAS E MECANISMOS: UM ESTUDO SOBRE OS PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO CINEMATOGRAFICA DO DESENHO

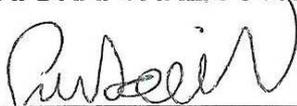
Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

APROVADA EM 21 DE MARÇO DE 2017.

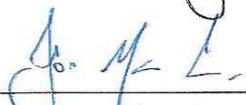
BANCA EXAMINADORA



PROFA. DRA. CARLA SCHNEIDER – UFPEL



PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – UNISINOS



PROF. DR. JOÃO DAMASCENO MARTINS LADEIRA – UNISINOS

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Dr. João Damasceno Martins Ladeira, por ter acreditado no potencial do meu trabalho, desde a seleção para o ingresso na pós-graduação, assim como durante todas as nossas conversas, a partir das quais foi possível construir esta dissertação. Obrigada por me ensinar uma nova forma de enxergar e estudar cinema!

Aos professores Dra. Carla Schneider e Dr. Gustavo Daudt Fischer por terem aceitado o convite para participarem da minha qualificação de mestrado, assim como da defesa da minha dissertação. Pelos apontamentos e reflexões críticas que proporcionaram o meu amadurecimento e do meu trabalho.

Às professoras Dra. Sonia Estela Montano La Cruz e Dra. Suzana Kilpp e aos professores Dr. Gustavo Daudt Fischer e Dr. João Damasceno Martins Ladeira por terem me proporcionado o alicerce durante as disciplinas e reuniões do grupo de pesquisa para que eu pudesse mergulhar no universo da comunicação e, em especial, da linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, da qual faço parte.

Aos professores Dra. Ana Paula da Rosa, Dr. Antonio Fausto Neto, Dr. Pedro Gilberto Gomes, Dr. Fabrício Lopes da Silveira e Dra. Beatriz Marocco, da pós-graduação em Ciências da Comunicação, com os quais tive o privilégio de aprender diferentes perspectivas teóricas que integram o âmbito de pesquisa dessa área.

Aos meus colegas de turma, pelos bons momentos em sala de aula e fora dela. Em especial aos meus colegas de linha de pesquisa, Luiz Henrique e Larissa, com os quais tive a oportunidade de aprofundar as teorias que perpassam nossas dissertações. E, principalmente, pela amizade que construímos.

À Larissa, por todos os intervalos que passamos juntas e pelas conversas que tivemos durante o mestrado. Pela ajuda quando eu já não estava mais morando no Rio Grande do Sul. Pela parceria e amizade durante esses dois anos em que nos conhecemos.

Aos meus tios, Luizinho e Nica, pelo acolhimento enquanto estive no Rio Grande do Sul. Por todas as caronas de madrugada na rodoviária de Novo Hamburgo, pela atenção e carinho durante a minha estadia em sua casa.

À Thaís pelas nossas conversas sobre a vida. Por ter me proporcionado acesso a livros que contribuíram muito para o meu trabalho. Pela energia e positividade em procurar viver momentos extraordinários. Pela amizade e companheirismo nas mais diversas ocasiões.

À Carol pelo incentivo durante a semana de submissão do projeto para a seleção de mestrado, sem o qual eu não teria conseguido realizar a inscrição. Pelas palavras de força durante todo o período do mestrado. Por acreditar em mim quando eu não conseguia acreditar. Pela sua amizade, espontaneidade e risada que me fazem tão bem. Por todas as tardes de conversas e cafés em minha casa. Por termos construído uma amizade tão maravilhosa.

Aos meus sogros, Dona Regina e Seu João, e a minha cunhada Joana, pelos dias alegres que passei junto de vocês. Pelas conversas divertidas, pelo carinho e pela recepção calorosa que sempre recebo quando vou visitá-los. Obrigada por tudo!

À Valeria por me ajudar sempre que preciso. Pela forma afetuosa por meio da qual zela por mim desde quando eu era criança. À sua filha e minha amiga, Ketlyn, com quem tive a sorte de compartilhar minha infância e que agora me proporciona momentos de muita alegria quando conversamos.

À minha mãe, Flávia, meu pai, Silas, e minha irmã, Giovana, por todo o carinho durante essa caminhada. Pelo amor, apoio e incentivo todos os dias. Obrigada por estarem sempre comigo, independente da distância e das dificuldades. Pela força quando eu achei que não conseguiria superar os desafios pelos quais passei nesses dois anos. Pelas palavras de estímulo, pelos abraços, por estarem presentes e serem a base da minha existência. Essa etapa da minha vida só foi possível graças a vocês.

Ao meu amor, João Antônio, por fazeres parte da minha vida. Por todos os dias em que me acompanhaste durante essa trajetória do mestrado, me dando forças e me dizendo palavras de incentivo para que eu persistisse. Por todo o amor e carinho, com os quais me presenteias todos os dias em que estou ao teu lado. Por fazeres com que eu me sinta tão amada e querida, mesmo com a distância que nos separa. Obrigada, meu amor, por transformares a minha vida desde o dia em que nos reencontramos.

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo conhecer o modo de ser da animação do desenho por meio da compreensão e observação dos princípios fundamentais Disney da animação cinematográfica. O método intuitivo, praticado por Henri Bergson, constitui o principal alicerce deste trabalho, no sentido de promover um estudo que tem como propósito compreender os modos de ser e de agir do objeto, tendo em conta suas duas tendências, virtual e atual. O conjunto dos doze princípios fundamentais é estudado a partir de uma abordagem tecnocultural, cujo enfoque reside na tentativa de apreender como técnicas e sensibilidades se transformam mutuamente. O conceito de imagem-movimento de Deleuze é fundamental na pesquisa, uma vez que os princípios são considerados tendo em conta uma dimensão relativa, referente às formalidades das operações no cinema, e uma dimensão absoluta, na qual se manifestam os regimes da imagem-movimento. A observação da dimensão absoluta se dá a partir da cartografia dos princípios, de acordo com a elaboração de duas constelações – Máscaras e Mecanicismos – em cenas de quatro longas-metragens de animação, quais sejam: *Branca de Neve e os Sete Anões* (EUA, 1937), *Toy Story* (EUA, 1995), *A Viagem de Chihiro* (Japão, 2001) e *O Menino e o Mundo* (Brasil, 2013).

Palavras-chave: Princípios fundamentais. Animação do desenho. Disney. Cinema. Imagem-movimento.

ABSTRACT

The present dissertation aims to know the way of being of the drawn animation through the understanding and observation of the Disney's fundamental principles of the cinematographic animation. The intuitive method, practiced by Henri Bergson, constitutes the main foundation of this work, in the sense of promoting a study whose purpose is to understand the ways of being and acting of the object, taking into account its two tendencies, virtual and current. The set of twelve fundamental principles is studied from a technocultural approach, whose focus lies in the attempt to learn how techniques and sensibilities transform each other. Deleuze's concept of image-movement is fundamental in the research, since the principles are considered taking into account a relative dimension, referring to the formalities of the operations in the cinema, and an absolute dimension, in which the regimes of the image-movement manifest themselves. The observation of the absolute dimension is based on the cartography of the principles, according to the elaboration of two constellations - Masks and Mechanics - in scenes of four animated feature films, namely: *Snow White and the Seven Dwarfs* (USA, 1937), *Toy Story* (USA, 1995), *Spirited Away* (Japan, 2001) and *Boy and the World* (Brazil, 2013).

Keywords: Fundamental principles. Drawn animation. Disney. Cinema. Image-movement

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Plasmaticidade em Mickey Mouse.....	24
Figura 2 – Mickey mangueira de borracha.....	45
Figura 3 - Saco de farinha meio cheio.....	48
Figura 4 - Pato Donald e o segundo princípio.....	49
Figura 5 - Sequência de <i>frames</i> segundo princípio.....	50
Figura 6 - Sequência de <i>frames</i> quinto princípio.....	52
Figura 7 - Segunda sequência de <i>frames</i> quinto princípio.....	53
Figura 8 - Movimentos em <i>Arcos</i>	55
Figura 9 - Atchim e o movimento de <i>Arco</i>	55
Figura 10 - Atchim e o oitavo princípio.....	56
Figura 11 - Teste da bola quicando.....	57
Figura 12 - Variações de tempo e espaço na bola quicando.....	58
Figura 13 - Dunga com olhos de diamantes.....	59
Figura 14 - A diferença entre os <i>twins</i>	60
Figura 15 - Confecção de <i>Toy Story</i>	66
Figura 16 - Confecção de <i>O Menino e o Mundo</i>	72
Figura 17 - Semelhanças entre o saco de farinha e Cuca.....	123

LISTA DE QUADROS CINEMATOGRAFICOS

Quadro 1 - Zangado mastigando	86
Quadro 2 - Branca de Neve fala com Zangado	87
Quadro 3 - <i>Antecipação</i> de Zangado	88
Quadro 4 - Zangado mostra a língua	88
Quadro 5 - Zangado esbarra na porta	89
Quadro 6 - Atchim e a água gelada	90
Quadro 7 - A faca do caçador	91
Quadro 8 - Árvore da floresta e Quadro 9 - Troncos na água	91
Quadro 10 - O espelho mágico e Quadro 11 - A maçã envenenada.....	92
Quadro 12 - Mestre e Quadro 13 - Dengoso e Feliz.....	93
Quadro 14 - Atchim e Soneca	93
Quadro 15 - Dunga removendo a água de seu corpo.....	95
Quadro 16 - A alegria dos anões	96
Quadro 17 - Woody e Buzz.....	98
Quadro 18 - Woody com raiva	99
Quadro 19 - <i>Antecipação</i> de Woody	100
Quadro 20 - Woody averigua antes de iniciar o seu plano.....	101
Quadro 21 - O carro se move	102
Quadro 22 - O espanto de Buzz.....	103
Quadro 23 - O espanto de Woody e Quadro 24 - O espanto do Porco e do Sr. Batata	103
Quadro 25 - Chihiro caminha para a sala das caldeiras	104
Quadro 26 - Ajudantes fuligens	105
Quadro 27 - Os braços de Kamajii.....	107
Quadro 28 - Chihiro desanima.....	107
Quadro 29 - Chihiro presta atenção	108
Quadro 30 - O peso do carvão.....	109
Quadro 31 - A raiva de Kamajii e Quadro 32 - A raiva das fuligens	110
Quadro 33 - A raiva de Yubaba.....	111
Quadro 34 - O carinho de Zeniba	112
Quadro 35 - A alegria de Lin e Quadro 36 - Lin se espanta.....	112
Quadro 37 - Cuca observador.....	113
Quadro 38 - O esforço de Cuca	114
Quadro 39 - 1ª <i>Antecipação</i> de Cuca e Quadro 40 - 2ª <i>Antecipação</i> de Cuca.....	115
Quadro 41 - 3ª <i>Antecipação</i> de Cuca e Quadro 42 - 4ª <i>Antecipação</i> de Cuca.....	116
Quadro 43 - Cuca se <i>Estica</i>	116
Quadro 44 - O espanto de Cuca.....	117
Quadro 45 - A galinha se desloca.....	117
Quadro 46 - A alegria sem face.....	118
Quadro 47 - Cuca evita a parada súbita.....	118
Quadro 48 - O carinho de Cuca.....	119
Quadro 49 - Observação embaixo d'água.....	120
Quadro 50 - Uma nova Máscara para o cenário	120
Quadro 51 - Alegria nas nuvens	121
Quadro 52 - O jovem desanimado.....	121
Quadro 53 - A Máscara da cidade	122

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Os doze princípios da animação.....	77
Tabela 2 - Máscaras de espanto.....	124
Tabela 3 - Máscaras de raiva	125
Tabela 4 - Máscaras de alegria	126
Tabela 5 - Máscaras de contentamento	128
Tabela 6 - Máscaras de desânimo.....	128
Tabela 7 - Máscaras de atenção.....	129
Tabela 8 - Máscaras de suspense.....	131
Tabela 9 - Máscaras de letalidade	132
Tabela 10 - Máscaras de esforço e Mecanicismos	134

SUMÁRIO

1 - CONSIDERAÇÕES INICIAIS	12
2 - PRESSUPOSTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS	20
2.1 – Eisenstein e a plasmaticidade	22
2.2 – Sobre o movimento: reflexões em Bergson e Deleuze	26
2.3 – Deleuze e a imagem-movimento	28
2.3.1 – Quadro, plano e montagem.....	30
2.3.2 – Imagem-afecção.....	35
2.3.3 – Imagem-ação	37
2.4 – Dimensões e animação	39
3 – DIMENSÃO RELATIVA	44
3.1 - Os doze princípios da animação Disney	46
3.1.1 – <i>Comprimir e Esticar</i>	47
3.1.2 – <i>Antecipação</i>	48
3.1.3 – <i>Encenação</i>	50
3.1.4 – <i>Ação Logo à Frente e Pose a Pose</i>	51
3.1.5 – <i>Acompanhamento e Ação sobreposta</i>	52
3.1.6 – <i>Acelerar e Desacelerar</i>	54
3.1.7 – <i>Arcos</i>	54
3.1.8 – <i>Ação Secundária</i>	55
3.1.9 – <i>Timing</i>	56
3.1.10 – <i>Exagero</i>	58
3.1.11 – <i>Desenho Sólido</i>	60
3.1.12 – <i>Apelo</i>	61
3.2 – Contextos de criação dos objetos empíricos	61
3.2.1 - <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i>	62
3.2.2 – <i>Toy Story</i> e a Pixar.....	63
3.2.3 – <i>A Viagem de Chihiro</i> e os Estúdios Ghibli.....	69
3.2.4 – <i>O Menino e o Mundo</i> e o estúdio Filme de Papel.....	71
4 – DIMENSÃO ABSOLUTA	74
4.1 – Constelações: Máscaras e Mecanicismos	82
4.1.1 - <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i>	85
4.1.2 - <i>Toy Story</i>	97

4.1.3 - <i>A Viagem de Chihiro</i>	104
4.1.4 - <i>O Menino e o Mundo</i>	113
4.2 – Constelações e o panorama entre os quatro filmes	124
CONSIDERAÇÕES FINAIS	140
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	145

1 - CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Concebido a partir de um significativo universo de possibilidades, o cinema de animação conta com as mais variadas técnicas para a sua confecção, das quais podemos destacar a animação de recortes, a animação digital, a animação do desenho, o *stop-motion*, como os métodos mais conhecidos para realizar esse tipo de produção cinematográfica. O próprio termo “animação” é bastante amplo quando investigado semanticamente, possuindo diferentes significados, dentre os quais o ato ou efeito de animar-se, manifestação de vivacidade, atividade ou rebuliço, alegria ou entusiasmo (FERREIRA, 1999). E, no que concerne ao cinema, o termo animação é utilizado para designar formas de cinema nas quais o movimento aparente é produzido de maneira diferente da simples tomada de cena analógica. A técnica mais frequente consiste em fotografar, um por um, desenhos cujo encadeamento produzirá automaticamente a impressão de movimento (AUMONT, 2013). Dentre todas as técnicas existentes desse que é considerado um gênero do cinema, nosso enfoque se mantém sobre a animação do desenho, mais especificamente, sobre os princípios fundamentais da animação produzidos pelos Estúdios Disney¹.

Entendida como uma forma tradicional de realizar animação no cinema, o desenho animado teve nos Estúdios Disney uma expansão em termos artísticos, assim como industriais. Antes de se tornar um expoente do cinema mundial, Walt Disney não só pensava como suas animações deveriam ser feitas, mas também era um dos responsáveis por desenhá-las em sua primeira firma a *Laugh-O-Gram Films Inc.*, ao passo que no *Walt Disney Animation Studio* foi ocorrendo um distanciamento gradual entre ele e a prancheta de desenhos (GABLER, 2009). Mas, mesmo se afastando do lugar de desenhista, Walt Disney possuía função fundamental no desenvolvimento das animações em seu estúdio.

Responsável não só pela coordenação de seus funcionários, Disney participava de forma contínua dos processos de criação das animações. Sua insistência em produzir sempre algo melhor e mais aprimorado foi essencial para que avanços técnicos fossem desenvolvidos. A percepção que possuía do desenho animado como um todo fazia com

¹ Cientes de que o nome Disney integra um aglomerado de companhias, optou-se por utilizar a expressão “Estúdios Disney” ao longo deste trabalho para designar especificamente o *Walt Disney Animation Studios*, que nos primórdios de sua existência era nominado como *Disney Brothers Cartoon Studio* e, posteriormente, *Walt Disney Productions*, de acordo com Gabler (2009).

que intervisse tanto nas narrativas a serem animadas, bem como na própria forma que um animador poderia alcançar o resultado por ele vislumbrado (THOMAS; JOHNSTON, 1995). Walt Disney contribuiu expressivamente para o aprimoramento das animações em seu estúdio, coordenando seus animadores e intervindo constantemente naquilo que julgava que deveria ser feito em suas produções, assim como constituiu um marco na história do cinema, tendo em vista o sucesso de sua trajetória.

Na chamada “fase de ouro” dos Estúdios Disney, a qual corresponde a um período extraordinário no que concerne ao aprimoramento da forma de se confeccionar uma animação, haja vista que em aproximadamente doze anos – de 1928 até 1940 – foram proporcionadas mudanças à animação “que a colocaram em condições de almejar o reconhecimento desfrutado pelos filmes de ação ao vivo”. (LUCENA JÚNIOR, 2011, p.97). Nesse período ocorreram, por exemplo, os lançamentos da série *Sinfonias Ingênuas*, assim como da série que teria como protagonista o personagem mais emblemático dos Estúdios Disney, Mickey Mouse.

Dentre todas as criações e experimentações técnicas desenvolvidas pelos Estúdios Disney, aquilo que mais nos interessa são os chamados doze princípios da animação, os quais foram sistematizados pelos animadores desse estúdio durante sua “fase de ouro”. Tais princípios são utilizados até os dias atuais e constituem um conjunto de regras básicas para se confeccionar curtas e longas-metragens por meio da animação do desenho (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Para realizar nossa aproximação com esses princípios foi escolhido o método intuitivo, o qual é praticado por Henri Bergson (2005), uma vez que esse método tenciona que para conhecer aquilo que estou estudando, meu objeto, é necessário conhecer a diferença que ele possui de si mesmo, a partir de suas duas tendências, a virtual e a atual. Segundo esse método, o objeto possui um modo de ser, chamado de virtual, o qual está ligado a sua forma de ser no tempo, pois está conectado à duração, aquilo que devém no tempo e que vai se espacializar em determinada materialidade quando assumir sua outra tendência, qual seja a atualização na matéria. Dessa maneira, o método intuitivo propõe uma abordagem não dicotômica do objeto, tendo em conta que a pesquisa não se desenvolve em função de uma comparação entre objetos de naturezas distintas, mas a partir da formulação de um misto que compreende as tendências virtual e atual de um mesmo objeto (DELEUZE, 2004).

Assim, apropriando-nos dessa concepção, para conhecermos a animação do desenho, é necessário conhecer a diferença que ela possui de si mesma, a partir de suas

duas tendências. Para ter acesso a sua virtualidade, ao modo de ser da animação do desenho, observamos seu modo de agir na matéria, a forma como se articula quando atualizada. Portanto, conhecer os doze princípios fundamentais da animação torna-se essencial na presente dissertação, uma vez que eles nos permitem verificar como ocorre a materialização da animação do desenho.

Fundamento comum para qualquer forma de animação, a obtenção de movimento a partir de imagens originalmente fixas em algum suporte como, por exemplo, uma folha de papel no caso do desenho animado, constitui o pilar central para esse tipo de produção cinematográfica (DENIS, 2010). Essência da animação, o movimento possui um lugar primordial em nossa pesquisa, uma vez que por meio de sua problematização buscamos compreender como ele se articula na animação do desenho.

Para tanto, optamos por utilizar uma abordagem que tem em conta a tecnocultura, considerando o foco na compreensão das particularidades da técnica, concomitantemente com as transformações das nossas sensibilidades (SHAW, 2008). A dimensão tecnocultural se mostra essencial para pensar a relação entre cinema, animação e movimento, no sentido de desnaturalizarmos a experiência da animação do desenho como algo automatizado. Ordenando uma forma específica de percepção, o cinema nos proporciona uma experiência que não corresponde à maneira pela qual nós percebemos e vemos tudo ao nosso redor. As suas operações não estão completamente subordinadas ao condicionamento que temos em relação ao nosso corpo, com nossas formas de percepção. Por conseguinte, nos deparamos constantemente com algo que se parece com o nosso sistema sensorio-motor, mas que, ao mesmo tempo, é completamente diferente dele.

Ao teorizar a respeito do conceito de imagem-movimento, Deleuze (1983) procura entender a maneira por meio da qual esse universo de percepções não humanas, o cinema, procede, quais são as imagens que ele produz, e como essas imagens se organizam. Suas observações não têm como objetivo a interpretação ou decodificação do cinema, mas antes compreender como o movimento se desenvolve e como ele é possível, uma vez que, na visão do autor, o cinema é o movimento em si. Tanto o conceito de imagem-movimento, assim como os apontamentos desse autor sobre cinema constituem o principal alicerce teórico desta dissertação, uma vez que a partir de suas ponderações buscamos compreender os princípios fundamentais da animação, tendo em vista suas conexões com dois regimes da imagem-movimento, quais sejam, a imagem-afecção e a imagem-ação.

Tal exercício pode ser realizado, considerando a existência de uma dimensão absoluta, a qual está associada aos regimes da imagem-movimento, permitindo compreender nosso objeto, em função do tempo. Ao passo que à dimensão relativa, cuja particularidade reside na coordenação e nas formalidades das operações dentro do filme, é resguardada a compreensão dos doze princípios em função do espaço. Contudo, para se ter acesso ao modo de ser do objeto, aquilo que está conectado ao tempo, é necessário considerar como ele age quando atualizado no espaço.

Dessa forma, em um primeiro momento, tencionamos conhecer cada um dos doze princípios, o que são e para qual propósito são empregados, a partir da concepção dos animadores dos Estúdios Disney, tendo em vista a dimensão relativa. A compreensão de como esses princípios funcionam nos permite observar, então, em um segundo momento, as relações entre eles e os regimes da imagem-movimento, manifestadas na dimensão absoluta, por meio de sua atualização em longas-metragens de animação, os quais constituem o *corpus* do presente trabalho.

Lançado em 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões*, constitui a primeira produção de animação do desenho em longa-metragem dos Estúdios Disney, assim como da história do cinema². Criação da “fase de ouro” desse estúdio, quando terminou sua temporada de exibição nos cinemas ao redor do mundo, em 1939, essa animação havia sido dublada em dez línguas e exibida em quarenta e nove países. Segundo Gabler (2009), o sucesso obtido mundialmente por esse longa-metragem fez com que o estúdio continuasse investindo em produções de longa duração, mas sem deixar de lado os curtas-metragens. Para além do seu sucesso mercadológico, *Branca de Neve e os Sete Anões* constitui o primeiro objeto empírico desta pesquisa, principalmente, em função da riqueza de elementos que proporcionam reflexão acerca de nossos questionamentos.

Além dessa animação, outros três filmes foram destacados, no sentido de problematizarmos não apenas uma animação do mesmo estúdio, cujos princípios da animação do desenho estamos pesquisando, mas, além disso, observarmos como tais princípios se manifestam em outros longas-metragens de animação, produzidos por diferentes estúdios cinematográficos, em outras épocas e contextos sociais distintos daquele de Hollywood, na década de 1930.

² De acordo com Bendazzi (2001), os filmes: *El Apóstol* (1917), *The Adventures of Prince Achmed* (1926), *The Tale of the Fox* (1930) e *Peludópolis* (1931) foram longas-metragens animados lançados anteriormente à *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937). Contudo, esses quatro filmes utilizavam técnicas diferentes do desenho animado em suas produções.

Assim, selecionamos o filme estadunidense *Toy Story* (1995), do estúdio cinematográfico Pixar, para observarmos como uma obra produzida a partir de procedimentos computadorizados também poderia estar relacionada aos mesmos princípios da animação presentes em *Branca de Neve e os Sete Anões*. A opção de destacarmos *Toy Story* se deu em função de sua importância como uma obra que foi confeccionada em um estúdio que explorava os alcances da computação gráfica no cinema de animação, fazendo desse filme uma referência, por ter sido um dos primeiros longas-metragens de animação produzido a partir dessa técnica³.

A escolha dos outros dois filmes que integram nosso *corpus* levou em conta uma pesquisa sistemática acerca de algumas premiações e festivais de cinema, no intuito de conseguirmos visualizar quais longas-metragens de animação receberam tais distinções ao circularem ao redor do mundo. Em nossa seleção, optamos tanto por inteirarmos-nos de eventos que prestigiam somente filmes de animação, assim como aqueles que premiam os mais diversos tipos de produção cinematográfica, atendo-nos, principalmente, às categorias que premiavam longas-metragens animados: *Oscar*, *BAFTA*, *Globo de Ouro*, *Toronto Film Critics Association*, *Annie Award*, *Annecy International Animated Film Festival*, *Animafest Zagreb*, *Ottawa International Animation Festival*, *European Film Award*, *Asia Pacific Screen Award*, *Holland Animation Film Festival*, *Stuttgart Festival of Animated Film* e *Anima Mundi*.

Após tal exercício, percebemos que seria interessante optar não só por animações estadunidenses, as quais são bastante proeminentes em premiações internacionais, tendo em conta que muitos filmes de outras nacionalidades vigoram entre aqueles nomeados para disputarem premiações. Selecionamos, então, a animação japonesa *A Viagem de Chihiro* e a animação brasileira *O Menino e o Mundo* para constituírem nosso terceiro e quarto objetos empíricos, respectivamente.

A escolha de trabalharmos com o filme *A Viagem de Chihiro* (2001) teve seu alicerce calcado, inicialmente, na figura do seu criador, Hayao Miyazaki, assim como na

³ Existem discussões acerca de qual seria o primeiro longa-metragem de animação totalmente digital, uma vez que a animação brasileira *Cassiopéia*, lançada no ano seguinte à *Toy Story*, reivindica o lugar de primeiro longa-metragem animado totalmente digital, em função de que os personagens de *Toy Story* teriam sido modelados em técnicas de argila para, posteriormente, serem digitalizados por meio de um scanner tridimensional. Contudo, mesmo que *Cassiopéia* tenha sido, de fato, o primeiro longa-metragem de animação totalmente digital, a distribuição de *Toy Story* fez com que esse filme alcançasse um número de espectadores maior do que a animação brasileira, arrecadando US\$ \$373,554,033 em suas exibições ao redor do mundo.

Informações disponíveis em:

<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v58n3/a21v58n3.pdf>. Acesso em fevereiro de 2017.

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=toystory.htm>. Acesso em fevereiro de 2017.

de seu estúdio, os Estúdios Ghibli, uma vez que o nome do cineasta japonês, assim como do estúdio no qual produz suas animações figuram em diversas premiações e festivais cinematográficos.

A despeito de não resguardar a particularidade de ter sido a primeira animação produzida pelos Estúdios Ghibli, o filme *A Viagem de Chihiro* é bastante singular, no que diz respeito outras distinções, tais como a abrangência de pessoas que entraram em contato com esse filme, tendo em vista o período no qual foi exibido nos cinemas⁴, tornando-se a animação japonesa com maior arrecadação de bilheteria ao redor do mundo e em solo japonês, até então. Além disso, *A Viagem de Chihiro* conquistou premiações de grande destaque como o *Oscar* de Melhor Filme de Animação (2003), o primeiro e único a ser concebido a uma animação japonesa, bem como o *Urso de Ouro* do *Festival de Berlim*, ineditismo conferido a um longa-metragem de animação, além de outras láureas⁵.

No caso do quarto filme destacado, a possibilidade de incluirmos uma animação brasileira em nossa dissertação foi se tornando palpável, na medida em que nos deparávamos com o filme do diretor Alê Abreu, produzido pelo estúdio cinematográfico Filme de Papel, em algumas premiações e festivais de cinema que estávamos pesquisando. *O Menino e o Mundo* (2013) despontou como uma alternativa na medida em que seu nome foi surgindo em premiações como o *Oscar*, no qual concorreu ao prêmio de Melhor Filme de Animação (2016)⁶, assim como nos festivais de *Annecy*, no qual recebeu o Prêmio Cristal de Melhor Filme (2014) e o Prêmio de Audiência (2014)⁷, e no *Animafest Zagreb*, no qual recebeu o prêmio de Melhor Filme (2015)⁸. Apesar da animação de Abreu não ter sido assistida por um grande número de brasileiros, sua exposição alcançou a marca de oitenta países ao redor do mundo⁹, proporcionando ao filme *O Menino e o Mundo* a possibilidade de percorrer diversos circuitos de espectadores.

⁴ Informação disponível em: <http://www.boxofficemojo.com/people/chart/?id=hayaomiyazaki.htm>. E <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=spiritedaway.htm>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁵ Informação disponível em: http://www.imdb.com/title/tt0245429/awards?ref=tt_awd. Acesso em fevereiro de 2017.

⁶ Informação disponível em: <http://www.oscars.org/oscars/ceremonies>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁷ Informação disponível em: <http://www.annecy.org/festival/awards/film-index-award-winner:film-20140313>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁸ Informação disponível em: http://www.animafest.hr/en/2015/film/read/the_boy_and_the_world_age_7. Acesso em fevereiro 2017.

⁹ Informação disponível em: <http://www.filmeb.com.br/noticias/nacional/o-menino-e-o-mundo-e-vendido-para-80-paises>. Acesso em fevereiro de 2017.

Mas, para além das premiações e da exposição de *A Viagem de Chihiro* e de *O Menino e o Mundo* em diferentes países, observamos em ambas as animações um potencial reflexivo no que diz respeito à proposta de pesquisa da presente dissertação. Assim, nosso *corpus* é composto pelos seguintes longas-metragens de animação: *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937/Estúdios Disney/EUA); *Toy Story* (1995/Pixar/ EUA); *A Viagem de Chihiro* (2001/Estúdios Ghibli/Japão); e *O Menino e o Mundo* (2013/Filme de Papel/Brasil).

A partir da observação de nossos objetos empíricos, tendo em conta o método cartográfico praticado por Walter Benjamin, foram construídas duas constelações, nas quais podemos observar as manifestações dos princípios fundamentais da animação. Esse método possibilitou que criássemos mapas de orientação, nos quais são eleitas afinidades entre os vestígios de nossos objetos, promovendo a estruturação de duas constelações. Segundo Canevacci (1997), as constelações possuem uma série de tensões em seu interior e, é justamente com base nas tensões promovidas entre a dimensão relativa e a dimensão absoluta que foram concebidas a constelação das Máscaras e a constelação dos Mecanicismos.

A constelação das Máscaras se manifesta como uma dimensão da imagem-afecção, exprimindo afetos, sejam eles qualidades ou potências, os quais reincidem por meio da repetição de traços que compõem desde a expressão fisionômica dos personagens, os adereços que os caracterizam, até a manifestação complexa de suas personalidades. A constelação dos Mecanicismos, por sua vez, constitui uma dimensão da imagem-ação, onde ocorre uma coordenação de sucessão dos movimentos entre os quadros da animação, os quais operam como se estivessem em um universo regido por leis da física, cujas delimitações constroem uma organização hierárquica durante o encadeamento dos movimentos.

Efetuada essas considerações iniciais, no segundo capítulo desta dissertação, é realizada discussão a respeito da tecnocultura, no sentido de ponderarmos sobre o cinema e, mais especificamente, sobre a potencialidade da linguagem do cinema de animação. Em seguida, adentramos nas reflexões sobre o movimento, por meio das contribuições teóricas de Bergson e Deleuze, para que possamos nos aproximar do conceito de imagem-movimento e seus regimes da imagem-afecção e da imagem-ação, assim como da maneira como Deleuze observa certas particularidades da organização cinematográfica. Ao final do segundo capítulo, as dimensões relativa e absoluta são referidas, assim como trabalhos acadêmicos sobre o cinema de animação, no sentido de contemplarmos as observações

construídas sobre o tema, assim como para justificarmos a continuidade da presente pesquisa.

Na primeira parte do terceiro capítulo, são abordadas as maneiras como se estruturam e operam cada um dos doze princípios fundamentais da animação, tendo em vista a dimensão relativa. Na segunda parte desse capítulo, os contextos de produção dos quatro longas-metragens que constituem nossos objetos empíricos são investigados, assim como as técnicas utilizadas em suas confecções.

No quarto e último capítulo, é pensada a montagem de cada um dos objetos empíricos, de modo a compreendermos como é estruturado o fluxo das imagens-movimento dentro dos quatro filmes selecionados. Logo após, procuramos estabelecer a relação dos doze princípios, tendo em conta a dimensão relativa e a dimensão absoluta. Em um terceiro momento, são estruturadas as constelações das Máscaras e dos Mecanicismos, cujos elementos são cartografados em quadros das animações em questão. Ao final do trabalho, é construído um panorama acerca das observações concretizadas durante a pesquisa.

2 - PRESSUPOSTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

Dentro do panorama dos aparelhos desenvolvidos na passagem do século XIX para o século XX, o cinematógrafo destaca-se como uma tecnologia que transformaria o cenário social, não só no que diz respeito as mais diversas criações culturais, mas também a configurações econômicas que se moldariam à consolidação de uma indústria calcada na sétima arte, assim como a percepções sociais que se transformariam por meio e conjuntamente com o cinema (LUCENA JÚNIOR, 2011). Desse modo, ao tencionarmos a possibilidade da realização de um trabalho, cujo objeto de pesquisa é a animação do desenho materializada a partir dos doze princípios fundamentais dos Estúdios Disney, é necessário considerarmos, primeiramente, que esse tipo de produção é cinematográfica, para além das especificidades que envolvem a forma de confecção animada que ela compreende.

Visto isso, uma abordagem que considere a tecnocultura, nos permite adentrar no universo de como o cinema se estrutura para que possamos nos aproximar de nosso objeto de pesquisa. Shaw (2008) constrói um panorama onde é possível identificar diferentes conjunturas socioculturais e a fundamental importância da relação entre arte, tecnologia e cultura para a sua estruturação, articulando um compêndio de contextos, dentre eles, a Alemanha nazista do Terceiro Reich, na qual seu líder bania as formas de expressão artísticas que não considerava glorificadoras da raça ariana, os Futuristas italianos, os quais defendiam um afastamento do passado por meio da celebração das novas tecnologias que transformavam a cada dia o cotidiano daquele que corresponderia aos primórdios do século XX, até o período em que a Pop Art subverte as fronteiras entre arte de “alta cultura” e a chamada “cultura de massa”. A autora realiza esse apanhado contextual na tentativa de ressaltar o quão elementar é a tecnocultura, independentemente do contexto histórico no qual ela está imersa. Um dos destaques propostos por Shaw para pensarmos a respeito das diversas técnicas que permearam a modernidade, consiste no ensaio de Walter Benjamin (2011) “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”.

Xilogravura, litografia, imprensa, fotografia, todas essas formas de reprodução técnica foram desenvolvidas com o passar dos anos e proporcionaram novas percepções acerca da obra de arte. Para Benjamin (2011), em sua essência a obra de arte sempre foi reprodutível. O que se transformou foram as técnicas, a partir das quais passaram a ser

reproduzidas. Mas, mesmo a reprodução mais perfeita não resguardaria aquilo que o autor descreve como o “aqui e agora” da obra de arte. A sua aura, aquilo que determinaria a autenticidade da obra: “quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico”. (BENJAMIN, 2011, p.168). Portanto, a autenticidade estaria relacionada diretamente com a aura de uma obra de arte, com elementos temporais e espaciais que determinam a relação que é estabelecida entre ela e as pessoas com quem entra em contato.

Com o desenvolvimento das técnicas de reprodução ocorreria, justamente, a substituição da existência única de uma obra pela sua existência serial, acarretando no declínio da aura. Benjamin associa que a tradição de uma obra de arte esteja ligada ao seu valor de culto, ou seja, que o modo de ser aurático de uma obra de arte nunca se desvincularia totalmente de sua função ritual. Ele exemplifica essa reflexão ao pensar numa estátua de Vênus que possuiria valor de culto aos gregos e que, séculos depois, também teria um determinado valor de culto atribuído pelos religiosos na Idade Média, quando esses confeririam a ela uma forma de idolatria perversa ligada à adoração pagã. De qualquer forma, seria o contato com essa autenticidade, com a obra em si e, portanto, com sua aura, que proporcionariam essas manifestações. E a mudança desse paradigma aconteceria exatamente quando a obra de arte se apartasse do ritual por meio da reprodutibilidade técnica, transformando a função da própria arte.

Compreender essas primeiras reflexões tecidas por Walter Benjamin viabiliza adentrar nos tópicos que desenvolve mais especificamente sobre o cinema, no qual a reprodutibilidade técnica não faz parte de condição externa para a sua difusão, mas integra a sua própria técnica de produção. Assim, ao contrário de uma pintura que poderia ser reproduzida por alguma técnica específica após a sua conclusão, o cinema já parte do pressuposto que a sua difusão ocorrerá, tendo em vista que isso faz parte da proposta de sua produção. O filme é considerado por Benjamin como uma criação para a coletividade. E, da mesma forma que pode ser realizado um paralelo entre uma pintura e o cinema, no sentido de exemplificar a diferença da reprodutibilidade entre essas duas formas artísticas, um paralelo entre o valor de culto atribuído a uma estátua de Vênus e o tipo de valor que se constitui no cinema pode ser formulado. Sendo assim, se a reprodução técnica faz parte da gênese do cinema, e, se é a partir da reprodutibilidade que ocorre a possibilidade de emancipação do uso ritual de uma obra de arte, o cinema abarca uma forma de significação diferente daquela associada à aura: o valor de exposição da obra. Feita essa segunda comparação, fica evidenciada a especificidade do cinema, tanto na relação entre

a sua produção e a reprodutibilidade, bem como na sua valorização por meio da exposição ao público.

Deste modo, Benjamin procura nas especificidades de técnicas relacionadas às obras de arte uma forma de pensar a respeito das modificações culturais e sociais. Para o autor, as técnicas modificariam a forma do humano se colocar no mundo e também a forma de percebê-lo, produzindo novas configurações artísticas, novas percepções da obra de arte, uma nova experiência sensível.

2.1 – Eisenstein e a plasmaticidade

Diante desse entendimento de que considerar a tecnocultura é fundamental para problematizarmos nossas experiências sensíveis, tentamos compreender aspectos relacionados ao cinema de animação. Algo que para o cinema se daria intrinsecamente como uma engrenagem automatizada de sua confecção, para a animação, a obtenção do movimento integra um momento vital que necessita de composição planejada e exequível nas circunstâncias da produção dessa forma de arte.

Cineasta e escritor de ensaios a respeito de questões referentes ao cinema, Sergei Eisenstein produziu uma série de artigos¹⁰, nos quais relata diversas observações a respeito do cinema de animação, mais especificamente, de desenhos animados produzidos por Walt Disney. O que poderia parecer curioso, quando pensamos em um cineasta soviético que celebrou a Revolução Russa em seus filmes, apreciando as criações daquele que é considerado um dos maiores expoentes da indústria hollywoodiana, torna-se ainda mais interessante, ao evidenciarmos que existia uma troca de correspondências entre Eisenstein e Disney. Contudo, para além dos laços afetivos criados entre os dois cineastas, Eisenstein desenvolveu uma série de questionamentos sobre o trabalho realizado por Disney em suas animações. E, é nesse ponto, que nos interessa a relação construída entre eles.

Dentre os elementos apontados por Eisenstein a respeito das obras dos Estúdios Disney, o que parecia impressionar mais o autor é o que ele caracteriza como um triunfo sobre os grilhões da forma. Os desenhos de Disney eram esticados e encolhidos, como se zombassem de sua própria forma. Braços, pernas, pescoços se estenderiam para além de sua representação normal em um mundo fictício, no qual linhas e cores se alteram de

¹⁰ Seus artigos foram compilados por Jay Leyda (1986).

acordo com o comando do artista. “Você diz a uma montanha: mova-se, e ela se move. Você diz a um polvo: seja um elefante, e o polvo se torna um elefante. Você diz ao sol: ‘Pare!’ – e ele para”. (EISENSTEIN, 1941 apud LEYDA, 1986, p.3).

Porém, anterior às animações Disney, Winsor McCay já experimentava em sua animação *Little Nemo* (1911)¹¹ esse tipo de recurso que havia surpreendido Eisenstein. Dois palhaços brincam com a elasticidade de seus corpos, um príncipe e uma princesa utilizam a boca de um réptil gigante como carruagem e McCay demonstra toda uma possibilidade criativa ao desenhar, por exemplo, a entrada em cena de dois de seus personagens, o primeiro deles, um dos palhaços, aparece em cena como se fosse constituído de pedaços fatiados de carne, e o outro, a princesa, surgiria na animação por meio do próprio tracejado executado pelas mãos do príncipe, já presente na animação. Em vista disso, por mais que as técnicas que impressionaram Eisenstein tivessem sido visualizadas em animações Disney, muito antes desse estúdio realizar seus curtas-metragens, Winsor McCay já explorava as possibilidades da animação do desenho (HILTY; PARDO, 2013).

Apesar de seus comentários acerca das animações Disney demonstrarem um tom de surpresa, Eisenstein aponta uma série de amostras presentes em outras materialidades como, por exemplo, a personagem Alice, do escritor Lewis Carroll, que estica e encolhe em diferentes momentos do livro, assim como gravuras japonesas, do século XIX, em que corpos são desenhados dispendo de uma elasticidade e extensão incomuns. Para Eisenstein, a possibilidade de assumir dinamicamente qualquer forma, rejeitando uma espécie de ossificação, consistiria em um potencial de atratividade que todos esses exemplos têm em comum. Tal habilidade é nomeada pelo autor como “plasmaticidade”:

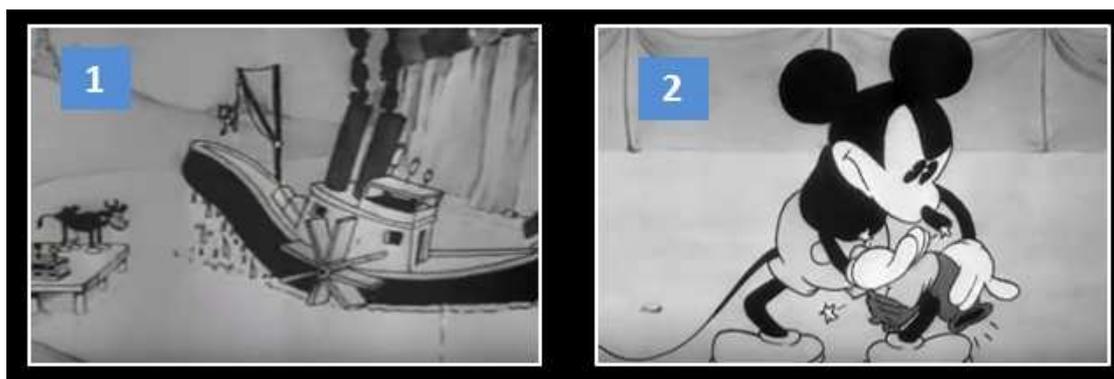
Pois aqui nós temos um ser representado em desenho, um ser de uma forma definitiva, um ser que tenha atingido uma aparência definida, e que se comporta como o protoplasma primitivo, sem ainda possuir uma forma estável, mas capaz de assumir qualquer forma e que, pulando os degraus da escada evolutiva, se une a quaisquer e todas as formas de existência animal (LEYDA, 1986, p.21).

Seu argumento é construído sobre a constatação de que Disney se afastaria da lógica, de uma lógica formal, uma vez que a plasmaticidade consistiria justamente nas inúmeras possibilidades que a animação de um desenho poderia alcançar, a potência de se transformar em qualquer coisa, modificando sua forma. A mobilidade dos contornos

¹¹ Curta-metragem disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uW71mSedJuU>. Acesso em fevereiro de 2017.

dos personagens, assim como do próprio cenário de um desenho animado, daria a ver essa plasmaticidade articulada por Disney. Podemos observar essa característica ressaltada por Eisenstein, por exemplo, em *Barco à Vapor Willie* (1928), primeira animação lançada de Mickey Mouse, assim como em outro curta-metragem desse personagem, *The Karnival Kid* (1929):

Figura 1 – Plasmaticidade em Mickey Mouse



Fonte: Imagens editadas pela autora da pesquisa.¹² Frame do item 1 extraído do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>. Frame do item 2 extraído do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=fla1Tvbh1qo>. Acesso em fevereiro de 2017.

No primeiro *frame* (figura 1, item 1), podemos observar um barco que aparentemente possui uma condição mais sólida, mas que, nesse determinado momento, se desloca como se possuísse pernas, as quais se ajustam facilmente para uma situação mais confortável. Essa possibilidade de se moldar de acordo com a situação, faz com que esse barco nos apresente a liberdade de contornos que Eisenstein ressaltou como a experiência positiva na maneira pela qual os Estúdios Disney realizavam suas animações. Ao passo que, no segundo *frame* (figura 1, item 2) temos a transformação de uma salsicha de cachorro quente, a qual Mickey tentava vender em uma feira, em um personagem ela mesma, possuindo algo similar a uma parte do corpo humano, especificamente para receber as palmadas, quando o protagonista abaixa uma camada de pele da salsicha, que corresponderia a uma espécie de calça que esta estaria vestindo. A salsicha não só apanha como sente dor ao ponto de manifestá-la sonoramente e derramar lágrimas após receber o castigo.

Tal possibilidade criativa é descrita por Bordwell e Thompson (2004) como a principal característica do cinema de animação, tendo em vista que, independente da

¹² Todas as figuras da presente dissertação foram editadas pela autora da pesquisa. Assim, suprimiremos essa referência das legendas das figuras que seguirão no trabalho.

técnica utilizada, seja por meio do desenho bidimensional, de objetos com três dimensões, de informações eletrônicas resguardadas em um computador, entre outras, qualquer coisa pode ser animada. E, é justamente um exemplo dessa potência criativa que pode ser percebida nos dois *frames* de curtas-metragens Disney elencados na figura 1, quando é concretizada a proposta de um mundo em que barcos e salsichas podem se adequar aquilo que bem entenderem, agindo como se não possuíssem uma forma estável.

Todavia, ao contrário das animações Disney que integram o final da considerada “era de ouro” da animação, esses dois curtas-metragens pertencem ao início desse período, no qual a plasmaticidade se constituía em uma potência facilmente reconhecível, se comparada aos desenhos animados que foram criados por esse estúdio com o passar dos anos. Tal ponto será abordado novamente no decorrer da presente dissertação, para que possamos compreender como ocorre essa mudança na maneira de conceber as animações nos Estúdios Disney.

Os ensaios de Eisenstein, atinentes aos desenhos animados dos Estúdios Disney, nos permitem pensar a respeito daquilo que constituiria a animação, tendo em conta essa maleabilidade que um desenho pode apresentar quando imbuído de plasmaticidade. Dar vida a algo, *animare*¹³, transformar linhas desenhadas em um pedaço de papel em cinema. Mas, para além das possibilidades do desenho, quais seriam as relações que essa forma de expressão apresenta quando associada diretamente ao tipo de mecanismo que a compõe?

Na animação, o que acontece entre os *frames*, seria mais importante do que aquilo que acontece em cada *frame*, segundo as palavras do animador Norman McClaren, o qual enfatiza que a animação não é a arte de desenhos que se movem, mas de movimentos que são desenhados (WELLS, 2002). Assim, o movimento consistiria na essência da animação, não só relacionado aquilo que vemos se mover, à finalização do desenho animado, mas, muito mais à própria forma de como aquilo que vemos se move, aos intervalos, à passagem de um fotograma ao outro, ao mecanismo que torna isso possível e que compõe o principal pilar dessa forma de arte, assim como do cinema, como um todo, de acordo com Deleuze (1983). Pretendemos, então, compreender a superação do desenho imóvel a partir de uma problemática sobre o movimento em si.

¹³ Do latim, dar vida, vivificar (BUENO, 1974).

2.2 – Sobre o movimento: reflexões em Bergson e Deleuze

Ao explorar o cinema a partir de uma perspectiva estruturada sob o alicerce de apontamentos realizados por Henri Bergson, Deleuze (1983) propõe reflexão fundamentada nas teses a respeito do movimento escritas por esse autor. Primeiramente, é apontada a diferença entre movimento e espaço, na qual o primeiro corresponde ao presente e o segundo ao passado. Na medida em que o espaço foi percorrido e se torna passado, o movimento é composto pelo próprio ato de percorrer, ou seja, o presente. Não seria possível, dessa forma, reconstituir o movimento por meio de posicionamentos no espaço ou de recortes de um instante no tempo. O movimento se daria numa duração concreta, em um fluxo perpétuo e ininterrupto. Sobre esses argumentos, Bergson (2005) construiu a reflexão intitulada “a ilusão cinematográfica”, cuja formulação se desenvolve tendo o mecanismo do cinematógrafo como peça principal. Segundo o autor, o cinema nos ofereceria um movimento falso. Tal constatação é fundamentada na relação entre o mecanismo do cinematógrafo e aquele que opera em nossos próprios pensamentos. Ao invés de experimentarmos o devir, nós o reconstruímos retirando-o de seu próprio fluxo. O movimento é restituído de forma artificial pelos encadeamentos estruturados pelo nosso pensamento em relação ao devir. Desta maneira, o próprio mecanismo de nosso conhecimento usual seria de natureza cinematográfica. E o cinema operaria com uma configuração similar, reconstituindo um fluxo de movimento de forma artificial.

Deleuze (1983) aponta uma direção diferente para esse que é apenas um entre os encaminhamentos de Bergson, no que diz respeito à artificialidade do movimento, uma vez que, a princípio, os objetos ou partes de um conjunto podem ser considerados imóveis, contudo o movimento se estabelece entre esses cortes, redirecionando essas partes à duração de um todo que também se alteraria. Portanto, ocorre a mudança do todo com relação aos objetos o que compõe um corte móvel na duração. Desse modo, não haveria apenas imagens instantâneas, isto é, cortes imóveis do movimento, mas imagens-movimento que são cortes móveis da duração.

Defendendo que as condições determinantes do cinema seriam a fotografia instantânea, a equidistância dos instantâneos, a transferência dessa equidistância para um suporte que compõe o filme e um mecanismo que capturasse as imagens, Deleuze (1983) realiza essa sistematização em função de não conseguir reconstituir uma gênese exata para o cinema ou aquilo que ele destaca como considerações confusas sobre a possível linhagem tecnológica que o caracterizaria. Os mais arcaicos sistemas de projeção, assim

como as sombras chinesas são evocados por ele como integrantes da pré-história do cinema, mas, apesar da ciência de que tais inventos existiram, Deleuze não adentra em suas especificidades, pois a questão por ele vislumbrada estaria centrada naquilo que Bergson havia apontado como mecanismo do pensamento humano, o cinematógrafo, a técnica com a qual aquele autor havia entrado em contato.

A forma de cinema realizada por meio do cinematógrafo era realizada de modo que a câmera fosse fixa, sendo o plano algo espacial e imóvel, ao passo que com o desenvolvimento dessa forma de arte, a montagem, a câmera móvel, entre outros, transformaram o cinema fazendo com que o plano deixasse de ter uma categoria espacial, para tornar-se temporal e o corte tornara-se móvel. O cinema seria o sistema que reproduz o movimento a partir da captação de momentos equidistantes que dão a impressão de continuidade. Visto isso, ficam evidenciadas as diferenças entre o movimento intuído por Bergson (2005) – o qual se manifesta na vida como um todo e que difere de um fluxo artificial elaborado pelo cinematógrafo – e aquele descrito por Deleuze (1983) que se manifesta dentro do próprio cinema como algo delegado de imediato à imagem quando relacionado a esse dispositivo.

Naquilo que diz respeito à própria concepção de imagem por esses autores, Bergson (1999) constrói sua reflexão acerca da imagem concomitantemente com a forma como compreende a matéria. Para ele, a imagem é mais do que uma representação, ela existe em si. O objeto existiria nele mesmo e é uma imagem dele mesmo, a qual percebemos. A matéria seria, assim, um conjunto de imagens, e não a representação que temos dela ou algo que produz representações em nós. Ela existe em si, independente de nossa existência. Segundo Bergson (1999, p.17), “chamo de matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria essas mesmas imagens relacionadas à ação possível de uma certa imagem determinada, meu corpo.” Nós fazemos parte do mundo material e não o mundo material que faz parte de nós. A matéria seria algo totalmente diferente da representação, da qual não se possuiria nenhuma imagem. Conseguimos perceber a matéria por meio da ação da imagem que impera em nossos corpos, sendo este o centro das percepções.

As ponderações de Bergson (1999) vão de encontro ao pensamento que posiciona o ser humano no centro de tudo. A inteligência não pertence exclusivamente aos humanos, tendo em vista que a compartilhamos com todo o universo, assim como a maneira pela qual a percepção humana se organiza, a qual é apenas uma forma de vida entre tantas outras, ou seja, nós fazemos parte de algo que é muito maior do que nossa existência.

Mas, nosso condicionamento se dá por meio de nossos corpos, pelo nosso sistema sensório-motor, através do qual conseguimos perceber a matéria.

2.3 – Deleuze e a imagem-movimento

A partir dos apontamentos de Bergson acerca da imagem, Deleuze (1983) articula suas reflexões, no sentido de problematizar o cinema enquanto prenunciador de uma imagem-movimento. Segundo o autor, nós estaríamos diante de um mundo, no qual a imagem é movimento, onde “imagem” seria o conjunto daquilo que aparece. Todas as coisas, ou seja, todas as imagens se confundiriam com suas ações e reações, visto que cada imagem age sobre outras imagens, assim como reage a elas. Assim, Deleuze aponta que os movimentos são muito claros enquanto imagens. A esse conjunto infinito de todas as imagens o autor confere o entendimento de um plano de imanência, cuja existência da imagem se daria por ela mesma, ela existiria em si. E isto, esse estado de si da imagem, constituiria a matéria, a identidade absoluta da imagem e do movimento. Desse modo, a imagem-movimento e a matéria seriam estritamente a mesma coisa, onde o plano das imagens-movimento é um corte móvel de um Todo que está sempre em fluxo, sempre em mudança, ou seja, na duração.

A imagem é movimento, da mesma forma que a matéria é luz. Deleuze (1983) esclarece que o plano de imanência seria inteiramente luz, uma vez que o conjunto dos movimentos, das ações e reações que ocorrem nesse plano, consiste em luz que se difunde. Assim, na imagem-movimento só haveria linhas ou figuras de luz, ao invés de corpos ou linhas rígidas. Caso não consigamos enxergar essas imagens, seria menos em função do funcionamento adequado de nossos olhos, do que por conta da própria luz da imagem que ainda não se refletiu. Com efeito, o olho estaria nas próprias imagens luminosas, nas coisas. Nós só conseguimos entrar em contato com elas desde que sua luz tenha se reproduzido no interior das coisas e para todas as direções fora de si.

Dessa maneira, o plano de imanência seria um conjunto de imagens-movimento, as quais são figuras de luz e, no que se refere ao cinematógrafo, o plano de imanência corresponderia exatamente ao agenciamento maquínico das imagens-movimento, segundo Deleuze (1983). Além disso, para Bergson, dentro desse universo onde as imagens agiriam e reagiriam umas sobre as outras, surgem intervalos, os quais existem em função da presença do tempo. Realizando um movimento de deslocamento, esses intervalos são direcionados por meio do recebimento de ações em apenas certas partes de

sua face, formando sistemas fechados, uma espécie de “quadro”. Tal operação consiste precisamente em um enquadramento, cujo interior resguarda reações diferentes daquelas empreendidas pelas imagens quando suas relações se davam abertamente. Nesse caso, as reações acontecem de forma retardada, aonde existe tempo para organizar seus elementos em um movimento novo. A esse tipo de reação que apresenta algo de imprevisível ou novo, é que vai ser denominada “ação” propriamente dita e, o nome atribuído à imagem refletida por uma imagem viva será chamada de “percepção”.

Assim, as imagens vivas constituem centros de indeterminação que se formam em meio às imagens-movimento, em função dos intervalos que as geram, entre um movimento, uma reação de entrada, e um movimento, uma reação de saída. De acordo com Machado (2010), as imagens ou matérias vivas se diferem de outras imagens por só receberem ações em uma ou algumas de suas partes, isolando algumas dessas ações, ao passo que suas reações ocorrem em outras de suas partes. A criação do novo estaria respaldada justamente na impossibilidade de prever a ação que esse retardamento do movimento geraria. Mas, há, ainda, uma terceira questão a ser ressaltada sobre as imagens vivas, as quais se definem diferentemente das outras imagens em seu aspecto luminoso, tendo em vista que funcionam como uma tela opaca que torna possível a revelação das imagens luminosas, quando nela são refletidas. A execução disso só ocorre quando a imagem viva se torna uma espécie de obstáculo, um anteparo, capaz de refletir a luz. Consequentemente, a característica da imagem viva é isolar e refletir a luz (MACHADO, 2010).

Deleuze (1983) condensa o que foi apontado até aqui, explicando que há um sistema duplo de referência das imagens, cujas delimitações ocorrem em função, primeiramente, de um sistema em que cada imagem agiria e reagiria em relação às demais abertamente, sobre todas as suas faces e em todas as suas partes, ao passo que, o segundo sistema, é formado a partir dos intervalos nos movimentos, em que a imagem recebe a ação em uma de suas faces e reage na outra face. Em vista disso, a coisa e a percepção da coisa constituem uma única e mesma imagem, as quais são reportadas para um ou para outro sistema de referência. A coisa é a imagem em si, tal como ela se relaciona com todas as outras imagens, enquanto a percepção da coisa é a mesma imagem só que reportada à outra imagem especial, viva, que a enquadra e que não a reflete por inteiro, mas parcialmente. Bergson (1999) comenta que nessa percepção nós apreendemos menos do que há na imagem, pois só assimilamos aquilo que nos interessa nela, com referência em nossas necessidades. Isso corresponde ao primeiro momento material da

subjetividade, no qual ocorre a subtração daquilo que não nos interessa. Tal operação acontece, em função da presença sensório-motora da percepção.

O primeiro regime de imagem-movimento proposto por Deleuze (1983) está relacionado a um centro de indeterminação, que se concentra em um dos lados do intervalo da imagem viva, a imagem-percepção. O segundo regime, por sua vez, se encontra exatamente do outro lado da face da imagem viva, cuja delimitação se dá pela reação retardada do centro de indeterminação, a imagem-ação, na qual ocorre a ação virtual das coisas sobre nós e a nossa ação possível sobre as coisas, delineando o segundo aspecto material da subjetividade.

E, finalmente, o terceiro regime de imagem-movimento se localiza entre as duas faces do intervalo, no centro de indeterminação, e está relacionada a uma coincidência do sujeito com o objeto, na qual se dividem os lados com uma percepção perturbadora e uma ação hesitante, estando o sujeito no centro desse equilíbrio. Percebendo a si próprio, o sujeito se experimenta a partir do seu interior, o que constitui o terceiro aspecto material da subjetividade. E, após esse processo, o movimento é reportado a uma “qualidade” como estado vivido, algo que refratamos e não absorvemos nem com a percepção e nem com atos: a imagem-afecção. Portanto, a última das imagens-movimento opera reestabelecendo a relação entre os dois lados da imagem viva, a imagem-percepção e a imagem-ação, mas, é pelo fato de encontrar-se no meio deles que o terceiro regime é um movimento de expressão, uma qualidade, uma tendência que tenta imprimir movimento a um elemento imóvel.

Para que possamos entender os dois regimes da imagem-movimento, imagem-ação e imagem-afecção, com os quais vamos trabalhar no presente texto, é necessário compreendermos aspectos relacionados ao cinema que dialogam diretamente com a composição dessas imagens, quais sejam o quadro, o plano e a montagem.

2.3.1 – Quadro, plano e montagem

Deleuze (1983), inicialmente, comenta que o enquadramento corresponde à determinação de um sistema relativamente fechado que compreende tudo que está presente na imagem, por exemplo, cenários, personagens, entre outros. O quadro constituiria, portanto um conjunto que tem um grande número de partes, porém, esses elementos podem ser numerosos, assim como reduzidos, em alguns momentos. O quadro

consiste em uma forma de delimitação, cujos limites podem ser concebidos de dois modos: o primeiro deles, o modo matemático, tem como característica a existência de corpos cuja essência os limites vão fixar; já o modo dinâmico, apreende a extensão do quadro até os limites da potência do corpo existente (DELEUZE, 1983).

A respeito da discussão acerca das propriedades do quadro, Bazin (1991) recobra questões atinentes à composição da pintura e da fotografia para, posteriormente, refletir sobre o quadro cinematográfico. Tais apontamentos referentes à ontologia da imagem fotográfica são importantes, na medida em que nos proporcionam reflexão acerca do caráter construído do quadro, para que possamos compreender a instituição desses limites no próprio cinema de animação. Para o autor, a fotografia teria libertado as artes plásticas de uma busca obsessiva pela semelhança. Independentemente das competências de um pintor, sua obra não possuiria a mesma relação com o realismo que a fotografia obteve.

Tal fato se dava em função da forma como era produzida a fotografia, em contraponto com a pintura, ou seja, não era o resultado, a obra final que importava, mas a percepção de que a partir de uma reprodução mecânica, o indivíduo era excluído do ato da confecção. A objetividade essencial da fotografia se diferencia da pintura, no sentido de que nada se interpõe entre o objeto inicial e a sua representação, a não ser outro objeto. Uma imagem do mundo exterior que se forma automaticamente, sem a intervenção do indivíduo, a não ser por algumas escolhas realizadas pela orientação do fotógrafo. Essa gênese automática seria responsável pela subversão da ordem de uma credibilidade ausente de qualquer obra pictórica.

O cinema difere, e muito, da fotografia sob vários aspectos, dentre eles, o movimento. O cinema não se contenta, como a fotografia, de conservar aquilo que está preso no instante, no sentido de que a imagem das coisas seria também a imagem de sua duração. Do começo ao fim, o cinema é um ensaio sobre o movimento, uma reflexão filosófica sobre o que é o movimento. Algo que, até então, não era possível de ser experimentado. Afetado pelas propriedades espaciais do cinema, o quadro passa a integrar um universo virtual que resvala de todos os lados. “É desfigurando a obra, quebrando suas molduras, atacando-se a sua própria essência que o filme a obriga a revelar algumas de suas virtualidades secretas” (BAZIN, 1991, p.176), uma das quais se constitui na existência do extracampo, um quadro para além do quadro.

Para Deleuze (1983), mesmo um conjunto fechado também é comunicante, pois há sempre um fio que o liga a outro conjunto. Um dos princípios do extracampo se concretiza na existência desse fio, o qual faz com que um conjunto enquadrado esteja

sempre ligado a outro conjunto. Dito isto, fica evidenciada a inexistência de um sistema que seja absolutamente fechado.

Tais reflexões de Bazin (1991) e de Deleuze (1983) acerca da construção do quadro são fundamentais para compreendermos como opera o cinema de animação, tendo em vista que a animação do desenho é constituída a partir de uma sequência de desenhos realizados em folhas de papel, e não por meio de uma objetividade similar aquela da captação fotográfica, onde uma imagem do mundo exterior se forma automaticamente. Os quadros na animação do desenho são produzidos de maneira deliberada, uma vez que cada um deles contém desenhos que são confeccionados separadamente, tendo em conta uma coordenação de imagens ali integradas. Muito embora a animação do desenho constitua uma experiência do movimento cinematográfico, ela é uma experiência extremamente particular.

A existência do fio, que no caso do cinema se manifesta como um dos princípios do extracampo que liga os quadros, no caso do cinema de animação possui um papel fundamental, pois, da mesma maneira que os quadros são construídos um a um por meio de desenhos, esse fio também é produzido para que possa existir a passagem de um quadro para o outro, proporcionando a animação desses mesmos desenhos.

O extracampo possui dois aspectos que diferem por natureza, referentes a um aspecto relativo, por meio do qual um sistema fechado se liga a um conjunto que não se vê, mas que pode ser visto e, por outro lado, um aspecto absoluto, através do qual o sistema fechado se abre para uma duração para além dos conjuntos. Esses dois aspectos se misturam constantemente e, dependendo de quão consistente ou tênue for o fio, cada uma das naturezas se sobressai. Caso o fio seja mais resistente, haverá a ligação com outros conjuntos, mesmo que não visíveis, uma atualização com os outros conjuntos, ao contrário do que ocorre quando o fio é menos resistente e a conexão do conjunto se dará com a duração, fazendo com que o extracampo introduza o virtual, uma relação com o todo.

A definição do plano, por sua vez, está calcada na determinação da decupagem, ao passo que o próprio plano é a determinação do movimento que percorre o sistema parcialmente fechado, mas que, também, se estabelece entre os elementos ou até mesmo partes do conjunto. Todavia, esse movimento não pode ser confundido com o movimento do fluxo da duração, do todo. Ele exprimiria uma mudança, uma articulação da duração. Então, um desses movimentos estruturaria as relações entre as partes do conjunto, enquanto o outro seria a afecção do todo. A primeira função apontada é a de reinstaurar

movimento a essas partes, cortes imóveis, o que é denominado aspecto relativo, e a segunda é a de que ele mesmo é o corte móvel do todo, chamado de aspecto absoluto (DELEUZE, 1983).

Considerado em seu duplo aspecto, o plano está integrado em sua determinação concreta quando a passagem entre esses dois polos, aquele que opera a translação das partes de um conjunto que se estende no espaço, bem como o polo da mudança de um todo que se transforma na duração, é garantida. Ele exprime a duração, de forma que a divide segundo os objetos que compõem o conjunto, criando subdurações e, ao mesmo tempo, reunindo-as em uma duração imanente ao todo do universo.

Determinação do Todo, a montagem possui as imagens-movimento como objeto, para extrair delas o todo, uma imagem do tempo, a qual é inferida a partir das imagens-movimento, conforme ressalta Deleuze (1983). À montagem cabe a imagem indireta do tempo, da duração, que decorre, efetivamente, das articulações das imagens-movimento. Juntamente com o quadro e o plano, a montagem compõe uma das singularidades do cinema apontadas até aqui – a determinação dos sistemas parcialmente fechados; movimento que se estabelece entre as partes do sistema; e o todo variável que se expressa no movimento –, as quais podem conter ou pré-figurar as outras, em motivo da circulação que ocorre entre elas. Portanto, é possível se deparar com cineastas que colocam um desses níveis dentro do outro.

Deleuze (1983) destaca quatro grandes tendências de “escolas” de montagem em suas reflexões, são elas a tendência orgânica da escola americana, a tendência dialética da escola soviética, a tendência quantitativa da escola francesa do pré-guerra e a tendência intensiva da escola expressionista alemã. Dentre essas quatro tendências, nossa ênfase incidirá sobre a primeira escola, uma vez que nossos objetos empíricos estão associados a essa forma de montagem, reflexão essa que será elaborada no quarto capítulo, a partir das considerações teóricas referidas nesse momento.

Tendo no cinema de Griffith seu maior expoente, a tendência orgânica organiza a composição das imagens-movimento de maneira que se assemelhasse a um organismo, com partes diferenciadas em seu interior, porém, que seguissem o ritmo de uma unidade, à qual todas elas estavam subordinadas. Fundamentais para a estruturação dessa escola, as relações binárias integravam um conjunto de partes diferenciadas que era caracterizado por meio de binômios, tais como, homem/mulher, rico/pobre, cidade/campo. Mas, acima de todos esses binômios, o bem contra o mal conforma a maior entre todas as dualidades apresentadas pela tendência orgânica.

A partir das relações binárias, se efetua uma montagem alternada paralela, cuja mobilidade se dá de forma que a imagem de uma parte do binômio suceda a outra que diz respeito ao outro lado desse mesmo binômio, segundo um ritmo. Mas, além da alternância rítmica do revezamento das partes diferenciadas, outras duas também são executadas, quais sejam a das dimensões relativas, cujo desenvolvimento se exprime através de ações e reações entre as partes, dando a ver o conflito que ameaça o conjunto orgânico, mas que acaba sendo superado e a unidade reestabelecida, e a das ações convergentes, onde se alternam os momentos de duas ações que irão se encontrar e, quanto mais perto elas estiverem de convergir, mais aceleradas ficam as alternâncias. Visto isso, Deleuze (1983) menciona que o cinema estadunidense consolida esses aspectos da montagem, por meio de sua forma mais consistente, qual seja de uma situação de conjunto a uma situação restabelecida ou transformada, mediada por um duelo, de uma convergência de ações. Assim, a montagem-orgânica seria orgânico-ativa.

Isso posto, compreende-se a necessidade das partes estarem encadeadas, para integrarem esse organismo, composto a partir de elementos que não funcionariam caso isolados do todo. Ocupando um lugar suplementar, a narração não constitui o princípio base dessa escola cinematográfica que, com efeito, possui sua fundamentação no dualismo dentro dessa composição orgânica, tendo como resultado a montagem paralela. Logo, a montagem não é meramente a associação dos planos, mas um mecanismo absolutamente essencial do cinema, através do qual podemos nos apropriar, por um lado, do movimento e, por outro, do tempo.

Em um de seus ensaios, o mesmo cineasta responsável por articular ideias a respeito da plasmaticidade nos desenhos Disney, Sergei Eisenstein (2002), o qual corresponde a um dos maiores expoentes da segunda escola referida por Deleuze (1983), critica veementemente a montagem paralela de Griffith, argumentando que a estrutura refletida no conceito de montagem do cineasta estadunidense seria aquela da sociedade burguesa, pois ao invés de questionar o porquê de existirem binômios, a visão burguesa de Griffith teria naturalizado a existência desses dualismos. Para Eisenstein era necessário perceber como se construiu essa diferença, imprimindo o que considerava o verdadeiro ritmo, o qual estaria ligado, antes de tudo, a uma verdadeira unidade orgânica, ao invés de uma alternância sucessiva.

A proposta de montagem da escola soviética possuía, assim como a escola orgânica estadunidense, a unidade como proposta fundamental, mas a diferença entre elas era justamente a forma como se obteria essa unidade, pois a escola de Griffith partia de

binômios para construir a montagem paralela, restaurando esses mesmos binômios iniciais, ao passo que a escola de Eisenstein percebia que o microcosmo da montagem deveria ser uma unidade “que, devido à tensão interna das contradições, se divide, para se reunir numa nova unidade de um novo plano, qualitativamente superior, a imagem concebida de modo novo”. (EISENSTEIN, 2002, p. 205). Portanto, enquanto a escola orgânica realizava manutenção do binômio inicialmente construído, a escola soviética tinha que se colocar um passo à frente do binômio, uma vez que a partir do choque entre um primeiro e um segundo elemento era necessário criar um terceiro resultado, por meio de uma dialética. Ao invés de expor a dualidade, seu objetivo era evidenciar as causas que tornaram esse dualismo possível, criando uma nova unidade.

Mas, apesar das críticas realizadas à Griffith, em especial à montagem paralela que, segundo Eisenstein (2002, p. 205), "parece ser uma cópia de sua visão dualística do mundo...", este cineasta ressaltou uma possibilidade interessante que foi desenvolvida por meio da montagem da escola orgânica, qual seja a aceleração quando os dualismos são apresentados em uma alternância cada vez mais rápida e sucessiva.

Os entendimentos aqui mencionados acerca da maneira como se estrutura o cinema, tendo em vista as propriedades do quadro, do plano e da montagem, são essenciais para que possamos adentrar nos tópicos acerca dos regimes de afecção e ação da imagem-movimento.

2.3.2 – Imagem-afecção

Com base nos pontos iniciais até aqui destacados da reflexão de Deleuze (1983), ressaltaremos, nesse momento, aspectos referentes à imagem-afecção, assim como à imagem-ação. Seguindo do princípio de que cada criação de uma imagem é um corte do plano de imanência, a imagem-afecção resguarda suas particularidades no afeto, cuja definição bergsoniana exprime uma tendência motora sobre um nervo sensível, uma série de micromovimentos sobre uma placa nervosa imobilizada. Assim, a imagem-afecção possui tanto uma certa imobilização quanto um movimento de expressão, ou seja, é uma unidade refletora imóvel, mas ao mesmo tempo, de movimentos intensos expressivos, os quais constituem o afeto.

Associada diretamente ao rosto, devido à semelhança do mesmo com essa placa nervosa que exprime movimentos locais relacionados ao corpo como um todo, a imagem-afecção se manifesta, comumente, mas não exclusivamente, em primeiros planos, os

quais possuem como grandes expoentes os rostos. De acordo com Deleuze (1983), podemos observar dois tipos de rosto: o intensivo e o reflexivo (ou refletor). O primeiro é definido quando traços escapam ao seu contorno, funcionando por conta própria ao formar uma série autônoma, a qual tende para um limite ou transpõe um limiar. Esse aspecto serial pode ser observado, por exemplo, em vários rostos simultâneos ou que se encadeiam sucessivamente, apesar de que um único rosto também pode compor uma série intensiva, desde que ele serie seus diversos órgãos ou traços. Dessa forma, a série intensiva tem como função a passagem de uma qualidade a outra, produzindo uma nova qualidade, um salto qualitativo. O rosto reflexivo, por sua vez, detém uma série de traços reunidos sob um mesmo pensamento fixo, imutável, sem devir. O rosto refletor é acompanhado por uma segunda reflexão, a qual exprime uma qualidade pura, comum a várias coisas diferentes. Desse modo, o rosto refletor não se contenta em apenas pensar em algo, necessitando desse acompanhamento de uma Qualidade pura, um algo comum a objetos de naturezas diferentes, um contorno rostificante, ao passo que o rosto intensivo exprime uma Potência pura, uma série que nos faz passar de uma qualidade a outra, traços de rosticidade. É comum, de acordo com Deleuze (1983), que os autores utilizem tanto um polo de rosto como o outro em seus filmes, mas, sempre privilegiando um em detrimento do outro.

A imagem-afecção não se manifesta a partir de um objeto entendido como parcial, em função de ser ressaltado num primeiro plano. Sem estar desmembrado de um conjunto, o primeiro plano se constrói por meio de uma abstração de todas as coordenadas espaço-temporais. O primeiro plano não é uma ampliação, mas antes uma abolição do espaço e do tempo, compreendendo uma variedade de formas pelas quais pode ser feito, mas que em todas retira suas coordenadas, transformando-se em diversos espaços quaisquer, fazendo surgir o afeto puro enquanto expresso. Visto isso, não caberia distinguir planos próximos, americanos e primeiros planos, uma vez que qualquer parte de um corpo, ou objeto pode ser imbuída de qualidade ou potência. Os afetos não se manifestam somente em faces, o que pode ser percebido, por exemplo, em uma faca, a qual possui o afeto de “cortante”, mesmo sendo um objeto.

O afeto é a Potência ou a Qualidade, é algo expressado, que não existe independentemente de alguma coisa que o exprima, mas que, ao mesmo tempo, se distingue dela inteiramente. Aquilo que vai exprimi-lo é um rosto, um objeto rostificado ou, até mesmo, uma proposição. A afecção pode estar no rosto, em qualquer objeto que guarde a potência do que vai se realizar, até mesmo em algo que alguém queira dizer, mas

que não é concretizado. Apesar de serem mais palpáveis quando expressadas num rosto, a qualidade e a potência existem em qualquer coisa. Dessa maneira, a imagem-afecção é a potência ou a qualidade considerada por si mesma enquanto expressada.

Porém, tanto a potência como a qualidade podem existir de outros modos, enquanto atualizadas, encarnadas em estados de coisas num espaço-tempo determinado, na imagem-ação. Para ser uma imagem-afecção, algo é retirado da dimensão da ação, tratando aquilo de forma completamente diferente, uma diferença qualitativa. Em vista disso, qualquer coisa pode fazer parte da imagem-afecção, não necessariamente o rosto, associando-se a uma dimensão que é pura qualidade ou potência, sem estar relacionada com o aqui e agora da ação. Uma qualidade de vir a ser que não se confunde com a ação daquilo que é. O que acontece num lugar qualquer é um afeto, diferentemente de quando ele é inserido dentro de um sistema sensorio-motor. O espaço qualquer resguarda uma dimensão de algo que não está no tempo nem no espaço, não está relacionado à imagem-ação, mas à imagem-afecção, a uma dimensão de qualidade-potência.

Assim, os afetos, as qualidades-potências, podem ser apreendidos enquanto atualizados num estado de coisas ou como expressados por um rosto ou equivalente. A imagem-afecção encontra-se dentro da imagem-ação, assim como desvinculada totalmente desta, quando removida das condições espaço-temporais. Além disso, cabe lembrar que o primeiro plano não se define por suas dimensões relativas, mas por sua dimensão absoluta, por sua função de exprimir os afetos como entidade, não convindo a distinção entre primeiríssimo plano, primeiro plano e plano americano.

2.3.3 – Imagem-ação

Nessa forma de regime da imagem-movimento, as qualidades e potências não se exprimem em espaços quaisquer, mas atualizam-se em espaços-tempos determinados. É o que Deleuze (1983) chama de Realismo, o qual se define a partir de meios que atualizam comportamentos, sendo que estes correspondem aos afetos encarnados. Operando uma síntese global, o meio é a Ambiência ou o Englobante, ao passo que as qualidades e potências se tornaram forças dentro desse meio. A imagem-ação se constitui justamente em função desse tensionamento. E, foi esse o modelo que consagrou o cinema estadunidense, a escola orgânica de Griffith.

A ação consiste em um duelo de forças, uma série de duelos, dos quais podemos destacar o duelo com o meio, o duelo com os outros, o duelo consigo mesmo. A primeira forma da imagem-ação se constrói como se duas espirais inversas, uma que se contrai em direção à ação e a outra que se amplia rumo a uma nova situação, direcionassem sua estruturação. A fórmula S-A-S' (de uma primeira situação S, para a situação diferente S', transformada por meio da ação A) corresponde a grande forma da imagem-ação. Essa representação orgânica possui dois signos, um que está relacionado ao orgânico – synsigno – e o outro ao ativo, àquilo que é funcional – binômio. O primeiro signo é definido por um conjunto de qualidades-potências quando atualizadas num meio, num estado de coisas ou num espaço-tempo determinados, à medida que o segundo signo diz respeito a qualquer duelo, àquilo que é propriamente ativo na imagem-ação, os disfarces, as ostentações, as armadilhas são todos considerados binômios exemplares (DELEUZE, 1983).

Além dos signos que integram a representação orgânica da imagem-ação, ela possui algumas leis, dentre as quais a primeira atenta exatamente para essa relação entre a imagem-ação e a representação orgânica no seu conjunto. Os lugares e os momentos têm suas definições bem estruturadas, levando em conta tanto suas oposições como complementaridades. Tendo em conta um ponto de vista elaborado a partir da situação S, organizado nos elementos do espaço, do quadro e do plano, essa lei coordena o modo pelo qual o meio efetiva potências ou então o conflito ou o acordo entre elas. De outro modo, se o ponto de vista se erigir a partir do tempo ou da sucessão de planos, a essa lei compete a organização da passagem entre a situação S e a situação modificada S', as alternâncias, a divisão da situação principal em situações secundárias. Considerando-se esses apontamentos, Deleuze (1983) conclui que a representação orgânica é como uma espiral de desenvolvimento que possui cortes espaciais, assim como cortes temporais.

A montagem alternada paralela de Griffith abrangeria esses condutores de uma ponta a outra, mas, além dessa figura, essa montagem também comporta uma vertente concorrente ou convergente, quando a passagem de S para S' possui A como mediadora que aproxima a ação decisiva à S', encarregando o synsigno de uma modificação para um binômio ou duelo, uma vez que as potências que ele atualiza se redistribuam de outra forma, ou permaneçam em repouso, ou reconheçam o triunfo de uma delas. Isso constitui a segunda lei, por meio da qual se dá a passagem de S (da ação inicial) para A (a ação decisiva), ao duelo, por meio da apresentação de linhas de ação concorrentes que tornarão

possível o último confronto individual, o que conforma a montagem alternada convergente (MACHADO, 2010).

Considerada o inverso da segunda lei, a terceira lei se rebela à montagem, de forma que duas ações independentes têm que se confrontar face a face em algum momento da montagem e devem ser apreendidas numa simultaneidade irreduzível. É preciso que ambas estejam confrontadas em um mesmo plano, sem que se possa recorrer à montagem para separá-los. A quarta lei, por sua vez está relacionada ao fato de que o duelo não compõe um momento único, podendo existir um encaixe de duelos, tendo em vista que a passagem da situação para a ação é acompanhada por duelos que se encaixam uns nos outros, fazendo do binômio, na realidade, um polinômio. Finalmente, a quinta lei trata acerca de uma distância, a qual só pode ser preenchida progressivamente ao longo do filme, entre o englobante e o herói, ou entre o meio e o comportamento que o modificará, ou entre a situação e a ação, por exemplo. É necessário um processo de atualização para que a ação possa ocorrer. Esta última lei é a grande responsável pelo desenvolvimento da representação orgânica, onde uma espécie de hiato se dispõe entre a situação e a ação por vir, mas o mesmo é preenchido sistematicamente, através de um processo em que cortes em forma de regressões e progressões o integram.

Após essa explanação acerca das propriedades da imagem-ação, assim como daquelas pertinentes à imagem-afecção, as quais foram relatadas anteriormente, podemos refletir acerca de aspectos que envolvem o movimento na animação do desenho, tendo em conta esses dois regimes da imagem-movimento, em especial.

2.4 – Dimensões e animação

Em meio às variadas associações que podem ser construídas entre as partes dos filmes, destacamos as conexões entre a dimensão relativa e a dimensão absoluta do quadro/plano. A dimensão relativa diz respeito à forma como as coisas se coordenam, umas em relação às outras, referente às formalidades das operações, ao passo que a dimensão absoluta permite que pensemos em termos da imagem-movimento outra dimensão do quadro/plano, os filmes enquanto uma construção dos regimes da imagem-movimento. Assim, a dimensão relativa comporta a atualização e a dimensão absoluta está ligada à duração. A dimensão relativa ou formal, que compreende a coordenação das imagens por um fio e um extracampo, se coloca de um lado, ao passo que a dimensão absoluta ou filosófica, cujas qualidades organizam o cinema de acordo com os regimes

de imagem que possui, se coloca de outro, de maneira que essas duas dimensões estão em conexão dentro do quadro/plano, realizando a sua integração em uma determinação concreta quando a passagem entre essas duas faces é estabelecida.

Tendo em vista o que tencionamos estudar acerca da animação do desenho na presente dissertação, buscamos trabalhos acadêmicos que versassem sobre esse tema, no sentido de conhecer diferentes abordagens sobre o mesmo e justificar o ineditismo do estudo que vem sendo desenvolvido. Foram encontradas contribuições relacionadas, principalmente, às áreas de Comunicação, Artes, Multimeios e Design.

Na área de Comunicação, Eliseu de Souza Lopes Filho (2007)¹⁴, elabora um apanhado contextual acerca da história da animação, investiga técnicas para a realização cinematográfica de animações e trabalha com questões que envolvem o ambiente hipermediático. Carolina Lanner Fossatti (2010) analisa de que maneira o discurso ético estaria presente em animações norte-americanas e brasileiras, mantendo o foco nas construções narrativas, em detrimento de características específicas do cinema de animação. Carla Schneider (2014) investiga transformações nos modos de produção das imagens do cinema de animação, na perspectiva do pós ao pré-cinema e, tendo como pressuposto que os modos de produção das imagens do cinema de animação correspondem a configuração e atualização de um *jogo de regras imposto pela programação da caixa preta*, identifica e propõe, pelo prisma do cinema de animação, o tensionamento das bordas delimitadoras do campo de pesquisas relativas às Ciências da Comunicação.

No âmbito das Artes, Janssen Rodrigo de Oliveira Ramos (2011) estuda o processo de construção de linguagem no cinema de animação, levando em consideração o movimento, o personagem, o som, o cenário e o roteiro, apresentando um panorama dessa forma de expressão audiovisual, tendo em conta seus aspectos artesanais e industriais. Também, em 2011, Eliane Muniz Gordeeff propõe um olhar analítico sobre a animação, a qual comumente seria considerada apenas um, dentre tantos gêneros do cinema. Seu objetivo principal é o de analisar como a materialidade da técnica influi na informação visual complementando e auxiliando a narrativa animada. Fernando Mourão Gutierrez (2012), por sua vez, investiga o processo de realização audiovisual em animação, a partir de seu histórico, enfatizando o processo evolutivo das técnicas. Antônio César Fialho de Sousa, em sua dissertação escrita em 2005, descreve o processo

¹⁴ Os títulos dos estudos aqui nomeados e as universidades nas quais foram elaborados podem ser encontrados nas Referências Bibliográficas desta dissertação.

metodológico de produção de um filme de desenho animado para cinema, fornecendo subsídios à capacitação de novos animadores. E, em seu doutorado elaborado em 2013, analisa variações na construção de dinâmicas experimentais com vistas a ampliar a normatização de movimentos alternativos na Animação de Personagem. Muito embora o objeto de pesquisa de sua tese coincida, em certos aspectos, com o da presente dissertação, o cerne está voltado para as possíveis contribuições à formação do animador, com o desenvolvimento de competências específicas, para o conseqüente aperfeiçoamento de sua atuação.

No que diz respeito aos estudos relacionados à área de Design, Gabriel Filipe Santiago Cruz (2013) propõe metodologia interdisciplinar para criação de narrativa animada a ser utilizada como material didático em sala de aula. Marcos Amarante de Almeida Magalhães (2015) narra sua própria trajetória profissional e afirma que o indivíduo tem acesso a uma outra percepção do Tempo, em função da prática de animador. Maria Cláudia Bolshaw Gomes (2015) busca apresentar o processo e os resultados de pesquisa sobre a linguagem da animação e seu potencial expressivo para a formação educacional e profissional de pessoas portadoras de síndromes cognitivas, com vistas a ampliar a inclusão desses indivíduos no universo da Animação.

Quanto à pesquisa relativa à área de Mídias, Alberto Lucena Barbosa Júnior (2012) empreende uma investigação do desenvolvimento da arte, desde sua origem, para situar o lugar da forma realista e verificar as exigências formais que transformam uma imagem em obra de arte.

Além das dissertações e teses mencionadas, encontramos quatro artigos, publicados em anais de eventos da área de Comunicação, que procuram debater questões ligadas à forma por meio da qual se estrutura uma animação cinematográfica, pensando suas linguagens, suas técnicas. Rafael Duarte Oliveira Venancio (2011) propõe analisar a linguagem do desenho animado, enfatizando a construção dos personagens do estúdio televisivo Hanna-Barbera em relação à forma de produzir animações dos Estúdios Disney. No artigo escrito por Francismar Formentão (2011) é discutida a experiência do cinema de animação, tendo em conta, principalmente, as teorias de Philippe Dubois e Raymond Bellour. Priscila Kalinke da Silva e Fátima Maria Neves (2012) escreveram “Desenho animado japonês: histórico e características”, elencando aqueles que são considerados os principais animês produzidos no Japão. Particularidades desse tipo de desenho animado japonês foram evidenciadas, assim como aquilo que promove sua distinção em relação às animações americanas. Por fim, Danieli dos Santos Pimentel

(2013) elabora um texto intitulado “O cinema de animação em *Coraline e o Mundo Secreto*”, no qual investiga o procedimento técnico digital empregado nesse filme, por meio da análise fílmica, a partir da observação de planos, sequências narrativas, cromatismo e procedimentos digitais utilizados na confecção fílmica.

Diante da exposição daquilo que tratam os trabalhos evidenciados, constatamos que nenhum deles possui como objetivo observar os princípios fundamentais da animação do desenho, a partir das dimensões relativa e absoluta, tendo em conta o método intuitivo, ou refletir acerca da imagem-movimento discutida por Deleuze e sua relação com a animação do desenho. Assim, a possibilidade de contribuir com algum acréscimo à produção de conhecimento relativa a esses temas pode indicar aspecto que demonstra a relevância científica da presente dissertação.

Sendo assim, em nosso terceiro capítulo, procuramos compreender o que são e como operam cada um dos doze princípios fundamentais na animação, tendo em vista as propriedades da dimensão relativa. E, no quarto capítulo, buscamos refletir acerca da dimensão absoluta, relacionada aos regimes de afecção e ação da imagem-movimento, observando quadros de nossos objetos empíricos, nos quais cartografamos elementos constitutivos das constelações das Máscaras e dos Mecanicismos.

Dessa forma, além do método intuitivo, o qual é basilar para a presente pesquisa, também utilizamos a abordagem cartográfica, praticada por Walter Benjamin. Assim como Deleuze (2004) descreve o método de Henri Bergson, Canevacci (1997) e Molder (2010) expõem a forma como Benjamin dava a ver os fragmentos por meio dos quais construía seus escritos. Ao refletir sobre o modo de viver a capital francesa no século XIX, Benjamin reuniu vestígios das mais variadas formas de experimentar a cidade, encadeando-os de forma lógica e realizando uma constelação. Em seu interior uma constelação possuiria uma série de tensões, tendo em vista suas coalescências temporais (CANEVACCI, 1997).

Segundo Canevacci (1997), para Benjamin, o objeto e o método se constroem reciprocamente, por isso o “método” benjaminiano seria o reconhecimento da criação de novos objetos de estudo, assim como de novos métodos de acordo com as suas conexões. Método para Walter Benjamin é desvio, ressalta Molder (2010). E tal desvio se dá na superação da mitologia da relação entre sujeito e objeto, permitindo que o objeto entre na nossa vida, sem estabelecer uma hierarquia dicotômica entre o pesquisador e o objeto e realizando justiça àquilo que se observa, escolhendo no próprio objeto elementos para que seja possível acessá-lo.

Desse modo, o método cartográfico é essencial para a criação de mapas de orientação que nos guiam pelos princípios fundamentais da animação presentes em quadros dos filmes, buscando eleger afinidades entre os fragmentos vislumbrados, no sentido de montar nossas duas constelações, onde existam coalescências, tensões de tempo, a partir das dimensões relativa e absoluta.

3 – DIMENSÃO RELATIVA

O presente capítulo tenciona compreender a maneira por meio da qual uma animação nos Estúdios Disney era construída, a partir dos chamados doze princípios da animação. O que constitui cada um desses princípios e como eles operam na construção da animação do desenho é o que tentamos entender durante a primeira parte desse capítulo. Em seguida, buscamos conhecer como foram concebidos os quatro filmes que integram nosso *corpus*, tendo em conta os estúdios cinematográficos nos quais foram desenvolvidos, assim como as técnicas utilizadas para suas confecções. Posto isso, iniciamos esse capítulo investigando a maneira como os Estúdios Disney estruturaram os princípios fundamentais da animação.

Além da relevância das histórias em quadrinhos para o desenvolvimento do cinema de animação, de acordo com Denis (2010), a caricatura também possuiu papel importante na construção do que viria a ser o desenho animado, haja vista, por exemplo, a própria maneira pela qual era denominada essa forma de cinema – *cartoon* –, que no início do século XX significava “caricatura”. Os exageros e precisão nos traços de seus desenhos faziam dos artistas que trabalhavam nas criações de caricaturas para jornais expoentes elementares para a animação no cinema. Para além dos primeiros criadores de histórias em quadrinhos e caricaturistas que instigaram a caracterização do desenho animado, o próprio Walt Disney estava relacionado diretamente com essa realidade. Aos 17 anos, Disney era ilustrador de anúncios e catálogos e possuía como uma de suas primeiras aspirações profissionais tornar-se caricaturista, como aponta Gabler (2009, p.72):

[...] Walt Disney, que durante muitos anos estivera determinado a se tornar caricaturista de jornal, estava agora, subitamente, tão determinado quanto antes a se tornar alguma coisa que, para a maioria dos observadores, era ainda menos prática, algo em que não tivera nenhum treinamento real e para o qual não parecia sequer existir emprego. Queria fazer desenhos animados.

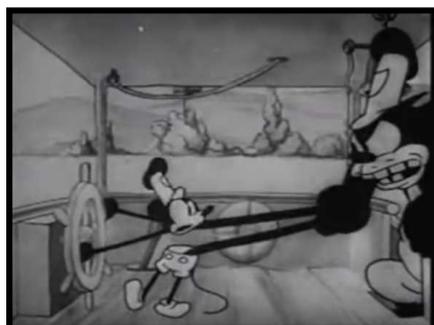
Ao estabelecer o tipo de animação que almejava realizar em seu estúdio, Disney a descrevia como uma “caricatura do realismo”. Tal concepção era definida pela união de alguns fatores, quais sejam a formulação de ações para a animação que fossem facilmente reconhecidas pelo público, assim como de piadas plausíveis e situações baseadas em experiências comuns às pessoas e a construção de personagens que deveriam possuir personalidades interessantes. A grande questão não era a obtenção de um suposto realismo, mas antes cativar a audiência fazendo tudo acreditável, fazendo aquilo que

aparecia na tela de cinema real (THOMAS; JOHNSTON, 1995). Com o sucesso de seu estúdio, Disney foi se tornando paulatinamente um sinônimo para “animação”, o que levou à marginalização de outras tantas formas de expressão dentro desse universo artístico que não obtiveram o mesmo êxito e divulgação que os Estúdios Disney (WELLS, 2002). Eis uma das razões que nos mobilizaram a analisar e problematizar justamente o estúdio em questão.

Segundo Alberto Lucena Barbosa Júnior (2011), as mudanças proporcionadas pelos Estúdios Disney foram um marco, pois alteraram completamente o processo pelo qual era construída uma animação. Além de inovações técnicas e de estratégias de produção, os animadores desse estúdio sistematizaram doze princípios, os quais ainda vigoram como princípios fundamentais para se confeccionar uma animação.

Dois dos principais animadores dos Estúdios Disney, Thomas e Johnston (1995), explicam que havia a vontade de mudar a forma como a animação vinha sendo concebida pelo estúdio até então, pois uma das principais características de Walt Disney como chefe era a busca constante pelo aprimoramento daquilo que estava sendo produzido. Robert Sklar (1975) comenta que o estilo “mangueira de borracha”, o qual imperava nos primeiros curtas-metragens das séries animadas de Mickey Mouse e das *Sinfonias Ingênuas*, apresentava-se plástico à imaginação, tendo em vista que o volume de um desenho era alterado de acordo com o seu movimento, dando a impressão de que este era feito de borracha, como é o caso da animação *Barco à Vapor Willie* (1928), a qual já havíamos destacado anteriormente:

Figura 2 – Mickey mangueira de borracha



Frame extraído do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>.

Acesso em fevereiro de 2017.

Ao observarmos a figura 2, constatamos a mudança do volume do corpo de Mickey, quando esse tem sua barriga puxada por Pete, o capitão do barco. Como se o personagem consistisse em uma espécie de elástico, seu corpo foi modelado de acordo

com a situação desempenhada na narrativa. Sua forma física se altera com tamanha espontaneidade, sem sofrer quaisquer danos, que no desenrolar da animação, isso acaba por se naturalizar. A maneira pela qual essa ação se desenvolve, dá a ver a essência do estilo mangueira de borracha, a partir do qual os personagens não possuíam um volume ou forma estável.

Na tentativa de criar animações que fossem além do estilo mangueira de borracha, o qual não possuía uma intenção que se aproximasse da anatomia, uma vez que a construção dos personagens não levava em consideração a presença, por exemplo, de ombros, coluna, ossos ou músculos, os animadores começaram a se afastar da ideia de que *“if an arm had to encircle a large object, it merely was stretched until long enough to do the job”*¹⁵. (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.35). A dificuldade jazia no fato de que os artistas não sabiam como obter uma mudança no formato ou fluidez da ação de um desenho para o outro, sem que os desenhos carregassem esse estigma de mangueira de jardim.

A animação começou a mudar com a percepção da disparidade que existia quando a diferença que um desenho possuía com relação ao seu desenho antecessor era extremamente menor do que a relação normalmente estabelecida. De acordo com Thomas e Johnston (1995), quanto mais próximo, quanto mais sutil fosse a mudança de uma folha para a outra, maior seria a suavidade da passagem dos movimentos e, por consequência, a dinâmica dessas imagens outrora estáticas. O que para o cinema convencional é obtido por meio da passagem automática de quadros, aqui na animação de um desenho o movimento precisa ser planejado para que exista a conexão entre os planos, produzindo um elo de um quadro a outro.

3.1 - Os doze princípios da animação Disney

Uma nova maneira de conceber a animação se concretizou quando uma série de doze princípios, os quais se tornaram os princípios fundamentais de uma animação, foi desenvolvida nos Estúdios Disney. Esses doze princípios foram sendo aprimorados ao longo do tempo, tendo em conta tanto as próprias produções do estúdio, assim como a observação de animações confeccionadas em outros contextos. Muito embora não fosse

¹⁵ “se um braço tinha que cercar um objeto grande, ele apenas era esticado o suficiente para que pudesse realizar o trabalho”. Tradução nossa.

uma obrigação fazer uso desses princípios, os animadores Disney os acionavam, tendo em vista os agenciamentos da forma como estruturavam suas produções. Além disso, é importante salientar que dificilmente ocorre a utilização de todos os doze princípios ao mesmo tempo, uma vez que cada um deles possui um propósito específico, podendo existir, contudo, vários em um mesmo quadro.

3.1.1 – *Comprimir e Esticar*

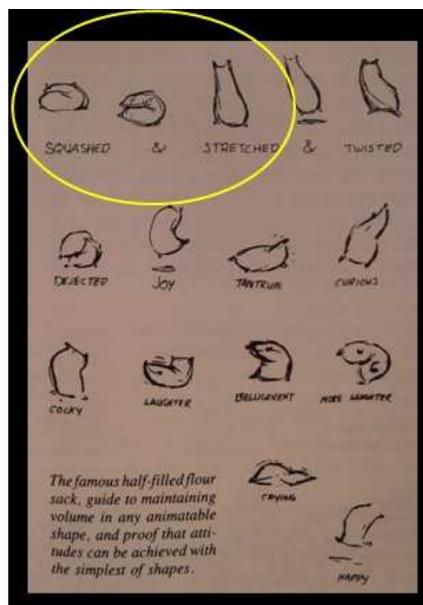
Considerada a maior descoberta dentre os princípios, o *Comprimir e Esticar*¹⁶ forneceu a base para o entendimento e realização de um movimento fluido na passagem do desenho de uma folha de papel para a outra. O próprio movimento de passagem fornecia uma marca de rigidez, o que fora do desenho só ocorreria com as formas que de fato fossem extremamente rígidas, uma vez que qualquer coisa composta por ossos e músculos iria delinear um movimento considerável dentro de sua forma em progressão durante uma ação. Foi nesse ponto que os animadores perceberam que “*the movement from one drawing to the next became the very essence of animation*”¹⁷. (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.48). Segundo os autores, por volta de 1930, todos estavam fazendo dois desenhos para cada ação que fosse possível conceber, assim como trabalhando entre a tensão das posições de *Comprimir e Esticar*. E, foi justamente nessas experimentações que descobriram que poderiam fazer cada uma dessas disposições com maior intensidade para que o resultado fosse uma passagem ao mesmo tempo suave e marcante do movimento.

A ilustração da figura 3 era utilizada como guia para que os animadores se lembrassem de que o desenho de atitudes poderia ser realizado a partir da mais simples confecção de contornos, do mesmo modo que também servia como uma padronização para identificar que ao se *Esticar e Comprimir* um desenho ele poderia ficar completamente deformado se o seu volume não fosse levado em consideração e, por esses motivos, o saco de farinha meio cheio acabou por se constituir em um lembrete de que não importa o quanto ele seja modificado, o seu volume sempre continua o mesmo. Circulados pela linha amarela (figura 3), estão exatamente os dois desenhos que expressam o primeiro princípio, *Comprimir e Esticar*:

¹⁶ Do original *Squash and Stretch*.

¹⁷ “O movimento de um desenho para o outro se tornou a essência da animação”. Tradução nossa.

Figura 3 - Saco de farinha meio cheio



Fonte: Ilustração extraída do livro (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.49).

Nesse guia ilustrado do primeiro princípio podemos observar outras posições em que o saco de farinha meio cheio se comporta de diferentes maneiras, além das duas posições circuladas pela linha amarela que o nomeiam. Modificando seus contornos para adquirir sentimentos como alegria, curiosidade, entre outros, o saco de farinha altera sua forma, sem que o seu volume tenha sofrido qualquer modificação.

3.1.2 – Antecipação ¹⁸

O segundo princípio fundamenta-se na preparação e espera do público para o próximo movimento que vai acontecer na animação. Isso é feito de modo que antes de uma grande ação acontecer, um movimento específico seja realizado pelo personagem da animação para que o público possa antecipar o movimento principal que vem a seguir. *“The anticipatory moves may not show why he is doing something, but there is no question about what he is doing – or what he is going to do next. Expecting that, the audience can*

¹⁸ Do original *Anticipation*.

*now enjoy the way it is done*¹⁹. (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 52). A antecipação pode ser facilmente identificada no movimento que um dos principais personagens criados pelos Estúdios Disney costuma desempenhar. É comum ao se assistir uma animação do Pato Donald (figura 4) vê-lo articular todo o peso de seu corpo sobre um de seus “pés” (nadadeira), antes de realizar seu próximo movimento:

Figura 4 - Pato Donald e o segundo princípio



Fonte: Ilustração extraída do livro (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.52).

Podemos observar esse princípio da animação Disney no recorte de uma cena do filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, na qual a personagem principal tenta estabelecer uma conversa com o anão Zangado. Para que seja possível visualizarmos como se constrói o princípio de *Antecipação* dentro dessa cena, nós decupamos²⁰ uma sequência de *frames*:

¹⁹ “Os movimentos antecipatórios não podem mostrar por que ele está fazendo alguma coisa, mas não existe dúvida no que ele está fazendo – ou o que ele vai fazer em seguida. Esperando isso, o público pode agora apreciar o modo pelo qual isso é feito”. Tradução nossa.

²⁰ Para realizar esse procedimento nós utilizamos a ferramenta para edição de vídeo *Adobe Premiere Elements 4.0*.

Figura 5 - Sequência de *frames* segundo princípio

Fonte: *Frames* extraídos do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.

Até a metade dos *frames* apresentados na figura 5 observamos o movimento antecipatório de Zangado ao postar todo o peso de seu corpo para trás, inclinando a sua postura antes de disparar sua língua em direção à Branca de Neve. Não há como prever exatamente qual será o próximo movimento do anão ou entender o porquê dele estar fazendo isso, mas, como disseram os autores, a intenção aqui é antecipar o movimento, para que a atenção se volte para o modo como o personagem o desempenha, o que, nesse caso, enfatiza a forma como Zangado mostra sua língua para a personagem principal do filme.

3.1.3 – Encenação ²¹

A apresentação de qualquer ideia de maneira que sua exposição fique completamente clara. Cada cena realizada pelos Estúdios Disney tem que se encaixar no planejamento do filme, de forma que cada *frame* produzido deva caminhar para o objetivo almejado dentro daquela história ora proposta. Segundo Thomas e Johnston (1995, p. 56), “*you do not make drawings just because they are cute or look funny. You make the drawings that will stage each idea in the strongest and the simplest way before going on to the next action*”²². Por exemplo, na sequência exemplificada no segundo princípio

²¹ Do original *Staging*.

²² “Você não faz desenhos somente porque eles são bonitos e se parecem engraçados. Você faz os desenhos que irão encenar cada ideia da forma mais forte e simples antes de passar para a próxima ação.” Tradução nossa.

(figuras 5), não nos resta dúvida do que está acontecendo quando Zangado mostra sua língua, uma vez que a animação é clara no seu objetivo.

Mas, além da clareza da exposição de um acontecimento, a *Encenação* é fundamental no que diz respeito à construção da personalidade de um personagem. Nesse mesmo caso destacado do filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, conseguimos ter acesso a uma característica basilar de quem seria o anão Zangado, uma vez que, a partir da forma como ele reage à tentativa de aproximação da protagonista, nós percebemos que se trata de um personagem irritadiço. Caso Branca de Neve tivesse tentado se aproximar do anão chamado Feliz, a maneira pela qual ele responderia seria completamente diferente, uma vez que a característica de agressividade não corresponde a sua personalidade e, portanto, não seria *Encenada*.

3.1.4 – *Ação Logo à Frente e Pose a Pose*²³

Este princípio está relacionado ao processo pelo qual um animador opta por realizar uma sequência de desenhos na animação. No caso de *Ação Logo à Frente*, o artista faz um desenho após o outro, a partir de seu primeiro esboço, sempre mirando a ação que deve desenhar logo em seguida, na medida em que vai construindo novas folhas de desenho. Apesar de estar ciente do objetivo da história, ele não sabe, preliminarmente, de que forma ela será desenvolvida, ou seja, o animador se deixa levar pela criatividade e espontaneidade porquanto constrói folha a folha a sequência de sua animação (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

A segunda abordagem, por sua vez, é chamada de *Pose a Pose*, uma vez que nela o animador tem planejado de antemão quais desenhos ele terá que realizar para compor a animação. Depois de elaborar os desenhos essenciais para a animação, ele os entrega para outro profissional, seu assistente, para que esse desenhe as ações entre aquelas que ele mesmo confeccionou. Assim, mais tempo é investido no aprimoramento dos desenhos principais da animação.

Ao passo que a abordagem de *Ação Logo à Frente* confere mais espontaneidade do desenvolvimento à animação, quando utilizado o procedimento *Pose a Pose* a proposta da animação recebe mais clareza e força na sua exposição, de acordo com Thomas e Johnston (1995).

²³ Do original *Straight Ahead Action and Pose to Pose*.

3.1.5 – Acompanhamento e Ação sobreposta ²⁴

Ao criarem esse princípio, os animadores Disney buscaram enumerar uma série de medidas que foram construídas para corrigir a parada súbita de um personagem. Eles chegaram a um total de cinco categorias que poderiam sanar essa dificuldade. Primeiramente, quando o personagem possuir qualquer tipo de complemento – orelhas grandes, cauda, bochechas soltas, entre outros –, essas partes continuam em movimento, mesmo depois que o restante das partes do personagem parou de se mexer. Em cena na qual coloca o dedo na água para sentir a sua temperatura, o anão Atchim se afasta com rapidez em resposta à temperatura gelada da mesma. Nesse momento, podemos presenciar esse primeiro ponto:

Figura 6 - Sequência de *frames* quinto princípio



Fonte: *Frames* extraídos do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.

A partir da segunda fileira de *frames* (figura 6-a), as bochechas de Atchim balançam bruscamente de um lado para o outro, assim como seu dedo, mesmo o seu tronco estando praticamente estático. Além da ênfase no movimento de surpresa e choque do personagem, não ocorre uma parada brusca depois que ele começa a balançar sua cabeça, em função da quantidade de movimento que é atribuída as suas bochechas.

²⁴ Do original *Follow Through and Overlapping Action*.

O segundo ponto a ser levantado nesse princípio corresponde ao fato de que o corpo não se movimenta todo de uma vez. Enquanto algumas partes param de se mexer, outras podem ainda estar em movimento. Da mesma forma, podemos observar esse ponto nos *frames* apontados acima, no que concerne o tronco de Atchim, bem como sua mão direita que pouco se movimentam em relação ao seu rosto e mão esquerda.

Em terceiro lugar, é realizada uma ressalva sobre a carne solta em uma figura, cujo movimento será mais devagar do que o esqueleto do personagem em si. Os animadores chamavam isso de *drag*²⁵, o qual concede frouxidão e solidez, ao mesmo tempo, para uma figura. No caso já demonstrado de Atchim, temos as suas bochechas que operam como essa pele solta que lhe confere tanto a frouxidão e movimento como a retidão de seu tronco, em oposto.

O quarto ponto se refere à forma como um movimento pode nos dizer sobre a personalidade do personagem, e não sobre o desempenho do movimento em si. Assim, a ação se completa normalmente e nos diz mais sobre as características do personagem do que os desenhos do movimento eles mesmos. A esse respeito, recorreremos à mesma sequência, da qual extraímos os *frames* do anão Atchim, para que consigamos observar esse quarto ponto, contudo buscamos uma cena em que Zangado (figura 7) realiza um movimento com seu rosto, para os outros seis anões que estão se lavando na água gelada:

Figura 7 - Segunda sequência de *frames* quinto princípio



Fonte: Imagens editadas pela autora da pesquisa. *Frames* extraídos do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.

Nesses quatro *frames*, Zangado lança seu corpo para frente e abre sua boca para debochar do que os outros anões estão fazendo. Diferente da forma como vimos que o anão Atchim foi desenhado quando sentindo a temperatura da água, aqui os animadores enfatizaram certos detalhes para que o movimento se relacionasse diretamente com a conduta do personagem. Não só pelo fato de ser um deboche, mas a maneira pela qual desenharam a expressão de seu rosto, olhos, sobrancelhas, nariz e boca, dá a entender que

²⁵ Arrasto. Tradução nossa.

nenhum outro anão poderia estar realizando tal atitude, se não o próprio Zangado, como bem expressa o seu nome.

Por último, a *Parada em Movimento*²⁶ é a junção de todas as categorias anteriores, pois para fazê-lo é necessário “segurar” o movimento do personagem por alguns *frames*, para que, posteriormente, ele o desempenhasse. Dessa forma, o público poderia absorver a atitude do personagem. Contudo, o desenho não poderia ficar estático tempo demais, caso contrário perderia o seu propósito. A solução encontrada foi a de criar dois desenhos extremos, que contivessem os elementos da pose e assim dimensionar novas possibilidades para uma mesma pose.

3.1.6 – *Acelerar e Desacelerar*²⁷

Inseridos entre os desenhos de poses extremas, os desenhos “*inbetweens*”²⁸, aqueles que preenchem o movimento gradual de uma pose para a outra, precisavam seguir esse princípio, no sentido de fazer manutenção do tempo que era necessário para que essa função fosse concretizada. No caso da sequência de *frames* da figura 7, por exemplo, é preciso que o animador e seu assistente tenham em mente quantos desenhos serão necessários para preencher a atitude do anão Zangado, desde o ponto em que ele começa a desenvolver o movimento de escárnio até à outra extremidade da ação quando ele debocha dos anões. Nesse intervalo é onde se faz necessária a noção de *Acelerar e Desacelerar*.

3.1.7 – *Arcos*²⁹

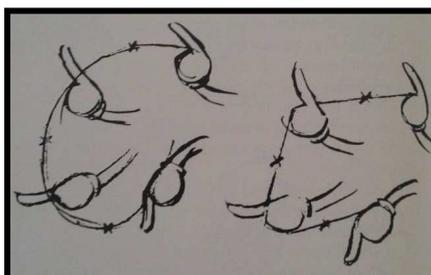
Ao descobrirem que grande parte dos movimentos que desenhavam ocorria a partir de um padrão circular, os animadores criaram o princípio dos *Arcos*. Descrevendo um arco de alguma forma, a maioria dos movimentos deixa a rigidez de lado para imprimir a fluidez tendo uma espécie de arco como medida de comportamento para as linhas:

²⁶ Do original, *Moving Hold*.

²⁷ Do original *Slow In and Slow Out*.

²⁸ “Entre”. Tradução nossa.

²⁹ Do original *Arcs*.

Figura 8 - Movimentos em *Arcos*

Fonte: Ilustração extraída do livro (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.62).

Essa primeira ilustração (figura 8) descreve o movimento de dois braços e mãos que percorrem o sentido de um arco para desempenharem seus movimentos, ao passo que no *frame* da figura 9, retirado da sequência em que o anão Atchim mergulha sua mão na água, a qual já foi apresentada anteriormente (figura 6), o mesmo movimento de arco se faz presente, no momento em que Atchim realiza a ação de retirar seu dedo da água gelada, jogando seu braço e mão esquerda para cima (ressaltado pela linha amarela na figura 9):

Figura 9 - Atchim e o movimento de *Arco*

Fonte: *Frame* extraído do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.

3.1.8 – Ação Secundária³⁰

Os detalhes desenhados que enfatizam a ação principal desenvolvida na cena são chamados de ações secundárias. Sempre subordinadas ao principal objetivo da cena, essas ações são fundamentais, uma vez que enfatizam a ideia em destaque. Por exemplo, na sequência de *frames* de Atchim (figura 6), o objetivo é evidenciar como a água na qual os anões vão tomar banho está gelada e, para que isso aconteça, os animadores poderiam ter, simplesmente, desenhado um dos anões dizendo aos outros como aquela água não

³⁰ Do original *Secondary Action*.

estaria própria para o banho. Mas, ao invés disso, eles criaram uma situação em que um deles experimenta a temperatura e, ao fazê-lo, tem a sensação de choque, retirando imediatamente sua mão do recipiente com água. A ação poderia se resumir a um movimento em arco do braço de Atchim, como visto anteriormente (figura 9). Contudo, as *Ações Secundárias* desempenhadas na cena (figura 10) vão desde as bochechas do anão balançando de um lado para o outro, enfatizando a ideia de uma temperatura pouco agradável para se lavar, até as reações dos outros anões:

Figura 10 - Atchim e o oitavo príncípio



Fonte: *Frame* extraído do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.

3.1.9 – *Timing*

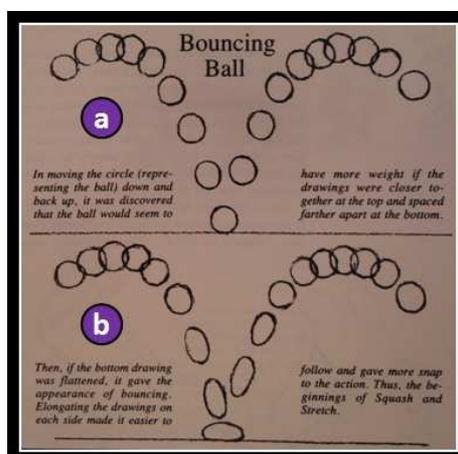
O nono princípio das animações Disney está relacionado ao número de desenhos necessários para qualquer movimento, os quais determinam a quantidade de tempo que a ação vai levar na tela de cinema. Caso os desenhos sejam claros, simples e expressivos o objetivo da história pode ser apresentado rapidamente. Tal medida era utilizada amplamente nos primeiros anos desse estúdio cinematográfico, uma vez que não existia o esforço de, por exemplo, perceber a anatomia de um corpo para respeitar os seus limites, como foi observado em imagem apresentada no início desse capítulo, referente ao primeiro desenho animado de Mickey Mouse. Com a questão da anatomia em mente, por mais simples e expressivo que fosse um desenho, para animá-lo, seria necessário um conjunto ainda maior de desenhos caso se quisesse obter outra proposta de animação, diferente daquela em que um braço esticaria o quanto fosse necessário para alcançar um objeto, independentemente do tamanho e do volume dos membros do personagem. A fluidez de uma cena, por mais clara que fosse, exigia uma quantidade maior de desenhos do que uma cena em que a animação ocorre de forma rígida (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Assim, a complexidade que foi sendo adicionada aos desenhos foi exigindo cada vez mais atenção no *timing*, na percepção da quantidade de desenhos que seria necessária para animar uma cena. Todavia, era do conhecimento dos animadores que para a maior parte das ações normalmente desempenhadas num filme, não era requerido fazer um novo desenho para cada *frame*. De acordo com os autores, cada desenho poderia ocupar dois dos preciosos *frames* e o público nunca os detectaria durante os 24 *frames* por segundo.

O *timing* correspondia, primeiramente, a noção que um animador deveria ter da quantidade de desenhos que ele necessitaria fazer para completar a animação da cena. E, além disso, esse princípio estava ligado diretamente à formulação da própria cena, pois o animador deveria identificar o que caberia criar em cada movimento planejado e o que seria supérfluo, aquilo que além de não acrescentar à dinâmica da animação, não corresponderia ao objetivo da cena.

Um teste padrão que parecia ser extremamente simples, acabou se tornando essencial para perceber se um animador iniciante entendia a mecânica necessária para animar uma cena, a partir do primeiro princípio de *Comprimir e Esticar*, assim como do nono princípio do *Timing*. A tarefa resumia-se em desenhar uma bola em movimento:

Figura 11 - Teste da bola quicando

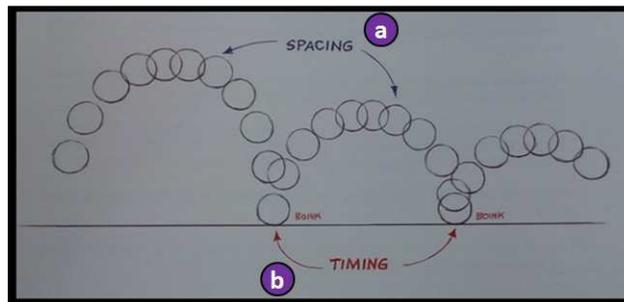


Fonte: Ilustração extraída do livro (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.51).

A partir do esboço desse teste (figura 11), fica evidenciada a diferença entre a rigidez (item a) e a flexibilidade (item b) no que diz respeito à percepção da execução do movimento de algo aparentemente tão simples como uma bola. A deformação se tornou necessária para que a flexibilidade da forma pudesse existir. Assim, ao invés de permanecer sempre igual em seu desempenho de movimento, a bola é *Comprimida e Esticada* para acabar com a rigidez do movimento (item b), por meio da aplicação do

primeiro princípio *Comprimir e Esticar*. No que diz respeito ao princípio do *Timing*, o teste de desenhar a bola em movimento permitia observar se o animador possuía entendimento acerca da materialidade do objeto que ele teria que animar, bem como noções de tempo e espaço:

Figura 12 - Variações de tempo e espaço na bola quicando



Fonte: Ilustração extraída do livro (WILLIAMS, 2001, p.37).

Na figura 12, podemos visualizar dois destaques distintos atribuídos ao exercício de desenhar uma bola quicando. Primeiramente (item a), temos a questão espacial, ao vermos que os arcos desempenhados pelo movimento da bola vão diminuindo de tamanho na medida em que ela vai quicando mais vezes, da esquerda para a direita no desenho. A altura que a bola alcança, bem como a distância por ela percorrida ficaram reduzidas, dando a ver que o seu desempenho no espaço ganhou novos contornos na medida em que a bola entrou em movimento. Além da questão envolvendo o espaço, temos também o tempo (item b), vinculado ao ritmo conferido à animação. Cada vez que a bola encosta no chão, temos o *timing* da ação da bola. O seu impacto é uma marcação temporal. Em vista disso, a materialidade da bola torna-se algo muito importante a ser avaliado pelo animador, uma vez que isso alteraria drasticamente o espaço e o ritmo dos desenhos. Uma bola extremamente pesada quica de forma diferente, se comparada a uma bola leve. Portanto, a densidade concedida ao desenho altera profundamente a maneira pela qual o animador vai desenhá-lo (WILLIAMS, 2001).

3.1.10 – *Exagero* ³¹

Esse princípio gerou certa confusão no estúdio, pois, segundo Thomas e Johnston (1995), quando Walt Disney pediu para que os animadores atribuíssem maior realismo as

³¹ Do original *Exaggeration*.

suas animações, ele criticava o resultado final, alegando que os animadores não haviam exagerado o suficiente. Até que, em determinado momento, as ideias de Disney ficaram nítidas. O que o chefe do estúdio desejava não era um exagero, no sentido de um desenho mais distorcido ou com mais violência nas expressões, mas um aprofundamento naquilo que estava sendo exposto. “*When Walt asked for realism, he wanted a caricature of realism*”³². (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.65-66). A questão repousava sobre a necessidade de buscar algo mais convincente, tão convincente quanto o real, para que o público pudesse se identificar mais com a animação.

Na concepção de Disney, o estilo mangueira de borracha não poderia gerar uma relação com o público da mesma forma que uma animação que fosse realizada a partir de uma proposta de caricatura do realismo. Entretanto, não podemos deixar de mencionar o longa-metragem *Fantasia* (1940), o qual foi produzido logo após o sucesso de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), no que diz respeito a uma das passagens do filme ter sido realizada a partir de um estilo abstrato. Ou seja, Disney não rejeitou a confecção de uma animação de seu estúdio por meio de um estilo completamente diferente daquele vinculado a uma ideia de realismo. E, além disso, o fato da animação se afastar do estilo mangueira de borracha não impedia os animadores de elaborarem cenas em que algo exagerado poderia ocorrer como é o caso da seguinte figura:

Figura 13 - Dunga com olhos de diamantes



Fonte: *Frame* extraído do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.

Na figura 13, o personagem Dunga executa uma ação em que o *Exagero* fica evidenciado, ao colocar dois diamantes por sobre seus olhos, multiplicando a quantidade de globos oculares que possui em sua face. Temos acesso tanto à personalidade brincalhona do anão, por meio desse *Exagero*, assim como conseguimos compreender que realizar uma animação por meio da caricatura do realismo não significava abrir mão

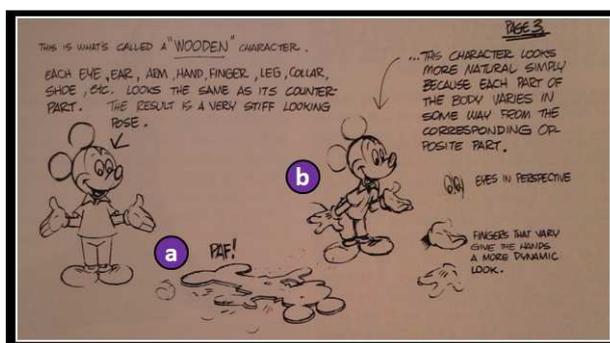
³² “Quando Walt pedia por realismo, ele queria uma caricatura do realismo.” Tradução nossa.

de ideias que fugissem de um entendimento do que seria possível ou não operar em nossa realidade. O *Exagero* tanto exprimia uma nova maneira de pensar o estilo das animações Disney, assim como era uma ferramenta de criatividade para conduzir certos momentos das cenas, como exemplifica a figura 13.

3.1.11 – *Desenho Sólido* ³³

Diferente de um desenho rígido, o desenho sólido deveria apresentar o volume do personagem animado. O peso, a profundidade e o equilíbrio deveriam estar evidentes na animação. Dessa forma, os animadores criaram um modo pelo qual poderiam identificar se alguma dessas particularidades não havia sido conferida ao desenho, qual seja a busca pelos “twins” ³⁴.

Figura 14 - A diferença entre os *twins*



Fonte: Ilustração extraída do livro (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p.67).

Na figura 14, temos dois desenhos do personagem Mickey Mouse, os quais são considerados desenhos gêmeos. Isto é, buscar os “twins” significava buscar todos os desenhos realizados do personagem que se estava animando para observar suas particularidades. Os dizeres ao redor dos personagens apontam para o fato de que o Mickey da esquerda (item a) não apresenta volume e, portanto, parece um boneco feito de madeira que poderia ser derrubado a qualquer momento – como ilustra a figura ao meio com uma silhueta de Mickey caída no chão como um pedaço de madeira –, ao passo que o Mickey da direita (item b) possui formas do corpo variadas, dando a impressão de peso e volume. Desse modo, o gêmeo que deveria ser modificado era identificado quando duas partes do desenho estavam fazendo exatamente o mesmo movimento, em paralelo.

³³ Do original *Solid Drawing*.

³⁴ “Gêmeos”. Tradução nossa.

Conforme comentam Thomas e Johnston (1995), os animadores dos Estúdios Disney buscavam um formato que possuísse volume, mas que fosse flexível, que possuísse força, sem rigidez e que, ao mesmo tempo, oferecesse oportunidades para novas ideias. O formato deveria ser uma forma viva, pronta para se mover. Então, os animadores começaram a utilizar o termo “plástico” se referindo ao potencial de um desenho, no que diz respeito a sua maleabilidade, a sua capacidade de ser moldado.

3.1.12 – *Apelo* ³⁵

O último dos doze princípios se fundamenta em algo que, a princípio, pode soar estranho, afinal, o que seria uma animação com apelo, na visão Disney? Para os animadores, isso significava qualquer coisa que uma pessoa gostaria de ver. Eles não enxergavam o apelo como algo negativo, muito pelo contrário, eles o percebiam como algo similar ao carisma que um ator poderia possuir. Em vista disso, um desenho poderia ter apelo/atração. E para conseguir que uma animação fosse atrativa, que possuísse apelo, ocorria uma procura constante por elementos que fossem singulares, que aparentassem o melhor possível nesse tipo de produção fílmica, para que a ideia apresentada pudesse ser exibida com clareza, assim como imbuída de atração (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

Na figura 13, destacada durante o princípio do *Exagero*, podemos verificar o *Apelo* na maneira como os animadores optaram por desenhar o anão Dunga, tendo em vista a personalidade que construíram para esse personagem. De orelhas grandes e sorriso largo, dentre os sete anões, Dunga possui uma forma de carisma excepcional, a qual é ressaltada nessa cena, onde pega dois dos diamantes que os anões extraíram da mina em que trabalham e os coloca diante de seus olhos, sorrindo quase que em direção à câmera. Para os animadores Thomas e Johnston (1995, p.68), *appeal is the pleasing and fascinating quality that makes a person enjoy looking at any drawing*³⁶. É uma qualidade que tem o valor de choque, como uma surpresa, relacionada ao personagem, mas sem um componente de força referente à história em si.

3.2 – Contextos de criação dos objetos empíricos

³⁵ Do original *Appeal*.

³⁶ “Apelo é a qualidade agradável e fascinante que faz uma pessoa gostar de olhar para qualquer desenho”. Tradução nossa.

Agora que conhecemos os princípios fundamentais da animação sistematizados pelos Estúdios Disney, iremos explorar algumas questões acerca da produção de nossos objetos empíricos, tendo em vista que o primeiro deles foi criado pelo mesmo estúdio, cujas particularidades tratamos na parte precedente do presente capítulo.

3.2.1 - *Branca de Neve e os Sete Anões*

“*Adapted from Grimms' Fairy Tales*”³⁷, constitui uma das primeiras frases que lemos ao entrarmos em contato com os letreiros que enunciam a animação Disney, de 1937. Transformado em peças de teatro, filmes durante o período do cinema mudo, assim como em curtas-metragens animados, o conto dos Irmãos Grimm, cuja publicação data de 1812, teve nos Estúdios Disney a possibilidade inaugural de se tornar um longa-metragem de animação (KAUFMAN, 2012). Impulsionado pelo crescente sucesso de suas produções, Walt Disney vê a oportunidade de produzir seu primeiro longa-metragem em 1933, quando começa a articular sua predileção por animar essa história que teria sido transformada de narrativa oral em escrita pelos próprios Irmãos Grimm.

Na versão Disney, a história do filme narra as aventuras de uma jovem princesa, Branca de Neve, a qual se vê subjugada pela Rainha má. Mesmo sendo forçada a trabalhar como uma serviçal, a princesa resguarda sua beleza e bondade e, por esse motivo, a Rainha ordena ao caçador que mate a protagonista, uma vez que o espelho mágico revela que Branca de Neve continuaria sendo a mais bela de todas, mesmo escondida por debaixo de trapos. Ao escapar do assassinato após a demonstração de compaixão do caçador, a princesa foge para a floresta onde conhece os sete anões, pequenos homenzinhos que trabalham em uma mina. Afeiçãoados à protagonista, os anões decidem ajudá-la e permitem sua estadia no chalé onde moram. Contudo, mesmo fora do alcance dos olhos da Rainha, a vilã descobre o esconderijo de Branca de Neve. Disfarçada de bruxa, a Rainha vai ao encontro da princesa e lhe dá uma maçã envenenada colocando a princesa sob o feitiço de um sono perpétuo que só poderá ser desfeito por meio de um beijo de amor eterno. Ao final da animação, a Rainha se vê encurralada pelos anões e despenca de um abismo ao encontro da morte, ao passo que os sete homenzinhos constroem um esquife de vidro e ouro para velar a protagonista, a qual acaba sendo salva pelo príncipe que lhe dá um beijo de amor eterno.

³⁷ “Adaptado dos contos de fadas dos Grimm”. Tradução nossa.

Devido à quantidade diferenciada de trabalho que teria de ser executada para que esse filme pudesse ser elaborado, uma nova experiência de produção foi praticada nos Estúdios Disney, qual seja a divisão do filme em trinta e duas sequências que seriam animadas separadamente, como se cada uma delas constituísse um curta-metragem. Mas, para que tal organização surtisse efeito, Disney teve que criar novos cargos, os quais funcionavam da seguinte maneira: os animadores que trabalhavam em uma determinada sequência deveriam reportar suas atividades aos *supervisores de sequência*, os quais, por sua vez, deveriam se reportar para um único *diretor de supervisão* que, então, se reportaria a Walt Disney. Mesmo realizando uma animação a partir desse novo sistema, a produção sofreu uma série de intempéries devido ao fato de que anteriormente à aplicação desse formato, os animadores tinham o costume de desenharem sozinhos todos os elementos de uma cena para um curta-metragem, ao passo que nessa nova plataforma de confecção eles deveriam atentar para o fato de que alguns artistas eram responsáveis por desenharem os mesmos personagens durante toda a produção (GABLER, 2009).

Apesar das dificuldades enfrentadas durante a sua confecção, *Branca de Neve e os Sete Anões* conferiu importante retorno financeiro para os Estúdios Disney, possibilitando a continuação de investimentos desse estúdio na produção de longas-metragens. Porém, mais interessante para nós do que o seu rendimento monetário, é o fato de que esse filme nos viabiliza observar os fundamentos que se tornaram os princípios da animação nos Estúdios Disney, criados durante esse período conhecido como a sua “fase de ouro”, a qual contempla a criação de *Branca de Neve e os Sete Anões*.

3.2.2 – *Toy Story* e a Pixar

Criado a partir da união entre o cientista de computação Edwin Catmull, o animador John Lasseter e o empresário Steve Jobs, o estúdio cinematográfico de animação Pixar, no qual se daria a produção de *Toy Story*, foi fundado em 1986, no estado da Califórnia, nos Estados Unidos. Responsável pela concepção de dezessete longas-metragens animados por meio da computação gráfica, a Pixar corresponde a um dos estúdios de animação mais expressivos da contemporaneidade³⁸.

Mas, para que possamos compreender como foi possível a constituição de um estúdio voltado exclusivamente para a animação por meio do uso de computação gráfica,

³⁸ Informações disponíveis no site oficial da Pixar: <http://www.pixar.com/about/Our-Story>. Acesso em fevereiro de 2017.

algo ainda incipiente no cenário do cinema de animação naquele contexto, é necessário ressaltar o papel da empresa Lucasfilm, pertencente ao cineasta George Lucas – criador da franquia *Guerra nas Estrelas*, uma das mais icônicas da história do cinema estadunidense –, pois em uma das divisões de sua companhia, a Lucasfilm Computer Division's, o cineasta começou a investir em uma tecnologia que pudesse expressar aquilo que o universo de fantasia que se passava no espaço, em *Guerra nas Estrelas*, requeria visualmente, no seu entendimento. Para tanto, Lucas contratou uma equipe, entre eles Edwin Catmull, para trabalhar nessa nova divisão da empresa, no ano de 1979, no intuito de desenvolver três tecnologias: um sistema de edição de vídeo digital, um sistema de áudio digital e uma combinação de scanner e impressora digital que pudesse transferir imagens do filme para o computador e vice-versa, sem que a qualidade da imagem fosse perdida quando manipulada digitalmente (PAIK, 2007).

Assim como Catmull que foi contratado para trabalhar na Lucasfilm Computer Division's, John Lasseter passou a integrar a equipe, em 1983. Portanto, dois dos criadores da Pixar tiveram a oportunidade de trabalhar para essa divisão do estúdio de Lucas, a qual seria comprada por Steve Jobs, em 1986, dando início ao estúdio cinematográfico de animação por meio de computação gráfica, a Pixar. Segundo Paik (2007), a convergência dos talentos de cada um desses três indivíduos foi substancial para a criação da Pixar, quais sejam o conhecimento técnico de computação de Catmull, a perspicácia de Lasseter como agente promotor de um grupo coeso de animadores instigados para trabalhar com uma forma de criar animação ainda pouco explorada como técnica e o apoio e sustento financeiro de Jobs à companhia, sem deixar que ela sucumbisse aos momentos de crise.

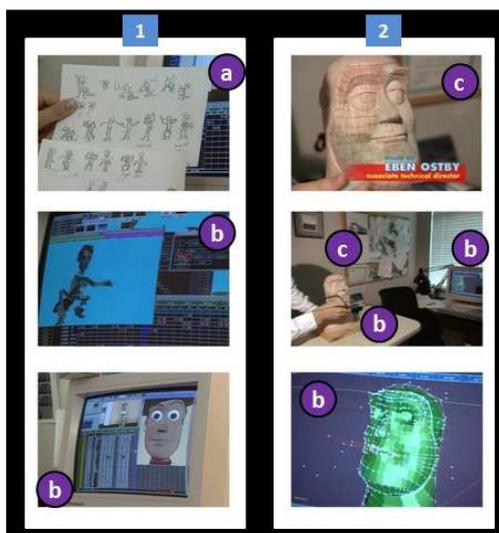
A aspiração da Pixar em realizar o seu primeiro longa-metragem de animação em 3D surgiu em decorrência da produção do seu quarto curta-metragem, *Tin Toy*, em 1988, o qual narrava as aventuras de um brinquedo que tenta escapar de um bebê que o persegue. De acordo com Paik (2007), três anos após o lançamento de *Tin Toy*, os estúdios Disney e Pixar assinariam um contrato de coprodução de um longa-metragem que também tivesse uma história envolvendo brinquedos como seus personagens principais. Inicialmente, seria realizada uma espécie de sequência envolvendo o brinquedo de *Tin Toy*, contudo a ideia foi deixada de lado, em detrimento de uma proposta que expressasse o contraste entre um brinquedo novo que tomaria o lugar de um brinquedo velho e antigo favorito de uma criança. Assim tem início a concepção de *Toy Story*.

A história desse longa-metragem se concentra na relação entre dois brinquedos: Woody, um boneco de cowboy que costumava ser o brinquedo preferido do menino Andy, e Buzz Lightyear, um boneco de astronauta que passa a ocupar a posição de predileção da criança. Indignado com o crescente desinteresse de seu dono, assim como de todos os seus amigos brinquedos que passam a admirar Buzz, Woody articula uma armadilha para fazer o brinquedo astronauta desaparecer de sua vida. Mas, o plano não sai como o esperado e após uma série de contratempos Woody e Buzz se veem presos na casa do vizinho de Andy, um garoto sádico que adora destruir brinquedos. Sem acreditar durante todo o filme que na verdade é um brinquedo construído para o entretenimento de uma criança, Buzz descobre que não é um astronauta que precisa retornar ao espaço. A fragilidade experimentada a partir da percepção de sua verdadeira condição faz com que Buzz se aproxime cada vez mais de Woody até que, ao final da animação, ambos constroem uma amizade responsável por salvar suas vidas, assim como por proporcionar o reencontro com seu dono, Andy.

Questão significativa que envolvia a criação deste que é o primeiro longa-metragem dos estúdios Pixar estava calcada no fato de que o máximo que já havia sido produzido em computação gráfica para uma animação pelo estúdio, até então, havia sido o curta-metragem *Tin Toy*, de cinco minutos de duração. Até mesmo o filme *Jurassic Park* (1993), que na época de seu lançamento recebeu uma série de prêmios relacionada ao uso de computação gráfica, possuía menos de dez minutos de filme utilizando essa técnica. Desse modo, o que a equipe da Pixar desejava realizar era algo realmente fora do usual, tendo também em vista que muitos dos seus integrantes nem sequer haviam tocado em um computador durante suas vidas (PAIK, 2007).

No site oficial da Pixar é dito, entre outras coisas, o seguinte: “*Toy Story would be built on thousands of hand drawings, sculptures, and models. The new computer technology simply meant they had ‘the coolest pencils in the world’ at their disposal*”³⁹. Com a sensação de estar alcançando novas fronteiras para o cinema de animação, a equipe teve que mergulhar em uma proposta, cuja técnica se diferenciava daquela considerada a forma tradicional de se confeccionar uma animação.

³⁹ “*Toy Story* seria construído sobre milhares de desenhos a mão, esculturas e modelos. A nova tecnologia de computador simplesmente significava que eles tinham ‘o lápis mais legal do mundo’ a sua disposição.” Tradução nossa. Informação disponível em: http://www.pixar.com/features_films/TOY-STORY#. Acesso em fevereiro de 2017.

Figura 15 - Confeção de *Toy Story*

Fonte: Todos os itens constituem *frames* extraídos dos vídeos de *making of* do filme *Toy Story*, disponíveis no site da Pixar: http://www.pixar.com/features_films/TOY-STORY#Film-Trailers. Acesso em fevereiro de 2017.

Muito embora certas etapas da produção como, por exemplo, a criação de um roteiro e a elaboração de arte conceitual dos personagens se assemelhassem àquelas da animação realizada inteiramente por meio de desenhos, a maneira pela qual os animadores operavam na Pixar era bastante particular, utilizando softwares para que pudessem criar a animação dos personagens em seus computadores, ao invés de desenhos feitos em folhas de papel fotografados um a um. Na figura 15, podemos observar (item 1–a) a utilização de esboços desenhados a mão para os movimentos que o personagem Woody deveria desempenhar, os quais são concretizados por meio de software (item 1–b). Além de contar com desenhos feitos a mão como referência, esculturas eram usadas como modelos (item 2–c) para que o formato dos personagens fosse transposto da escultura para o computador (item 2–b), permitindo que, posteriormente, a animação do personagem fosse criada, totalmente, com computação gráfica.

Sobre a produção de *Toy Story* também é importante ressaltar um vínculo direto que existia entre os Estúdios Disney e a Pixar. A relação entre esses dois estúdios de animação pode remontar à própria experiência de Lasseter, o qual teve a oportunidade, quando adolescente, de realizar seu primeiro curso de animação para criação de personagens no *California Institute of the Arts (CalArts)*, o qual foi fundado por Walt Disney, em 1961, e constituiu o primeiro do seu gênero a contemplar o ensino superior

de artes visuais e performáticas, nos Estados Unidos⁴⁰. Além da oportunidade de participar de aulas ministradas por artistas dos Estúdios Disney, Lasseter teve acesso aos arquivos fílmicos desse estúdio durante o seu curso no *CalArts*, o que possibilitou sua imersão na forma de realizar uma animação segundo os princípios Disney.

Após se graduar em 1979, Lasseter começou sua carreira como artista nos Estúdios Disney, trabalhando ao lado de animadores que solidificaram o modo desse estúdio fazer animação. Assim, um dos documentos que evidencia a relação estreita entre as produções da Pixar e aquelas realizadas nos Estúdios Disney consiste em um artigo científico que o próprio Lasseter redigiu, no ano de 1987. Nesse artigo, Lasseter tem como objetivo descrever os princípios da animação do desenho bidimensional, os princípios Disney, e comentar a respeito de sua aplicação na animação tridimensional computadorizada. O autor utiliza, em alguns momentos, exatamente as mesmas frases que os animadores da Disney Thomas e Johnston (1995) usaram ao compor o livro em que descrevem os doze princípios. Contudo, Lasseter altera a ordem de apresentação dos doze princípios e, além disso, suprime um deles: o décimo primeiro princípio do *Desenho Sólido*. Poderíamos focar a maneira como o autor descreve cada um dos princípios, porém o diferencial desse artigo não reside nessa descrição, mas na aplicação e variação dos princípios, tendo em vista a sua utilização por meio da animação computadorizada. Segundo Lasseter, os princípios de *Antecipação*, *Encenação*, *Acompanhamento e Ação Sobreposta*, *Ação Secundária*, *Timing* e *Exagero* funcionam da mesma forma tanto na animação do desenho bidimensional como a partir da computação gráfica. Ao passo que *Comprimir e Esticar*, *Ação Logo à Frente e Pose a Pose*, *Acelerar e Desacelerar*, *Arcos* e *Apelo* continuam com a sua essência inalterada, mas sua aplicação se transforma, haja vista a sua adequação a um meio diferente.

Sobre esses cinco princípios que mudam de acordo com o novo meio ao qual estão sendo aplicados, no caso de *Comprimir e Esticar*, a contribuição de Lasseter (1987) reside na percepção de que um objeto não precisaria passar pela deformação para que esse princípio se faça presente, diferente de quando o mesmo é comentado pelos animadores Disney, em que tudo aponta para a necessidade de deformação. A manutenção do volume é o principal, contudo, Lasseter aplicou o princípio em um personagem, Luxo Júnior, cuja materialidade consistia em uma espécie de ferro, uma vez que se tratava de uma luminária de mesa e, ao fazê-lo, o personagem não poderia se deformar completamente, pois isso

⁴⁰ Informações disponíveis no site oficial do CalArts: <https://www.calarts.edu/about/history>. Acesso em fevereiro de 2017.

iria de encontro à ideia de sua consistência. Portanto, quando os animadores Disney enfatizam a deformação necessária para a existência desse princípio, eles não realizaram uma ressalva acerca desse tipo de situação, mesmo que se tratasse de um objeto rígido sendo animado em folhas de papel e não por meio de computação gráfica.

Quando pensamos no filme *Toy Story*, os principais personagens a serem animados não se tratam de humanos, apesar desses aparecerem em algumas ocasiões ao longo da história, mas brinquedos que em sua maioria consistem de material plástico ou até mesmo de porcelana. Portanto, além de um computador operar de maneira diferenciada daquela em que os desenhos são feitos em folhas de papel e celuloide, há uma questão referente à escolha daquilo que se vai animar, seja um humano feito de carne e osso que pode ser flexível ou um brinquedo de plástico, cujas características do produto precisariam possuir certa rigidez, caso contrário aparentaria ser feito de outro material.

No que concerne ao princípio *Ação Logo à Frente e Pose a Pose*, a particularidade da computação gráfica reside no fato de que um terceiro sistema de organização da maneira pela qual um animador pensa as etapas do desenvolvimento da animação seria instaurado, qual seja o “*layer by layer*”⁴¹. Segundo Lasseter (1987), esse sistema permitia ao artista animar uma transformação por vez, sem que muitas poses extremas fossem utilizadas, acrescentando a importância dos *inbetweens*, aproximando-se, assim, da organização *Pose a Pose*. A animação deveria ser planejada com muita antecedência, pensando em cada uma das ações para que tudo ficasse perfeitamente claro no momento de começar a animar *Camada por Camada*.

O princípio do *Acelerar e Desacelerar* tem sua modificação acarretada em função de que os *inbetweens* são produzidos automaticamente na maioria das animações computadorizadas, por meio da chamada *spline interpolation*. Uma spline consiste em uma função matemática definida por dois ou mais pontos de controle, onde a spline de interpolação seria aquela que passa por todos esses pontos. Controlando os *inbetweens* por meio desse sistema, o princípio se concretiza quando são ajustadas as tensões, as direções e as continuidades dos pontos das splines.

Além disso, o sétimo princípio dos *Arcos* também está intimamente ligado às splines, pois ele é controlado pela mesma spline responsável pelo desenvolvimento da ação de um ponto a outro. Por exemplo, quando um movimento é *Desacelerado* por meio da presença de vários *inbetweens* o *Arco* da ação pode ser modelado como curva da

⁴¹ “Camada por camada”. Tradução nossa.

maneira que se desejar, mas, quando a ação é *Acelerada*, o *Arco* é achatado. Apesar desse efeito de achatamento ser visado em alguns momentos da animação, quando uma ação acontece de forma *Acelerada*, normalmente se tenciona obter um movimento curvo ou arqueado, de acordo com Lasseter (1987).

E, por fim, o décimo segundo princípio do *Apelo*, no qual ocorreria uma transformação, segundo Lasseter (1987). Todavia, o autor se atém a mesma descrição realizada pelos animadores Disney, alterando somente a sua explicação, no sentido de condensar o décimo primeiro princípio, *Desenho Sólido*, à confecção do *Apelo*. Portanto, não caberia uma distinção desse princípio em relação aquilo que é construído em uma animação confeccionada por meio de desenhos em folhas de papel e aquela executada através de softwares de um computador.

E, para além da relação entre o próprio Lasseter e os Estúdios Disney, a Pixar estabeleceu uma parceria com essa companhia durante a produção de *Toy Story*, de forma que a Disney ficaria incumbida de realizar a distribuição desse filme, ao passo que a Pixar seria responsável pela sua elaboração (PAIK, 2007).

3.2.3 – A *Viagem de Chihiro* e os Estúdios Ghibli

Fundado em 1985, por Hayao Miyazaki, Isao Takahata e Toshio Suzuki, os Estúdios Ghibli contam com uma produção de vinte longas-metragens de animação, os quais foram concebidos para serem exibidos nos cinemas, e um filme televisivo, em sua trajetória de criação de filmes (ODELL; LE BLANC, 2009). Ainda que *O Castelo no Céu*, primeira animação produzida pelos Estúdios Ghibli, lançada em 1986, seja o marco inicial desse estúdio, uma obra realizada em período anterior teria sido a responsável por impulsionar e viabilizar a criação dessa companhia. *Nausicaä do Vale do Vento* foi, originalmente, um mangá criado pelo próprio Miyazaki, contudo, uma proposta advinda da mesma empresa encarregada pela sua publicação, a Tokuma Shoten Publishing, faria com que essa história em quadrinhos fosse adaptada para o cinema. Então, a partir do sucesso desse longa-metragem de animação, em 1984, ocorreria a fundação dos Estúdios Ghibli, no ano seguinte (CAVALLARO, 2006).

Modelo emblemático da produção de animação não só em território nipônico, os Estúdios Ghibli consistem na empresa mais rentável que trabalha com cinema de animação fora de Hollywood, de acordo com Odell e Le Blanc (2009). Em decorrência

do sucesso obtido por suas obras, Miyazaki recebeu propostas de alguns estúdios cinematográficos estadunidenses, dos quais os Estúdios Disney se ressaltaram e conseguiram estabelecer um acordo para a distribuição dos filmes produzidos pelos Estúdios Ghibli, no ano de 1996, sob o compromisso de que não alterariam o conteúdo de suas animações (CAVALLARO, 2006). Assim, foi construída uma ponte entre as animações produzidas por Miyazaki e sua equipe em solo oriental, e as pessoas que entrariam em contato com elas em território ocidental por meio dessa parceria.

Mas, para além dessa questão, buscaremos observar conexões relacionadas aos princípios fundamentais da animação do desenho, entre esses dois estúdios, por meio da observação de elementos do filme *A Viagem de Chihiro* (2001), o qual integra o *corpus* do presente trabalho. Esse longa-metragem conta a história de uma menina, chamada Chihiro, a qual está se mudando com seus pais para uma nova cidade quando, em meio a sua viagem, eles decidem adentrar em um local abandonado similar a um parque temático. Acometidos pela fome, os pais de Chihiro começam a degustar das comidas do parque enquanto à noite se aproxima, instaurando um panorama diferente ao cenário que se vê povoado por sombras e seres estranhos. Chihiro tenta se aproximar de seus pais quando percebe que ambos se transformaram em porcos. Desesperada, a protagonista percebe que está presa em um mundo completamente diferente daquele em que habitava e que, para salvar seus pais, ela precisará se submeter a uma nova existência de trabalhos forçados em uma casa termal, na qual habita a bruxa Yubaba, a vilã que aprisionou os pais de Chihiro. Com a ajuda de vários personagens, a menina consegue sobreviver às intempéries que vive nesse mundo de criaturas fantásticas até reencontrar seus pais, ao final do filme.

No *making of*⁴², realizado sobre a produção de *A Viagem de Chihiro*, foi possível identificar a forma a partir da qual essa animação foi construída. Para dar movimento às personagens, o narrador do *making of* explica que são necessários inúmeros desenhos, os quais são esboçados um a um manualmente, processo que se manteve inalterado, apesar da era digital fornecer novas tecnologias para a produção de uma animação. As etapas do processo de animação são descritas da seguinte maneira: primeiramente, o diretor Hayao Miyazaki realiza a elaboração do roteiro para que, em seguida, sejam produzidos os esboços, cuja principal característica é o desenho das partes mais importantes dos movimentos que a animação deverá possuir. Após os esboços ficarem prontos, eles são

⁴² *Making of* do filme disponível em: A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Estúdios Ghibli, 2003. 1 DVD (124 min), son., color.

encaminhados para os animadores, os quais são responsáveis por confeccionarem todos os desenhos que ficam entre os movimentos determinados por cada um dos esboços, criando a animação a partir da sequência que é estruturada entre todos esses desenhos.

Uma questão interessante acerca dos Estúdios Ghibli é o fato de que, até a produção do seu décimo filme, *Princesa Mononoke*, em 1997, o diretor Hayao Miyazaki era responsável não só pelo roteiro, mas pela criação de todos os esboços, tendo, portanto, participação ativa na confecção dos desenhos que integravam os longas-metragens de seu estúdio.

3.2.4 – *O Menino e o Mundo* e o estúdio Filme de Papel

O longa-metragem em questão foi produzido pelo estúdio cinematográfico brasileiro Filme de Papel, fundado pelo diretor Alê Abreu, no ano de 1991, o qual possui em seu histórico a realização de três curtas-metragens, um piloto de seriado televisivo e dois longas-metragens⁴³, sendo o último deles, *O Menino e o Mundo*. A ideia de fazer um filme que tratasse da história de um menino que sai pelo mundo à procura de seu pai teria surgido quando Abreu estava integrado a um projeto chamado Canto Latino, um documentário com animação que abordaria os diversos períodos da história da América Latina, por meio de músicas de protesto. Durante o tempo em que esteve imerso nesse ambiente de pesquisa, o diretor começou a desenvolver anotações e desenhos a respeito de um menino que, desde essa época de rascunhos, já se chamava Cuca, nome do protagonista que permaneceu até a versão final do filme. A proposta foi crescendo na medida em que se destacava o estilo a partir do qual Abreu criou o personagem Cuca, assim como o ambiente ao seu redor, uma simplificação extrema dos traços e um gestual muito simples, de acordo com o diretor⁴⁴.

O filme conta a história do menino Cuca, o qual vive em meio a um cenário repleto de elementos da natureza como rios, árvores e animais silvestres. Em uma pequena casa, ele reside com seu pai e sua mãe, até o dia em que seu pai parte em busca de trabalho, deixando a família para trás. Movido pela saudade, Cuca embarca em um trem que o leva ao encontro de dois personagens, os quais identificamos, posteriormente, como sendo ele próprio em duas idades distintas daquela de quando é criança. Inicialmente, Cuca

⁴³ Informação disponível no site oficial do estúdio: <http://filmedepapel.blogspot.com.br/>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁴⁴ Informação disponível no site oficial do filme: <http://omeninoemundo.blogspot.com.br/search/label/g%C3%AAAnese>. Acesso em fevereiro de 2017.

encontra a si mesmo em um estágio já bem avançado de idade, em que possui dificuldades para executar trabalhos que exijam muita força e destreza, diferente do segundo personagem que o acompanha em parte de sua jornada, seu “eu” jovem adulto, que busca trabalho em uma fábrica próxima a uma cidade saturada de poluição. Durante as duas etapas de sua jornada em que encontra a si mesmo, Cuca não cessa a procura por seu pai, o qual acaba nunca reencontrando, a não ser nas lembranças que cultiva até o final de sua vida.

Responsável não só pela direção dessa animação, Alê Abreu também trabalhou em toda a concepção dos desenhos que seriam norteadores para a produção, além de ser o encarregado pela montagem e pelo roteiro do filme⁴⁵. Com relação ao roteiro, ele explica que essa etapa foi realizada de uma forma um pouco diferente do convencional, uma vez que, a partir do argumento, a animação foi construída diretamente na ilha de edição criando um *animatic*, cuja função é similar a de um *storyboard*, com a diferença de que o segundo é confeccionado em forma de histórias em quadrinhos, ao passo que no primeiro é elaborada a conversão das ilustrações diretamente em animação, criando um modo de pré-visualização das cenas no computador.

Em *making of* desenvolvido durante a produção de *O Menino e o Mundo*, podemos observar uma diversidade de materiais utilizados para confeccionar essa animação. Segundo o diretor⁴⁶, a intenção era a de realizar um filme que fosse ancorado em elementos que ele descreveu como pouco digitais como, por exemplo, lápis de cor, canetinha, pinturas de todos os tipos, colagem, materiais que adicionavam diferentes texturas à composição da animação.

Figura 16 - Confeção de *O Menino e o Mundo*



Fonte: Imagens editadas pela autora da pesquisa. Todos os itens constituem *frames* extraídos do *making of* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁴⁵ Informação disponível no site oficial do filme:

<http://omeninoemundo.blogspot.com.br/search/label/g%C3%AAnese>. Acesso em fevereiro de 2017.

⁴⁶ Informação disponível no *making of* do filme:

<https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs>. Acesso em fevereiro de 2017.

As imagens presentes na figura 16 são um exemplo de algumas das etapas de como era realizado o processo de animação no estúdio Filme de Papel. Primeiramente (item 1), era feita a pintura, desenho ou colagem que iria compor a animação. Após essa primeira etapa ser concluída pelo artista, o material era digitalizado, por meio de um escâner (item 2), para que, posteriormente, essa composição fosse trabalhada diretamente no computador pelos animadores (item 3).

Tendo em vista o que foi trabalhado no presente capítulo, verificamos, primeiramente, quais as características de nosso objeto de pesquisa pertencentes à dimensão relativa, qual seja o conjunto dos doze princípios fundamentais da animação do desenho elaborados pelos Estúdios Disney. Além disso, foi possível realizarmos uma aproximação com os contextos de criação de cada um de nossos objetos empíricos, tendo em conta os estúdios cinematográficos nos quais foram produzidos, assim como os temas abordados por esses quatro longas-metragens.

O conhecimento referente à criação desses quatro estúdios cinematográficos e como elaboraram suas produções é fundamental para que consigamos resguardar as singularidades de cada uma das animações com as quais vamos trabalhar, haja vista que nenhuma delas pertence a um mesmo contexto histórico. Entretanto, a importância de entrarmos em contato com os doze princípios da animação a partir da dimensão relativa consiste na conexão que pode ser tecida, no próximo capítulo, entre essa dimensão e uma dimensão absoluta, por meio da qual buscaremos compreendê-los, intuindo o que dura em nossos objetos empíricos, a partir da observação desses mesmos princípios, tendo em conta os regimes de afecção e ação da imagem-movimento, com os quais estão conectados, como esses princípios da animação se atualizam nos filmes *Branca de Neve e os Sete Anões*, *Toy Story*, *A Viagem de Chihiro* e *O Menino e o Mundo* e o que se manifesta em termos de duração nessa experiência do cinema de animação.

4 – DIMENSÃO ABSOLUTA

A partir daquilo que foi construído durante o segundo e o terceiro capítulo do presente trabalho, podemos começar nossa observação dos doze princípios da animação na dimensão absoluta. Inicialmente, buscamos refletir acerca da montagem de cada um dos objetos empíricos, no sentido de compreendermos como é estruturado o fluxo das imagens-movimento dentro das quatro animações em questão. Em seguida, procuramos estabelecer a relação dos doze princípios, tendo em conta a dimensão relativa e a dimensão absoluta. E, em um terceiro momento, são estruturadas as constelações cujos elementos são cartografados em quadros das animações em questão.

Assim, por mais resguardadas que estejam as diferenças existentes entre os quatro filmes com os quais vamos trabalhar, levando em consideração não só as técnicas utilizadas durante suas confecções, mas também os seus contextos de criação, todos eles apresentam pelo menos um ponto em comum: a forma de montagem pela qual são construídos. Seguindo o ritmo de um organismo, todas as partes que constituem esses quatro filmes estão interligadas e subordinadas aos dualismos presentes na tendência da montagem orgânica.

Branca de Neve e os Sete Anões está associada intimamente com a escola de montagem cinematográfica orgânica, exemplificada a partir das obras de Griffith, na qual o binômio do bem contra o mal, considerado o maior entre todos os dualismos que organiza esse tipo de montagem, corresponde à engrenagem principal, a partir da qual são coordenadas as imagens-movimento nessa animação. Encarnado na personagem da Rainha, o mal tem na necessidade da antagonista de ser considerada a mais bela entre todas as mulheres o principal ingrediente que o propaga quando da descoberta de que Branca de Neve seria a mais bela. Tomada por inveja, a Rainha começa, então, suas articulações maldosas para que sua rival seja destruída, o que nos leva a outra parte do binômio: o bem encarnado em uma princesa bondosa que tem seu título desprezado enquanto é submetida ao trabalho forçado pela própria Rainha. Assim, a montagem orgânica se desenvolve de modo que esse binômio, Rainha má versus Princesa bondosa, oriente todas as partes integrantes da unidade desse organismo.

Em *Toy Story*, o binômio da montagem orgânica se manifesta, principalmente, no dualismo entre o velho e o novo. Diferente do filme descrito anteriormente, em *Toy Story* não ocorre uma batalha épica do bem contra o mal, mas antes as dificuldades de convivência entre um brinquedo antigo de cowboy e um brinquedo moderno de

astronauta. O embate entre Woody, o cowboy, e Buzz, o patrulheiro espacial, coordena o organismo do filme que se molda de acordo com as nuances da relação entre um brinquedo que se vê preterido pelos seus amigos e pelo seu próprio dono, e o outro brinquedo que não se dá conta de que está adentrando um lugar que já possuía uma série de relações estabelecidas.

A montagem orgânica pode se manifestar em mais de um dualismo dentro do mesmo filme, mas, nesse momento, destacamos aqueles binômios que entendemos como os principais de cada uma das animações em destaque. *A Viagem de Chihiro* possui uma série de binômios que coordenam o filme, dentre os quais ressaltaremos, primeiramente, a existência de dois mundos. Apesar do mundo similar aquele em que vivemos aparecer somente quando a animação inicia e quando ela termina, Chihiro passa todo o filme fazendo uma série de esforços dentro de um outro mundo, fantástico, para que consiga retornar à realidade a qual ela fazia parte. Portanto, por mais que o mundo no qual habitava seja visualizado somente nos extremos do filme, ele coordena todas as suas ações dentro do mundo fantástico para que a protagonista possa transformar seus pais novamente em humanos e voltar com eles para casa. Assim, temos o primeiro binômio do filme composto pela existência de dois mundos.

Podemos ressaltar, também, como o outro dualismo que coordena essa animação, a relação entre as posturas imaturas da protagonista que, na medida em que adentra o mundo fantástico sem a proteção de seus pais, se vê diante de uma série de adversidades a partir das quais começa a desenvolver características e posturas mais maduras e assertivas. Em vista disso, temos, pelo menos, esses dois dualismos que dão forma ao organismo do filme: a existência de dois mundos e o crescimento da protagonista durante a animação.

Em nosso último filme elencado, *O Menino e o Mundo*, é possível observar uma série de dualismos. Começamos pelo binômio “presença e ausência”. As aventuras do menino Cuca pelo mundo além de seu quintal tem início quando o protagonista deixa sua casa, em busca de seu pai. Motivado pelo sentimento de saudade, Cuca empreende uma jornada na tentativa de reestabelecer o contato que possuía com seu pai, antes desse ir embora à procura de trabalho. Desse modo, temos o primeiro dualismo que irá desencadear outros como, por exemplo, os binômios “campo e cidade”, “natureza e industrialização”, ambos relacionados aos momentos em que Cuca deixa para trás sua vida no campo, imersa na natureza, para adentrar em espaços cada vez mais próximos de

centros urbanos em que o número de maquinários aumenta gradativamente, ao passo que tudo aquilo relacionado à natureza desaparece.

Além disso, podemos destacar também o dualismo entre a infância de Cuca e o seu encontro com duas versões de si mesmo, uma na vida adulta e a outra já em estágio avançado de idade. Confrontando-se consigo mesmo e com os desafios que terá de enfrentar no futuro, a relação dual entre a postura dele quando menino e a sua postura quando adulto também nos possibilita caminhar com a diferença de certas características de cada faixa etária. Quando criança, Cuca descobre o mundo como um explorador diante do fantástico, quando jovem adulto, ele se submete a um emprego fabril e a um contexto de sobrevivência dentro de uma grande cidade e, quando em uma idade mais avançada, Cuca se vê mendigando por trabalho, doente e fraquejando para sobreviver. Diante das relações que se estabelecem entre os diferentes momentos da vida do protagonista, conseguimos observar a montagem orgânica guiando o desenrolar das diferenças desses dualismos e de outros tantos que existem nesse filme.

Em vista do que foi apontado, podemos evidenciar a composição orgânica como a montagem que organiza cada um desses quatro filmes. Entretanto, essa forma de estruturação não é uma singularidade do cinema de animação. Muito pelo contrário, como já havíamos apontado no segundo capítulo deste trabalho, é nas obras de Griffith que ela possui seu maior expoente. Integrando uma dentre tantas características que podem existir na composição de um filme de animação, esse tipo de montagem nos possibilita compreender o ritmo de encadeamento das imagens-movimento durante os filmes, os quais contêm, também, as outras duas alternâncias descritas por Deleuze (1983): a dimensão relativa e a dimensão absoluta. Diante disso, podemos indicar uma conexão entre uma dimensão relativa que, no caso deste trabalho, se materializa por meio dos procedimentos de animação do desenho que eram empregados nos Estúdios Disney – os doze princípios da animação –, e uma dimensão absoluta, onde se manifestam as imagens-movimento nos regimes de afecção e de ação.

Para tanto, construímos uma tabela contendo os doze princípios, na tentativa de intuirmos, posteriormente, relações entre esses procedimentos e uma dimensão absoluta:

Tabela 1- Os doze princípios da animação

1º	<i>Comprimir e Esticar</i>	Flexibilidade atribuída ao desenho por meio da alteração de sua forma, deformando seus contornos, sem que haja qualquer mudança em seu volume. Por mais <i>Esticado</i> e <i>Comprimido</i> que seja o personagem, seu volume deve permanecer inalterado, independentemente da transformação de seus próprios contornos.
2º	<i>Antecipação</i>	Movimento anterior à ação principal, mas que é fundamental para <i>Antecipar</i> que algo acontecerá a seguir. Quando o personagem dá a entender que algo importante acontecerá em suas próximas ações, a partir desse movimento que as antecede e que já nos possibilita observar características de sua personalidade.
3º	<i>Encenação</i>	Apresentação de qualquer ideia de maneira que sua exposição fique completamente clara, assim como construção da personalidade dos personagens ao <i>Encenarem</i> as situações do filme.
4º	<i>Ação Logo à Frente e Pose a Pose</i>	Dois tipos de processos a partir dos quais era realizada uma sequência de desenhos na animação.
5º	<i>Acompanhamento e Ação sobreposta</i>	Correção da parada súbita de um personagem por meio do encadeamento dos movimentos de diferentes partes do seu corpo. E a continuidade promovida entre ações distintas.
6º	<i>Acelerar e Desacelerar</i>	Quantidade de desenhos que preenchem o movimento gradual de uma pose para a outra.
7º	<i>Arcos</i>	Padrão circular do movimento que imprime fluidez ao seu desempenho.
8º	<i>Ação Secundária</i>	Elementos que enfatizam a ação principal, os quais podem ser desempenhados tanto pelo personagem que pratica a ação principal, como por elementos do cenário ou por outros personagens que estejam em cena.
9º	<i>Timing</i>	Conhecimento da quantidade de desenhos necessários para animar as cenas, ao mesmo tempo em que identifica o que caberia criar em cada movimento, planejando-os para que correspondessem ao objetivo da cena. Noções de tempo e espaço, a partir das quais é construída a percepção da materialidade do que está sendo animado, assim como o ritmo dessa dinâmica. O entendimento acerca da materialidade de um objeto é fundamental,

		pois isso altera drasticamente o espaço e o ritmo dos desenhos. Cronometragem lógica do tempo para reconstruir as qualidades da realidade.
10º	<i>Exagero</i>	Deixar a animação mais convincente, mais próxima de uma caricatura do realismo, sem abrir mão de enfatizar de maneira criativa determinados momentos de cada cena.
11º	<i>Desenho Sólido</i>	Peso, profundidade e equilíbrio deveriam estar evidentes na animação, demonstrando o volume do personagem.
12º	<i>Apelo</i>	Qualquer coisa que uma pessoa gostaria de ver. Características atrativas que compõem os personagens. A maneira como a aparência de cada personagem é concebida, diferenciando-os durante a animação.

O primeiro princípio, *Comprimir e Esticar*, é realizado de modo que seu objetivo se concentra na concretização de um movimento fluido na passagem dos desenhos de uma folha para a outra. Tendo isso em conta, a deformação se tornou um elemento necessário para que pudesse existir flexibilidade na forma. Retirando a rigidez do movimento, as passagens ficaram marcadas pelo *Comprimir e Esticar* daquilo que era animado, proporcionando um desempenho de movimento com total fluidez, sem que seu volume original fosse alterado. Além de ser considerado o mais importante dentre os doze princípios, por Thomas e Johnston (1995), em termos da dimensão absoluta também ressaltaremos a essência medular desse princípio, para pensarmos as imagens-movimento na animação.

O desenho animado introduz movimento na imagem, o que produz ação. Contudo, a animação do desenho também introduz afecções, as quais permitem às imagens passarem de umas as outras, inserindo o movimento como potência antes da realização da própria ação. A flexibilidade, por exemplo, constitui um afeto, o qual existe como uma qualidade na aplicação do primeiro princípio.

Mas, digamos que esse princípio ainda não vigorasse, e que nos deparássemos com os curtas-metragens em que Mickey Mouse ainda é confeccionado a partir do estilo mangueira de borracha. Em tal caso, se consideradas as palavras que dão nome ao próprio título desse princípio, estaríamos diante de um desenho que é esticado e comprimido sem levar em conta a anatomia e a preservação do volume do personagem. Estaríamos na presença da plasmaticidade apontada por Eisenstein. Não obstante, teríamos a rigidez,

contraponto da flexibilidade, como qualidade anterior à ação realizada. Tendo isso em vista, é possível refletirmos acerca da essência da animação, por meio de qualidades tais como a flexibilidade e a rigidez.

A afecção pode estar num rosto, assim como em algo que guarde a potência do que vai se realizar, o que podemos aproximar com o princípio da *Antecipação*. Antes de uma grande ação acontecer, um movimento é executado pelo personagem, manifestando que algo acontecerá a seguir, semelhante à forma como opera a afecção quando anuncia, por meio de uma potência, que algo se concretizará. No quinto princípio, *Acompanhamento e Ação Sobreposta*, podemos observar um funcionamento quase que oposto daquele do segundo princípio, uma vez que na *Antecipação* temos uma potência do vir a ser, ao passo que naquela série de medidas construídas para corrigir a parada súbita, assim como para realizar o próprio desempenho do encadeamento de movimentos de uma ação, observamos a continuação dos movimentos que já foram executados, mas que continuam, apesar de que a maior parte do corpo do personagem pode encontrar-se estática.

Todavia, não seriam os complementos dessa *Parada em Movimento*, uma série de micromovimentos sobre uma placa nervosa imobilizada? Levando em conta que a imagem-afecção é uma unidade refletora imóvel, mas ao mesmo tempo, de movimentos intensos expressivos, os quais constituem o afeto, então poderíamos relacioná-la à maior parte dessas medidas do quinto princípio, as quais são geralmente expressas nos rostos dos personagens. Possuindo a imagem-afecção em seu interior, a imagem-ação se desenrola levando em consideração, também, a potência e as qualidades do afeto. O quinto princípio resguarda esse afeto dos movimentos intensos expressivos, no interior daquelas ações que se desenvolvem.

O sexto princípio, *Acelerar e Desacelerar*, corresponde aos desenhos realizados para o preenchimento de uma pose a outra, fazendo manutenção do tempo entre as ações. Relacionado a esse espaço entre as poses de principal destaque, esse princípio está intimamente ligado ao primeiro princípio de *Comprimir e Esticar*, além do fato de que para seu desenvolvimento é fundamental o nono princípio do *Timing*. Todavia, ele não será cartografado nos quatro longas-metragens em questão, uma vez que não realizaremos a observação de um conjunto de *frames*, onde seria possível visualizar a quantidade de desenhos entre poses extremas, tendo em vista que optamos por utilizar a cartografia em quadros cinematográficos específicos.

Para que qualquer animação do desenho seja desenvolvida, é necessária a percepção de quantos desenhos serão necessários para conseguir, de fato, animá-los. Dessa maneira, o nono princípio proporciona a viabilização de todas as outras técnicas. Existe uma dupla faceta desse princípio, uma vez que ele também determina o tempo que uma ação durará no decorrer do filme. Ele é necessário para introduzir a dinâmica da animação, mas ao mesmo tempo, coordená-la em termos de duração. Tendo em conta que a imagem-afecção está dentro da imagem-ação quando inserida em condições espaço-temporais, podemos relacionar o princípio de *Acelerar e Desacelerar* a concretização da ação que ocorre durante o encadeamento de movimentos entre as principais poses da animação e o *Timing* à manutenção daquilo que é acionado como ação, ou seja, a afecção atualizada em um espaço-tempo específico.

A *Encenação* (terceiro princípio) é construída em total concomitância com a história a ser contada, instituindo esse vínculo entre a forma por meio da qual é articulada a dinâmica de movimento da animação e aquilo que apontamos como a montagem orgânica, nos casos dos filmes trabalhados. Nesse sentido, a exposição das ações desempenhadas pelos personagens possui como seu guia principal os binômios ora comentados, devendo caminhar de acordo com os planejamentos e objetivos das histórias propostas pelos longas-metragens. Mas, do mesmo modo que possui na dimensão absoluta a imagem-ação, esse princípio também manifesta a imagem-afecção se pensarmos não no dualismo Englobante, mas nas qualidades que, por exemplo, os personagens demonstram ao se encaixarem nesse binômio. Portanto, a *Encenação* também possui essa importância no que diz respeito à construção das personalidades, algo que não necessariamente é manifestado durante uma ação, uma vez que podemos ter acesso às características que compõem um personagem durante a expressão da potência de *Antecipação*.

Os *Arcos* (sétimo princípio) e a *Ação Secundária* (oitavo princípio) podem estabelecer relações com o segundo regime das imagens-movimento. Os *Arcos* estão ligados ao desempenho da ação dentro de padrões circulares que se assemelham ao nome dado a esse princípio. Mesmo carregando a possibilidade de alternância entre as qualidades de fluidez e de rigidez a partir dos desenhos concebidos, os *Arcos* constituem a manifestação da forma como se configura uma ação. A *Ação Secundária*, por sua vez, também se manifesta na dimensão absoluta gerida pela imagem-ação, como seu próprio nome expõe. Desenvolvidas para enaltecer a ação principal, esses movimentos estão completamente subordinados ao objetivo da cena, ao binômio principal. Contudo, a *Ação*

Secundária pode ocorrer, por exemplo, durante um movimento de *Antecipação*, como é o caso exemplificado pelo Pato Donald, na figura 10, quando ele se prepara para realizar uma ação e, juntamente com a posição de seus membros inferiores, ele também ajusta seus braços, enfatizando ainda mais a expectativa de que algo acontecerá. Portanto, por mais que o nome desse princípio sustente a ideia da ação, ele pode se manifestar enquanto um movimento da imagem-afecção que enfatiza um afeto.

Os três últimos princípios, *Exagero* (décimo princípio), *Desenho Sólido* (décimo primeiro princípio) e *Apelo* (décimo segundo princípio) resguardam afetos em seus interiores. Buscando algo que potencializasse tudo aquilo que fosse construído dentro das animações de seu estúdio, Disney requisitou a invenção de um procedimento que possuísse como premissa o *Exagero*, no sentido da criação de um impacto ao nervo sensível, algo que estivesse imbuído de uma potência que afetasse o público no momento em que esse entrasse em contato com as animações criadas nos Estúdios Disney. Mas, diferentemente do *Apelo* (décimo segundo princípio), a partir do qual é possível ponderarmos a respeito de uma qualidade de atratividade, algo que o público assemelharia a uma espécie de carisma advindo de particularidades do desenho, por meio de elementos singulares que carregariam, eles mesmos, uma qualidade de atração, o *Exagero* possui uma ligação íntima com a narrativa e, portanto, se distancia nessa medida do princípio do *Apelo*.

A qualidade de atração do *Apelo* é algo trabalhado pelos animadores antes mesmo da confecção da animação das cenas ocorrer, tendo em vista que uma série de estudos é realizada acerca de cada um dos elementos que entrará em cena, principalmente os personagens. As nuances da aparência de cada um, sua personalidade, suas características são planejadas muito antes da produção da animação do desenho em si. O *Apelo* é a forma como vemos aquilo que nos é apresentado, a busca pelo entretenimento do público e, na escolha da aparência dos personagens da animação, temos o seu maior expoente.

Já o *Desenho Sólido* (décimo primeiro princípio) pode se relacionar à qualidade da plasticidade atribuída ao desenho. Com essa qualidade o desenho ganha uma maleabilidade relacionada à caricatura do realismo, portanto ele possui um volume estável, o qual não sofre alterações, independente das deformações sofridas a partir do princípio de *Comprimir e Esticar*, assim como possui equilíbrio e senso de profundidade em sua composição. A potência da plasmaticidade, por outro lado, permite ao desenho se transformar em qualquer coisa, independentemente da manutenção de seu volume, de

uma aproximação com o realismo ou de o personagem aparentar ser uma tábua de madeira sem profundidade ou equilíbrio na consistência material que o personagem apresenta.

Não nos esqueçamos do quarto princípio, *Ação Logo à Frente e Pose a Pose*, mas o reservamos para o final dessa problematização, em função da impossibilidade de o observarmos. Correspondendo a uma escolha realizada pelo animador durante o ato de desenhar, esse princípio é guiado por duas formas de construir a sequência de desenhos. Portanto, teríamos que estar presentes, no momento da confecção de cada cena dos quatro filmes em questão, para evidenciarmos qual entre os dois caminhos os animadores responsáveis pela criação dessas animações optaram por seguir.

4.1 – Constelações: Máscaras e Mecanicismos

Nossos objetos empíricos foram observados a partir do método cartográfico, o qual nos possibilitou criar um mapa de orientação por meio das coalescências temporais presentes na conexão entre a dimensão relativa da atualização materializada dos princípios fundamentais da animação em cada um dos quatro filmes e a dimensão absoluta, aquilo que está conectado ao devir, a uma manifestação que dura no tempo, por meio dos regimes de afecção e ação da imagem-movimento. Em nosso mapa, observamos a dimensão relativa, como os princípios se fazem presentes e operam nas animações, ao mesmo tempo em que atentamos para os regimes da imagem-movimento que se manifestam na dimensão absoluta, para que conseguíssemos observar duas constelações em que se organizam modos de ser da animação do desenho.

A primeira constelação, a ser nomeada de Máscaras, reúne aqueles princípios em que a imagem-afecção se destaca como produtora de afetos. Lembramos que, apesar da imagem-afecção se manifestar principalmente em rostos enquadrados em primeiros planos, ela também se revela em todos os outros tipos de planos e não necessariamente em rostos, podendo um objeto, por exemplo, estar imbuído de afeto, seja na forma de potência ou de qualidade. A constelação das Máscaras se estrutura a partir de uma espécie de repetição, mediante a afirmação sistemática de certas expressões da animação do desenho, por meio das quais é operada a construção do entendimento do espectador com relação aquilo que ele visualiza nos filmes.

Essa repetição compreende desde aquilo que vemos de imediato no filme, como a estrutura fisionômica de cada personagem e os adereços que os caracterizam, até as operações mais complexas envolvendo os princípios da animação. Para que possamos

identificar, por exemplo, Branca de Neve durante todo o desenrolar da animação, sem que seja possível confundi-la com qualquer outro elemento do filme, é necessário que ocorra uma reafirmação que diz respeito ao design da personagem, ao formato de seu rosto, à aparência e cor do seu vestido, sua altura e outros detalhes de sua fisionomia, o que corresponde ao décimo segundo princípio do *Apelo*. Mas, para além da relação estabelecida a partir da existência desse princípio, as Máscaras se manifestam como agenciadoras da personalidade complexa que denota não só Branca de Neve, mas todos os outros personagens de cada um dos filmes com os quais estamos trabalhando.

Em vista disso, algumas das perguntas que nos direcionam aos princípios que constroem as Máscaras seriam, por exemplo, quais os elementos que nos fazem crer que Branca de Neve é uma personagem bondosa e não a vilã do filme? Como sabemos que o anão que aparece em cena é o anão Zangado e não o anão Feliz, levando em conta suas aparências, mas tentando observar, também, outros elementos em detrimento delas? Ou até mesmo se evocarmos a figura 4, a qual foi acionada no terceiro capítulo para comentar a respeito do princípio de *Antecipação*, em que vemos o movimento realizado pelo Pato Donald, podemos nos questionar como essa potência de enunciação do movimento nos comunica acerca de quem é esse personagem, a partir da forma como ele a desempenha.

Porém, ademais do que englobam os personagens, Máscaras também podem se manifestar em objetos, quando a esses é atribuída uma qualidade ou uma potência, como é o caso do que ocorre com a maçã em *Branca de Neve e os Sete Anões*. Uma maçã não possuiria a potência de ser um objeto mortal a menos que fosse colocada em meio a um contexto onde a imagem-afecção se faz presente imbuindo-a desse afeto. Utilizamos, portanto, a cartografia para mapear os princípios que pressupõem a criação de rostos que manifestam afetos, as Máscaras, na dimensão absoluta.

A segunda constelação que observamos consiste nos Mecanicismos, um grupo que resguarda um universo operado mediante uma relação de subordinação entre os movimentos. Assim, se retomarmos, por exemplo, a figura 18 em que visualizamos uma bola quicando – empregada durante a explicação do nono princípio do *Timing* durante o terceiro capítulo – é possível observarmos uma aplicação da terceira lei de Newton, onde para cada ação há uma reação. Mesmo diante da possibilidade de criar um mundo que não fosse coordenado por uma natureza similar àquela do universo em que vivemos, os animadores reproduzem um funcionamento mecanicista ao movimento que passa a existir na animação. No caso da bola quicando, tanto o primeiro princípio de *Comprimir e Esticar* como o *Timing* atribuem a ela a credibilidade de que, por mais que seja fruto de

um desenho bidimensional em uma folha de papel, ela desempenhe um movimento correlato ao de uma bola tridimensional que fosse filmada ao realizar o mesmo deslocamento.

Mesmo diante dos primeiros curtas-metragens de Mickey Mouse em que imperava o estilo mangueira de borracha e a plasmaticidade, ainda ocorriam relações de sucessão entre os movimentos. Contudo, na medida em que Walt Disney renuncia essa forma de conceber animação e se aproxima paulatinamente daquilo que ele chamava de “caricatura do realismo”, observamos uma tentativa cada vez maior de aproximação entre a maneira pela qual nosso universo físico opera e aquele produzido em uma animação. E, no que diz respeito à dimensão absoluta, vemos a organização dos quatro filmes como um corpo que precisa de uma ordenação para que seus órgãos funcionem de modo convergente, como edifica a montagem Griffithiniana.

Os princípios que manifestam a imagem-ação na dimensão absoluta arquitetam a estruturação dos organismos vivos que coordenam os filmes, de maneira que os Mecanicismos estejam presentes não só nos movimentos desempenhados em uma cena específica, mas na organização de cada uma das quatro animações como organismos pulsantes regidos por uma relação hierárquica entre suas partes. Os Mecanicismos constituem a constelação que promove a construção do fio que engendra as passagens entre os quadros da animação, tendo em vista que eles existem como uma dimensão da imagem-ação.

Considerando esses apontamentos a respeito das possíveis relações entre os princípios vistos a partir das dimensões relativa e absoluta, essa última ligada à duração e às qualidades dos regimes da imagem-movimento, cartografamos elementos de uma cena de cada um dos filmes trabalhados nesta dissertação, no intuito de observarmos a maneira pela qual os princípios da animação se manifestam. É importante mencionar que a escolha das cenas a seguir não foi fundamentada na relevância que elas apresentam para a história dos seus filmes, apesar de que algumas podem possuir certo destaque quando pensadas a partir de uma ótica, cujo interesse principal é a importância dentro da estruturação narrativa. Diante de todas as possibilidades de cenas desses quatro filmes que contém a viabilidade de cartografarmos e, posteriormente, autenticarmos em seus quadros as tecituras entre os princípios da animação e a imagem-movimento, ressaltamos aquelas em que observamos serem mais profícuas essas conexões na constituição das constelações das Máscaras e dos Mecanicismos.

O exercício que iremos empreender a seguir não implica em realizar uma cartografia quantitativa que visa à contagem de quantas vezes aparecem certas Máscaras ou certos movimentos Mecanicistas em cada um dos quatro filmes. Ao contrário disso, tencionamos construir constelações que nos permitam observar a maneira por meio da qual os princípios da animação constroem diferentes Máscaras e movimentos Mecanicistas, organizando uma certa experiência do cinema. A descrição de como funciona essa lógica, de como esse mecanismo coordena essa experiência do cinema de animação, constitui o objetivo da observação que realizamos a seguir.

Começamos, então, pela mesma cena que utilizamos durante a explicação dos doze princípios da animação, no capítulo 3, aquela em que Branca de Neve pede aos anões e, especialmente, a Zangado, que lavem suas mãos para que possam desfrutar do jantar e, em seguida, eles se veem diante de um tanque com água gelada. Descrevemos aquilo que observamos em cada uma das cenas dos quatro filmes, sem levar em conta a exposição sistemática dos *frames* de cada uma delas. No caso, em especial, dessa cena mencionada, algumas de suas sequências de *frames* já foram expostas anteriormente, no capítulo 3. Porém, ao invés de destacarmos uma sequência de *frames* das cenas com as quais trabalhamos, ressaltamos quadros que possuam em seu interior a manifestação dos princípios da animação e dos regimes da imagem-movimento, tendo em conta aquilo que foi discutido no segundo capítulo a partir das teorias de Deleuze e de Bazin, a respeito da potencialidade do quadro cinematográfico proporcionar acesso a uma dimensão virtual.

4.1.1 - *Branca de Neve e os Sete Anões*

Começamos, então, pela sequência do pedido de banho em *Branca de Neve e os Sete Anões*, na qual a princesa se dirige a Zangado. No início da cena, no qual ocorre a interação entre Branca de Neve e Zangado, podemos observar, primeiramente, o princípio de *Comprimir e Esticar*, na medida em que o anão realiza um movimento como se estivesse mastigando alguma coisa. Ao desempenhar o movimento de contração em que *Comprime* sua boca, Zangado também *Estica* suas bochechas, ao passo que seu nariz, chapéu, barba, sobrancelhas e olho modificam suas formas, atribuindo elasticidade ao personagem, o que se caracteriza como uma imagem-afecção, uma vez que a maleabilidade atribuída a Zangado constitui um afeto, o qual está inserido dentro da imagem-ação de mastigar. Podemos destacar o quadro a seguir, uma vez que ele pertence tanto à constelação das Máscaras como a dos Mecanicismos.

Quadro 1 - Zangado mastigando



Fonte: Imagem editada pela autora da pesquisa. Quadro extraído do filme: BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.⁴⁷

O Mecanicismo está presente na relação de dependência dos movimentos da face de Zangado, pois em função da maleabilidade adquirida por seus componentes, eles começam a operar como *Acompanhamentos*, ou seja, para que o chapéu se mova, sua testa tem de *Esticar*, ou então para que sua boca se *Comprima*, suas bochechas também precisam *Esticar*. Dessa maneira, se criam níveis hierarquizados entre os movimentos, compondo uma interdependência Mecanicista.

A Máscara, por sua vez, reside exatamente na forma por meio da qual o personagem Zangado executa esses movimentos. Para além das feições e cores das roupas relacionadas ao seu *Apelo*, os anões se distinguem também pelas características que exprimem suas personalidades durante os seus movimentos e, no caso de Zangado, quais seriam as particularidades de suas expressões que fazem dele um personagem singular durante todo o filme? No quadro acima (quadro 1), podemos observar uma série de movimentos do anão que nos demonstram isso. É o caso de como é construída toda a sua pose: a sua sobrancelha completamente arqueada faz com que seus olhos aparentem um olhar severo, as expressões de sua bochecha que dão a sua boca um contorno de irritação, a posição de ambos os braços que se mantêm cruzados, enfatizando a sua inflexibilidade diante da situação *Encenada*, assim como a curvatura de suas costas que incutem uma postura robusta à parte superior de seu tórax. Com a soma desses elementos que estão na face do anão, mas também para além dela, temos a construção de uma rusticidade, pois o rosto, a Máscara da raiva de Zangado, se estrutura por meio de todo o seu corpo.

Após realizar esses movimentos para mastigar, Zangado debocha dos outros anões jogando seu corpo para frente, abrindo sua boca e emitindo um som de escárnio, em

⁴⁷ Em função de que todos os quadros destacados durante o subcapítulo 4.1.1 - *Branca de Neve e os Sete Anões* possuem como fonte o filme “BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color.”, nós optamos por evitar a repetição dessa legenda em cada um dos quadros.

função de seus companheiros terem obedecido prontamente ao pedido de Branca de Neve. E, logo em seguida, ocorre a sequência de *frames* que destacamos no terceiro capítulo, na qual Branca de Neve aparece em cena questionando a postura de Zangado de não ter seguido os outros anões para o banho.

Quadro 2 - Branca de Neve fala com Zangado



Destacamos o quadro acima, no sentido de verificarmos se a protagonista também articulava uma série de características que compõem uma Máscara, assim como fez e continua fazendo Zangado nesse quadro. Assim, vemos na princesa, ao contrário do anão, uma fisionomia facial que não contém nenhuma ruga de expressão, na medida em que suas sobrancelhas se elevam, sua boca articula-se para proferir palavras e seus olhos se fecham com delicadeza. A postura semicurvada de Branca de Neve permite que observemos a *Encenação* de sua personalidade em contra ponto com a pose imperiosa de Zangado. Mesmo sendo uma mulher nobre, que possui um título da realeza, a protagonista apresenta-se como uma personagem condescendente quando se aproxima do anão ao curvar-se. De forma similar ao que ocorre na *Ação Secundária* dos braços cruzados do anão, que reforçam sua postura, a maneira pela qual a princesa articula seus braços ao lado de seu corpo e suas mãos em um gesto que denota certa delicadeza ao deixá-las paralelas à linha do chão, constrói todo um posicionamento corporal de acordo com a Máscara de delicadeza manifestada por Branca de Neve. Enfatizando uma personalidade doce e gentil, a série de movimentos destacada constrói um perfil para a protagonista que é praticamente o oposto daquilo manifestado na Máscara de raiva exprimida pelo anão.

Após esse questionamento acerca do banho, Zangado dá as costas à princesa para, logo em seguida, confrontar-se novamente com a protagonista e praticar um movimento, no qual a imagem-afecção se faz presente como uma potência de *Antecipação*:

Quadro 3 - *Antecipação* de Zangado



Do lado direito do quadro, Zangado se *Antecipa* para realizar uma ação, dando a ver uma Máscara de suspense com traços de sua personalidade pelo modo como prepara o afeto da potência em todo o seu corpo. *Esticando* sua coluna ao mesmo tempo em que coloca seus ombros para trás, o peito do anão é projetado para frente enquanto sua cabeça se posiciona pronta para desferir uma ação contra Branca de Neve. A princesa, por sua vez, expressa uma Máscara de espanto, quando seus olhos arregalados se dão conta de que Zangado fará algo contra ela. Além disso, o pescoço da protagonista se *Comprime*, na medida em que seus ombros também se contraem, concomitantemente com a abertura dos dedos de suas mãos, demonstrando sua surpresa à reação do anão, a partir dessas *Ações Secundárias*.

A ação de Zangado, em resposta ao questionamento de Branca de Neve, não ocorre em forma de palavras desferidas à princesa, mas antes como um *Exagero*. Ao disparar sua língua em direção à protagonista, o anão dá mostras, mais uma vez, de por que carrega o nome de Zangado.

Quadro 4 – Zangado mostra a língua



Como continuação do quadro anterior (quadro 3), a Máscara de Branca de Neve se conserva como uma sensação de espanto, ao passo que, no caso de Zangado, sua língua, enfatizada pelas *Ações Secundárias* de seu nariz empinado, de suas sobrelhas arqueadas e de sua barba lançada à frente, cria uma Máscara *Exagerada* com a qualidade de raiva presente no quadro 4. A ação de Zangado possui em seu interior uma Máscara que se constrói por meio da *Encenação Exagerada* do afeto de raiva que o acomete,

principalmente, pela maneira como a língua do anão se torna ela mesma o principal elemento dessa Máscara.

Após mostrar sua língua para a princesa, Zangado segue em direção ao lado de fora da casa, onde se encontram os outros seis anões, mas, ao fazer isso, ele esbarra na porta. Destacamos o quadro 5, referente a esse momento, tendo em vista à constelação dos Mecanicismos, pois pelo fato de ser constituído como um *Desenho Sólido*, imbuído de uma qualidade plástica que permite *Comprimir e Esticar* o seu corpo, modelando-o de acordo com o que cada situação demanda de sua flexibilidade, Zangado não fica machucado após o esbarrão. E, além disso, podemos observar o *Timing*, primeiramente, no tempo de duração em que cada um dos movimentos do corpo do anão leva para se desenrolar, enquanto reações de *Acompanhamentos* ao seu primeiro contato com a madeira da porta. O *Timing* ainda pode ser visualizado, na própria configuração material conferida ao anão Zangado, por exemplo, quando ele esbarra na porta e conseguimos ter uma noção do peso do anão, em função de como seu corpo reage ao impacto.

Quadro 5 - Zangado esbarra na porta



O nono princípio do *Timing* possui, então, essa dupla faceta, introduzindo tanto a dinâmica referente ao movimento, como a materialidade de cada elemento que constitui o quadro, ao mesmo tempo em que os coordena em termos de permanência durante sua exposição.

Recuperando-se da batida na porta, Zangado se desloca para o mesmo ambiente em que os outros anões estão. Próximos à banheira, dois dos anões, Feliz e Atchim, colocam as pontas dos dedos de suas mãos dentro da água para experimentá-la. Nos dois casos observamos que o desenvolvimento da ação se dá em forma de *Arcos*, o sétimo princípio. No momento em que retiram seus dedos da água, ambos os anões desempenham o movimento delineando um semicírculo no ar enquanto levantam suas mãos e sacodem seus dedos molhados para longe da superfície da banheira. Quando Atchim, o segundo anão a realizar esse movimento, evoca a imagem-ação relacionada à

dimensão relativa do princípio do *Arco*, ele também manifesta o princípio do *Acompanhamento*, no momento em que suas bochechas dão continuidade ao movimento que sua mão e braço começaram a executar, ao sentirem o frio da água, como podemos visualizar no seguinte quadro:

Quadro 6 - Atchim e a água gelada



Cada parte do corpo de Atchim desempenha movimentos distintos durante essa ação que se desenvolve, também, levando em conta o *Exagero* atribuído ao momento em que balança suas bochechas soltas, as quais continuam se movimentando mesmo depois do restante do corpo do personagem estar parado. Além do *Exagero*, podemos observar nessa mesma imagem-ação o oitavo princípio da *Ação Secundária*, pois tais movimentos desempenhados por outras partes do seu corpo como, por exemplo, suas bochechas, se delimitam enquanto dinâmicas que enfatizam o primeiro movimento realizado pelo dedo saindo da água.

Assim, a imagem-ação é bastante representativa nesse quadro. Contudo, há que se compreender de que forma estaria a imagem-afecção dentro dessas imagens-ação que constituem os elementos destacados dessa cena. De modo similar ao que visualizamos na primeira parte da cena escolhida desse filme, na qual Zangado e Branca de Neve interagem, a principal engrenagem que está proporcionando a progressão de todos esses princípios que estão relacionados à atualização de um afeto em ações, se caracteriza pelo princípio considerado o mais fundamental das animações Disney, *Comprimir e Esticar*. Em meio a todas as imagens-ação construídas, temos a flexibilidade como afeto encarnado nos movimentos de Atchim quando esse retira seu dedo da água, movimentando todo o seu corpo de maneira ora descrita, atualizando a flexibilidade em um espaço-tempo determinado, assim como observamos o afeto de algo congelante sendo delegado à água dentro da banheira em questão quando Atchim articula sua Máscara de esforço completamente *Exagerada* para suportar o frio.

Importante ponderarmos a respeito da atribuição desse afeto para a água, uma vez que esse caso difere daqueles em que o afeto se manifesta em personagens como os anões

e como em Branca de Neve. A particularidade desse quadro 6 envolvendo a água reside, também, no fato de que, caso Atchim não tivesse mergulhado seu dedo, como saberíamos que a água estava gelada? Estamos diante de uma qualidade refletora, pois sozinha, nesse caso, a água não teria como mostrar ela mesma que possui essa qualidade de ser fria, necessitando de um elemento que a acompanhe para a compreensão daquilo que ela possui como afeto. No quadro destacado a seguir (quadro 7), acontece uma dinâmica diferente. A faca empunhada pelo caçador possui a qualidade de ser um objeto cortante, algo comum a objetos de outras naturezas, assim como, no caso da água, outros objetos podem ser incutidos com a qualidade de serem frios. Contudo, nesse caso da faca, ela poderia estar em cima de uma mesa e, mesmo assim, continuaria sustentando essa característica de ser cortante, ao passo que o fato de ser brandida pelo caçador a conota de uma potência de que a morte de Branca de Neve pode acontecer logo em seguida, caso o caçador a atinja com essa faca.

Quadro 7 - A faca do caçador



Por mais que existam diferenças na maneira pela qual entramos em contato com a qualidade de um objeto, eles podem ser rostificados, expressando qualidades e potências em suas próprias Máscaras. Na cena que precede a tentativa de assassinato de Branca de Neve pelo caçador, é notável como objetos são rostificados, apresentando, eles mesmos, algumas Máscaras. Desesperada para fugir das maldades da Rainha, a princesa adentra uma floresta, na qual árvores e troncos podres adquirem rostos, cujas características são assustadoras como podemos observar nos quadros a seguir:

Quadro 8 - Árvore da floresta



Quadro 9 - Troncos na água



Nos quadros 8 e 9, Branca de Neve se defronta com uma árvore e com três pedaços de troncos literalmente rostificados. Eles não só possuem características repugnantes e ameaçadoras, como também apresentam rostos similares ao de um humano, no caso da árvore, e de animais como crocodilos, no caso dos três troncos na água, criando Máscaras de letalidade, uma vez que possuem a potência de colocar em risco a integridade física da princesa. E, além desses dois quadros em que podemos observar exemplos de rostificações literais, outros dois objetos, esses de extrema importância dentro da instância narrativa e da montagem orgânica, também podem ser destacados.

Quadro 10 - O espelho mágico



Quadro 11 - A maçã envenenada



O espelho mágico, ao qual a Rainha faz a pergunta “quem é a mais bela de todas?” que desencadeia todas as suas ações contra Branca de Neve, constitui o primeiro quadro (quadro 10). Muito embora o espelho seja um objeto, ele não só é dotado de uma face, como também atua enquanto um personagem coadjuvante ao lado da Rainha. O segundo quadro (quadro 11) destaca a maçã, cujas propriedades são alteradas por meio de um feitiço lançado pela vilã. Deixando de ser apenas uma fruta, essa maçã adquire uma Máscara com uma potência referente à possibilidade de matar qualquer um que prove de seu sabor. A fina camada de veneno que cobre a maçã com o formato de um crânio, apesar de não ser permanente, evidencia nessa cena claramente a nova potência que a maçã passa a sustentar, qual seja uma Máscara de letalidade.

Tendo isso em vista, ficam evidenciadas Máscaras presentes na animação em questão, que podem pertencer não só a personagens como também a objetos. Voltando à cena dos anões ao redor da banheira, na qual havíamos observado a reação de Atchim à qualidade fria da água, podemos visualizar ainda a construção de Máscaras nos outros cinco anões, também presentes no quadro 6. Dengoso, na extremidade esquerda do quadro, *Comprime* seus olhos para não ter de olhar aquilo que está acontecendo, construindo uma Máscara de esforço para desviar seu olhar. Ao lado de Dengoso, Feliz observa de boca e olhos abertos, mesma expressão manifestada por Soneca, esse no canto

direito do quadro, ao que acontece com Atchim, de maneira que constroem uma Máscara de atenção com relação ao ocorrido. E Mestre, o qual está localizado entre Feliz e Atchim, *Estica* seus olhos e boca mais do que os outros anões, exprimindo uma Máscara de espanto. Todas essas quatro Máscaras se estruturam tendo as expressões faciais dos anões como base para a criação das qualidades em seus rostos. Ao contrário disso, nos quadros a seguir (quadros 12, 13, 14), em que podemos observar os mesmos anões, as Máscaras se constroem por outro viés.

Quadro 12 - Mestre



Quadro 13 - Dengoso e Feliz



Quadro 14 - Atchim e Soneca



Nesses três quadros, as Máscaras se constroem em consonância com as expressões corporais dos anões, mas, acima de tudo, pelo *Apelo* que compõe as suas características. No primeiro deles (quadro 12), temos acesso à Máscara de liderança de Mestre, quando esse se posiciona em frente à banheira, arregança suas mangas e começa a explicar aos anões qual o procedimento para tomarem um banho. Sua mão direita permanece aberta enquanto a esquerda descansa sobre a madeira, com a cabeça levemente inclinada para o lado, Mestre olha os anões de cima para baixo por entre as lentes de seus óculos, como um professor faz com seus alunos quando esses estão sentados lhe escutando e, com um leve sorriso, inicia sua aula de como se lavar. Nesse quadro, assim como nos próximos dois que integram esse compêndio, ocorre uma confluência entre o *Apelo* – o carisma de cada um desses personagens, aquilo que faz deles únicos quando os enxergamos, suas

roupas, expressões faciais, volumes dos corpos – e a *Encenação*, o modo como vão desempenhar movimentos que transmitem suas personalidades.

No segundo quadro (quadro 13), Dengoso e Feliz, próximos à banheira, escutam os ensinamentos de Mestre. Feliz expressa uma Máscara de atenção, ao inclinar-se sobre a borda da banheira com uma de suas mãos apoiada e a outra como se fosse pedir permissão para fazer uma pergunta, ele tem a boca e os dois olhos abertos em direção ao anão Mestre. Sua postura aparenta interesse, uma vez que ao se debruçar sobre a madeira, ele se coloca ainda mais próximo de seu professor. Dengoso, por sua vez, *Encena* exatamente a Máscara que lhe dá o nome. Seus ombros se *Esticam* para cima, ao mesmo tempo em que sua cabeça se abaixa, dando a impressão de que seu pescoço foi *Comprimido* ao ponto de suas orelhas poderem tocar seus ombros. Sua postura de recolhimento o direciona para o lado oposto de onde Mestre fala, como se Dengoso estivesse constrangido em relação ao líder. Suas mãos seguem a mesma postura de suas costas, parecendo se refugiarem dentro de sua própria estrutura óssea. Dengoso fecha levemente seus dois olhos, os quais ainda se direcionam para a posição de Mestre na ponta da banheira, enquanto suas bochechas se *Comprimem* em *Acompanhamento*, ou seja, *Mecanicismo*, por conta do formato modelado por sua boca, transformando sua face, juntamente com a parte superior de seu corpo, em seu rosto.

Por último, o terceiro quadro (quadro 14) apresenta Atchim e Soneca, no lado oposto da banheira em que estão Dengoso e Feliz. Semelhante ao que acontece com a situação do rosto de Dengoso, Soneca manifesta uma Máscara com o afeto mais característico de sua personalidade, aquele que lhe proporciona o seu nome. Construindo um rosto de sonolência, o anão exibe um olhar quase totalmente cerrado em sua face, concomitantemente com a semiabertura de sua boca que parece ter assumido tal posição, tendo em vista o peso de suas bochechas e de sua mandíbula que a inclinam para baixo. Diferente da maneira como Feliz se debruça interessado sobre a banheira, Soneca apoia ambas as mãos sobre a borda de madeira como se realizasse esse movimento com o objetivo de conseguir sustentar o peso de seu corpo, evitando uma queda em virtude de tanto sono. Ao seu lado, Atchim manifesta uma Máscara de atenção, quando, ao contrário da distorção de seu corpo ao mergulhar seu dedo na água gelada da banheira, permanece com uma postura ereta, observando atentamente a direção em que Mestre se encontra. Sua boca e seus olhos bem abertos encaram a extremidade do quadro, como se mirassem o professor, *Acompanhados* pelo movimento da barba branca do anão, ao passo que sua

mão direita se apoia por sobre a madeira enquanto sua mão esquerda parece se direcionar para a água.

Além dos seis anões presentes nos quadros destacados até aqui, há também o anão mais novo, chamado Dunga, o único entre eles que não possui uma barba esbranquiçada e que não sabe falar e, por esse motivo, acaba tendo de expressar todas as suas vontades e sentimentos por meio de gestos. Após os anões usarem a banheira para lavarem, principalmente, suas mãos e suas faces, Dunga percebe que ainda possui água dentro de si e, na tentativa de se livrar do excesso de líquido em seu corpo, ele coloca o dedo indicador em sua boca e sopra com força:

Quadro 15 - Dunga removendo a água de seu corpo



No quadro 15, temos acesso tanto à Máscara do esforço de Dunga, quando esse realiza muita força, como ao Mecanicismo de sua ação. A construção de sua Máscara se dá de modo que o *Exagero* constitui peça fundamental para compreendermos o personagem. Apertando sua mão esquerda como uma *Ação Secundária* enquanto faz força com seus pulmões para expulsar a água que há dentro de sua cabeça, Dunga infla suas bochechas por meio do princípio de *Esticar*, assim como *Comprime* suas sobrancelhas em direção ao centro de sua face, enquanto sopra seu dedo indicador. A forma como Dunga *Encena* essa Máscara de esforço diz muito sobre a sua personalidade, pois nenhum outro anão faria algo sequer parecido com essa ação (como também é o caso da figura 13, na qual Dunga coloca dois diamantes de maneira *Exagerada* por sobre seus olhos, exposta no terceiro capítulo). E o que fundamenta o seu esforço é justamente uma reação Mecanicista que ocorre após a força atribuída por seus pulmões, quando a água sai de seu corpo pelos orifícios de suas orelhas.

Contudo, essa ação só se faz possível mediante um Mecanicismo diferenciado daquele de um universo físico similar ao qual integramos, pois, mesmo que exista no corpo humano uma comunicação entre a faringe e a orelha média, a água teria que perfurar os tímpanos de Dunga para atravessar a orelha média e percorrer esse orifício até se ver

fora de seu corpo. Portanto, é praticamente improvável que algo assim possa ser praticado, a menos que integre um universo mais próximo da plasmaticidade, ao invés do realismo tanto almejado por Disney com o passar dos anos. Tendo isso em consideração, evidenciamos em Dunga uma espécie de elo com o passado das animações Disney, uma vez que o personagem consegue operar situações que nos remetem as infinitas possibilidades da plasmaticidade contida no estilo mangueira de borracha, uma época em que as ações e expressões dos personagens imperavam sobre os diálogos.

Logo após os anões se lavarem, eles forçam Zangado a tomar um banho, até o momento em que Branca de Neve chama a todos para jantar e, numa expressão de felicidade, os anões, com exceção de Zangado, saem correndo para desfrutar da refeição. O último quadro da cena em questão que optamos por destacar apresenta quatro Máscaras de alegria expressadas por Soneca, Feliz, Atchim e Dengoso:

Quadro 16 - A alegria dos anões



Algo curioso que pode ser refletido acerca desse quadro 16 é o fato de que, caso isolássemos Atchim dos outros anões, talvez pudéssemos compreender sua Máscara de outra maneira, haja vista que não temos acesso à sua face, o que nos dá margem para acreditar, por exemplo, que ele poderia estar surpreso com algo ou até mesmo torcendo pela concretização de alguma coisa. Mas, em função do contexto no qual ele se encontra, somos levados a creditá-lo como alguém que está feliz como os outros anões, uma vez que o rosto expressado nos membros superiores de todos enaltece ainda mais os contornos de suas faces, cujos olhos bem abertos são enfatizados pela modelagem semicurvada de suas sobrancelhas, enquanto as bocas esboçam largos sorrisos. Apesar das mãos dos quatro anões estarem dispostas de maneiras distintas, é inconfundível que os três anões de quem vemos as faces estejam sentindo qualquer coisa que não alegria. Desse modo, observamos que o contexto do desenvolvimento dos movimentos em casos como esse é de extrema importância para que possamos distinguir as Máscaras. A princípio, acreditamos que esse quadro dava a ver a rosticidade dos personagens, em função da

expressividade dos movimentos dos membros de seus corpos, que não suas faces, contudo essa proposição acabou sendo refutada, na medida em que nos demos conta de que o fato de Atchim estar de costas alterava completamente nosso entendimento a respeito de sua possível Máscara. Assim, percebemos que, nesse caso, muito embora os corpos dos anões sejam bastante expressivos, esses movimentos são *Ações Secundárias* que enfatizam suas faces, tendo em vista a situação excepcional de Atchim dentro desse contexto.

4.1.2 - *Toy Story*

A cena de *Toy Story* escolhida para ressaltarmos quadros em que possam ser observadas as constelações com as quais estamos trabalhando constitui um expoente da grande forma da imagem-ação, uma vez que ela coloca em conflito direto as duas partes do binômio principal dessa animação. A situação conforma a tentativa do cowboy Woody de se livrar do astronauta Buzz, no intuito de não ter mais que dividir a atenção de seu dono, com esse brinquedo mais novo.

Convidado por sua mãe para jantarem em uma pizzaria, o menino Andy deixa seus brinquedos, Woody e Buzz, no quarto enquanto vai se preparar para sair de casa. Assim que mãe e filho saem do quarto, os brinquedos começam a se mover, como se retornassem à vida depois de ficarem paralisados enquanto estão na presença de humanos. Diferentemente do que ocorre quando um objeto é rostificado, expressando um afeto como foi verificado, por exemplo, no quadro da faca empunhada pelo caçador (quadro 7), em *Branca de Neve e os Sete Anões*, no caso de *Toy Story* os personagens principais do filme são brinquedos, objetos que possuem vida própria e, portanto, podem eles mesmos ser dotados de afetos e da possibilidade de praticarem ações quando bem lhes couber, independente da presença de seu dono humano.

O primeiro quadro que vamos destacar dessa animação, diz respeito à contextualização do binômio central, no qual observamos Woody com uma Máscara de desânimo em consequência da chegada e predileção de Buzz, o que já ocorrera no início do filme. O astronauta, por outro lado, esboça uma Máscara de tranquilidade diante de tudo que está acontecendo.

Quadro 17 - Woody e Buzz



Fonte: Imagem editada pela autora da pesquisa. Quadro extraído do filme: TOY Story. Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. EUA: Disney/Pixar, 2010. 1 DVD (81 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.⁴⁸

Reforçadas pelos seus corpos, as Máscaras dos dois brinquedos se constroem por meio de detalhes distintos uns dos outros. Na estrutura corporal de Woody é visível como seus braços e pernas se *Comprimem* para que ele possa abraçá-las. Sua cabeça se desloca para a diagonal, conforme suas pálpebras se *Comprimem* encobrendo a parte superior de seus olhos, ao passo que sua boca não expressa nenhum tipo de modulação, transformando sua face, juntamente com seu corpo, em um rosto de desânimo que se volta para longe do astronauta. No que concerne à Buzz, sua pose se mantém ereta, enquanto seus braços se *Comprimem* sob um aspecto circular, sua boca esboça um sorriso tímido e seus olhos se fixam em algo que está fora do quadro, como se estivessem em repouso. As Máscaras de ambos levam em consideração suas *Encenações*, operadas a partir de todo o conjunto de seus membros, os quais, no caso de Buzz, não esboçam consternação em nenhum de seus componentes, pois, para o astronauta, essa não passa de mais uma situação de seu cotidiano, sem se dar conta da inveja de Woody, o qual deixa transparecer todo o seu desânimo a partir da posição sentada que assume.

Nesse primeiro quadro já temos contato tanto com os formatos volumosos relacionados à concepção dos dois personagens como *Desenhos Sólidos*, assim como ao *Apelo* das características de ambos. A distinção de detalhes como as dobradiças achatadas dos braços e pernas de Woody dão a ver que esse brinquedo possui membros feitos de pano, ao passo que Buzz ostenta um traje espacial plastificado repleto de botões, cujos pontos de articulação parecem ser feitos por meio de encaixe, ao invés de costura. Assim,

⁴⁸ Em função de que todos os quadros destacados durante o subcapítulo 4.1.2 – *Toy Story* possuem como fonte o filme “TOY Story. Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. EUA: Disney/Pixar, 2010. 1 DVD (81 min), son., color.”, nós optamos por evitar a repetição dessa legenda em cada um dos quadros.

já são distinguidas as características materiais da construção do binômio do conflito entre o velho e o novo.

Logo depois de ter fechado a porta do quarto, escutamos a voz da mãe de Andy dizendo ao menino que ele pode escolher um brinquedo para levar à pizzaria. Na esperança de ser escolhido, Woody pergunta a uma bola de adivinhação se existe alguma chance disso acontecer. Ao ler a resposta dentro da bola de que ele não deve contar com essa possibilidade, o cowboy tem um acesso de raiva:

Quadro 18 - Woody com raiva



Mudando completamente sua postura, assim como sua fisionomia, Woody ergue a bola de adivinhação *Esticando* seus braços em direção à extremidade superior do quadro, no mesmo momento em que, tanto sua boca como seus olhos se *Esticam*, com os detalhes de que, em sua boca, as beiradas não seguem a altura do seu lábio superior, estagnando em uma altura, na qual conseguimos distinguir essa abertura de raiva daquela de um sorriso. E, no caso de seus olhos, o que caracteriza seu olhar como o de alguém que sente raiva e não espanto, por exemplo, é a *Compressão* das extremidades internas de suas sobrancelhas, no sentido do centro de sua face. Dessa forma, todo o corpo do personagem *Encena* a construção desse rosto, cuja qualidade está presente na Máscara de raiva.

No quadro 18, temos acesso também a uma noção da materialidade da composição desse universo de *Toy Story*, uma vez que Woody, mesmo sendo um brinquedo feito de pano e plástico, é capaz de articular movimentos de acordo com sua vontade, possuindo uma autonomia que se assemelha aquela dos músculos de um humano, assim como possui força suficiente para erguer um objeto que estava sobre a escrivaninha. Portanto, a partir desse movimento em que Woody ergue a bola, vislumbramos, por meio do *Timing*, a diferença da composição material desses dois componentes, dando a ver uma dinâmica Mecanicista do funcionamento do universo físico que coordena essa animação, na qual o cowboy possui força suficiente para levantar um outro brinquedo.

Após erguer a bola de adivinhação durante sua cólera, Woody a atira sobre a escrivaninha de Andy, fazendo com que ela caia em um espaço situado entre a própria mesa e a parede do quarto. Ao se dar conta de que nesse vão escuro seria difícil de retirar qualquer objeto que ali ficasse preso, Woody manifesta uma Máscara de *Antecipação* maliciosa quando redireciona seu olhar para o espaço fora do quadro, no qual estaria Buzz:

Quadro 19 - *Antecipação* de Woody



Na situação exposta no presente quadro 19, ao contrário das duas Máscaras anteriores (quadros 17 e 18), a maior parte do corpo de Woody é suprimida, de maneira que a carga afetiva da dimensão absoluta está resguardada, principalmente, em sua face. Porém, o fato de enxergarmos a porção superior de suas costas, permite uma abordagem ainda mais incisiva de como se constrói essa Máscara de *Antecipação*, pois, caso ela fosse completamente abolida do quadro, não teríamos o elemento de conexão que se estabelece entre o vão, para o qual seu tórax aponta, e Buzz, para o qual sua cabeça se volta, dentro do próprio quadro. Além disso, o fato de Woody praticar o movimento de virar sua cabeça por cima de seu ombro direito enfatiza ainda mais a impressão de que algo maquiavélico se aproxima, diante desse movimento *Antecipatório*.

Peça fundamental para compreendermos essa Máscara, a expressão facial de Woody contém os elementos chave para reconhecermos o caráter do personagem, assim como para nos colocarmos na expectativa de antever o que ele fará a seguir. Com o olhar ainda mais *Comprimido* pelas suas pálpebras do que aquele da Máscara de aborrecimento (quadro 17), o brinquedo desvia suas íris integralmente para o canto direito de seus dois globos oculares, observando Buzz que está fora de quadro. Além disso, seu lábio inferior se *Estica* em direção a sua bochecha, transparecendo um leve sorriso que, combinado com os seus olhos, cria a essência desse rosto, da Máscara de suspense relacionada à *Antecipação* da malícia estruturada pelo personagem.

Há, também, um elemento que foge aos contornos de Woody, mas que atua como uma espécie de *Ação Secundária* dentro do quadro. A luz que incide pela janela do

quarto de Andy, promove uma diferença de intensidade de luz ao rosto do personagem, escondendo parte dele sob as sombras, ao mesmo tempo em que uma fração é iluminada como se enfatizasse uma ideia que acabara de ser arquitetada, fazendo lembrar os curtas-metragens animados em que uma lâmpada surge ao lado da cabeça do personagem que recém tivera uma ideia.

O próximo quadro exprime uma segunda Máscara de suspense quando Woody tenta se certificar de que não há ninguém observando o que ele está prestes a realizar.

Quadro 20 - Woody averigua antes de iniciar o seu plano



O protagonista deixa de posicionar seu tórax para a parede e passa a averiguar as condições que se encontram ao seu redor, agora virado de frente para o espaço fora de quadro de onde o vemos, na tentativa de descobrir se há alguém por perto observando o que ele irá executar. Seu olho e sobrancelha esquerda se *Comprimem*, ao passo que o olho e sobrancelha direita fazem exatamente o contrário, ao se *Esticarem* em direção ao topo de sua cabeça, estabelecendo uma diferença clara entre os dois lados de sua face. Sua boca adquire um formato um pouco torto, em função de Woody *Comprimir* os cantos de seus lábios, deixando parte do interior de sua boca transparecer. Sua cabeça fica moderadamente inclinada para o lado esquerdo, dando a ver a curva em que se encontra o osso de sua mandíbula como uma protuberância do lado direito de sua face. O posicionamento de seus braços revela a *Compressão* de seus músculos, de modo que Woody não aparenta estar em uma postura relaxada, mas, ao invés disso, com uma aparência de cautela durante o movimento *Antecipatório* de averiguação.

Colocando seu plano em prática, Woody mente para Buzz ao lhe dizer que haveria um brinquedo indefeso atrás da mesa, no intuito de fazer com que o astronauta ficasse preso naquele local. No momento em que Buzz se desloca em direção ao vão entre a escrivaninha e a parede, o cowboy segura o controle remoto do carro de corrida que se encontrava próximo dos dois personagens e, então, pressiona o botão para acionar o brinquedo.

Quadro 21 - O carro se move



Algo muito curioso ocorre no quadro 21, no que diz respeito à constelação dos Mecanicismos. Na computação gráfica, a partir da qual a animação *Toy Story* foi produzida, quando um movimento muito brusco é realizado, ele fica desfocado, ao invés de aparentar uma deformação, como observamos, por exemplo, no quadro 6, da animação *Branca de Neve e os Sete Anões*, em que o anão Atchim fica com sua face completamente deformada ao executar rapidamente a retirada de sua mão de dentro da água. Ademais, na animação Disney, os personagens são concebidos na tentativa de se assemelharem, em parte, à anatomia de um ser humano, na qual os movimentos são desempenhados por alguém de carne e osso (apesar do *Exagero* nos *Acompanhamentos* das bochechas de Atchim), ao passo que, em *Toy Story*, a composição dos personagens tenta se assemelhar aquelas de brinquedos feitos, principalmente, a partir de plástico. Tendo isso em vista, quando o princípio de *Comprimir e Esticar* é acionado por personagens, cuja materialidade intenta à semelhança com materiais mais enrijecidos, o seu funcionamento é diferenciado, como lembra Lasseter em seu artigo (1987). E, além disso, quando manifestado de maneira brusca, o primeiro princípio não se desenvolve do mesmo modo como ocorre em personagens produzidos por meio da técnica da animação do desenho nos Estúdios Disney. Portanto, há que se levar em consideração as particularidades da computação gráfica, a qual possui mecanismos diferenciados para operar certos princípios, como Lasseter apontou ser o caso da utilização das funções matemáticas de splines para que os *inbetweens* pudessem ser coordenados.

Os eventos que se desenvolvem posteriormente na cena, em decorrência da atitude de Woody, geram quatro Máscaras distintas de espanto, em três quadros diferentes. No primeiro deles (quadro 22), ao virar-se para trás e perceber que corre perigo, Buzz externaliza seu espanto, mediante o conjunto de ações de seus membros superiores. O segundo quadro (quadro 23), exprime a mudança de afeto manifestada por Woody, passando de uma Máscara de malícia para uma Máscara de espanto, quando se dá conta do erro que cometeu. E, o terceiro quadro (quadro 24), ressalta as reações de espanto do

porco-cofrinho de Andy e de seu outro brinquedo, Senhor Batata, quando ambos veem o que está acontecendo com Buzz.

Quadro 22 - O espanto de Buzz



Quadro 23 - O espanto de Woody



Quadro 24 - O espanto do Porco e do Sr. Batata



O interessante de colocarmos esses três quadros em perspectiva, é que podemos ter acesso a diferentes momentos de uma mesma cena em que são compostas Máscaras de espanto, proporcionando a observação das similaridades e diferenças a partir das quais esse afeto é manifestado pelos personagens. Buzz, o porco-cofrinho e o Senhor Batata realizam movimentos extremamente similares, uma vez que todos *Esticam* suas bocas, dando a ver parte de suas arcadas dentárias, seus olhos também são *Esticados*, de maneira que parecem estar completamente arregalados e seus braços se abrem como um semicírculo. Tanto as sobrancelhas de Buzz como as do Senhor Batata se elevam chegando ao topo de suas cabeças *Acompanhando* o movimento de seus olhos, demonstrando o Mecanicismo presente na hierarquia dos seus movimentos faciais, enquanto a particularidade da Máscara de espanto do porco-cofrinho reside no movimento *Exagerado* de lançar todas as cartas do baralho que estava segurando como uma *Ação Secundária* que enfatiza o sentimento que o acomete. Woody é o único dos quatro brinquedos que não aciona as *Ações Secundárias* de seus braços para expressar sua Máscara de espanto. Concentrando a composição do rosto em sua face, o cowboy

apresenta feições similares a dos outros três brinquedos, com exceção de sua boca, cuja abertura não é tão *Esticada* ao ponto de seus dentes ficarem a mostra no quadro.

Após esses quadros em que Máscaras de espanto se fazem presentes, a cena se aproxima de sua conclusão, quando Buzz despenca em cima de um arbusto no quintal da casa de Andy, como resultado de sua queda para fora da janela do quarto do menino, finalizando o plano maléfico de Woody.

4.1.3 - A Viagem de Chihiro

Do terceiro filme, *A Viagem de Chihiro*, destacamos quadros da cena em que, após perceber que adentrou um mundo diferente daquele que antes habitava, Chihiro tem que convencer o mestre das caldeiras, Kamajii, a lhe dar um emprego dentro do estabelecimento da casa de banhos. A cena tem início quando a protagonista caminha em direção à sala das caldeiras:

Quadro 25 – Chihiro caminha para a sala das caldeiras



Fonte: Imagem editada pela autora da pesquisa. Quadro extraído do filme: A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Estúdios Ghibli, 2003. 1 DVD (124 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.⁴⁹

Antes de entrar na sala de Kamajii, Chihiro *Antecipa* essa ação por meio de uma Máscara de suspense. Ela tanto prepara o espectador para algo importante que irá acontecer a seguir, em função do suspense, assim como dá a ver características da sua personalidade pela forma como articula esse movimento. Com sua postura completamente torta, a menina se esgueira próxima à parede, com certo receio de adentrar no ambiente residido pelo mestre das caldeiras. Assim, além da Máscara de suspense criada pela *Antecipação* presente nesse momento em que a protagonista se prepara para

⁴⁹ Em função de que todos os quadros destacados durante o subcapítulo 4.1.3 – *A Viagem de Chihiro* possuem como fonte o filme “A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Estúdios Ghibli, 2003. 1 DVD (124 min), son., color.”, nós optamos por evitar a repetição dessa legenda em cada um dos quadros.

superar o seu medo, nós conseguimos acessar parte de sua personalidade, justamente pelo modo como Chihiro *Encena* uma postura temerosa que evidencia sua falta de coragem.

Dentro da sala das caldeiras, algo muito curioso relacionado à dimensão relativa ocorre quando avistamos pequenas fuligens com olhos, pernas e braços, carregando pedaços de carvão para dentro da fornalha:

Quadro 26 – Ajudantes fuligens



Nesse quadro 26, as pequenas ajudantes do mestre das caldeiras se movimentam de uma maneira que vai de encontro àquilo que os animadores Disney teriam considerado a descoberta mais importante dos seus doze princípios da animação. Articulado suas pernas como se fossem mangueiras de borracha sem músculos, as fuligens executam os movimentos de andar por meio da potência plasmática, a qual permite que modelem seus corpos independentemente dos limites impostos pelo seu próprio contorno, ao contrário das características do universo plástico realista, tão almejado pelos Estúdios Disney.

Funcionando de uma maneira diferente do princípio de *Comprimir e Esticar*, o qual concebe a qualidade de flexibilidade aos movimentos ao mesmo tempo em que realiza manutenção do seu volume, a potência de plasmaticidade existente nas fuligens permite que elas alonguem suas pernas e braços o quanto quiserem como podemos observar no quadro 26, quando uma delas lança o pedaço de carvão dentro da caldeira e, ao fazer isso, altera a extensão de seus próprios braços. Tal relação pode parecer estranha, tendo em conta que as fuligens esticam e comprimem seus braços, suas pernas e, inclusive, deformam seus corpos, como é o caso daquela que parece ter se queimado pela proximidade com o fogo da caldeira, todavia, ao fazerem tais movimentos elas alteram seus volumes, distanciando-se, nesse particular, do primeiro princípio da animação Disney.

Caso comparemos esses personagens com aqueles em *Branca de Neve e os Sete Anões*, tenderíamos a pensá-los enquanto objetos rostificados, uma vez que se tratam de fuligens com membros similares aos de um humano. Porém, de maneira correlata ao que

ocorre em *Toy Story*, onde os personagens são brinquedos pertencentes a uma criança, as fuligens em *A Viagem de Chihiro* são entidades que possuem vida própria. Sendo assim, elas extrapolam a ideia de um objeto rostificado, integrando o conjunto de personagens desse mundo fantástico em que a protagonista passa a habitar.

Além das questões que dizem respeito às particularidades do primeiro princípio e da plasmaticidade, também podemos refletir acerca de outros aspectos da constelação dos Mecanicismos. A princípio, poderíamos acionar o *Acompanhamento*, o qual está presente na mobilidade das fuligens enquanto carregam os carvões. Mas, nesse detalhe, já nos damos conta de que algo fora do comum acontece se levarmos em consideração que um pedaço de carvão em nosso universo físico esmagaria a fuligem, tendo em vista suas consistências orgânicas. Dessa forma, nesse mundo em que fuligens são capazes de carregar pedaços de carvão é estabelecida uma realidade física diferente dessa da qual fazemos parte, apesar da existência de princípios como o *Acompanhamento* – no momento em que eles atiram os minerais para dentro da caldeira e quase acabam seguindo o mesmo caminho em decorrência de tamanha a força que precisam imprimir sobre o carvão para fazê-lo percorrer a direção instituída por seus braços – e a *Ação Sobreposta*, quando acabam de fazer o lançamento e seguem novamente para a plataforma deslizando como se pudessem voar após se livrarem do peso do carvão, o que também nos possibilita observar o *Timing*, tanto no desenvolvimento das etapas de: percorrer a plataforma, lançar o carvão e voltar imediatamente ao lugar de onde saíram; como no modo alternado de seu deslocamento por sobre o cenário após se livrarem do peso que suportavam.

Sentado em uma bancada próxima à fornalha, Kamajii, o mestre das caldeiras, utiliza seus seis braços para preparar sais de banho para os clientes do estabelecimento, de modo que realiza diferentes *Ações Secundárias* com cada um de seus braços: ao mesmo tempo em que apanha ingredientes para os sais contidos em frascos ao seu redor, o mestre das caldeiras também mói essas substâncias, coça sua cabeça, aciona uma alavanca e gira uma das peças do seu maquinário. Todas essas ações são possíveis graças ao *Apelo* atribuído a esse personagem, uma vez que Kamajii poderia ter sido produzido como uma criatura que possuísse apenas dois braços, como um ser humano, mas, ao invés disso, ele possui essa característica única e inconfundível de ser o único personagem no filme que possui tamanha quantidade de braços e tarefas para serem realizadas todas ao mesmo tempo. Um dos elementos interessantes a respeito de Kamajii é a mistura das duas características que foram apontadas como divergentes, no caso das fuligens, quais sejam o princípio de *Comprimir e Esticar* e a plasmaticidade. Em certos momentos, o mestre

das caldeiras executa movimentos com seus braços em que os *Estica e Comprime* segundo o primeiro princípio. Todavia, ele altera o volume de qualquer um dos braços quando bem entender, na medida em que necessita esticá-los para além do que a sua extensão muscular permite, para alcançar aquilo que estaria muito distante de sua bancada de trabalho, o que podemos visualizar nesse quadro:

Quadro 27 – Os braços de Kamajii



No momento em que Kamajii precisa alcançar algumas ervas para o preparo dos sais de banho que se encontram numa prateleira longe de onde está sentado, o personagem estende seu braço num formato de *Arco*, deixando de operar segundo uma estrutura que possua músculos, pois altera completamente aquele primeiro volume outorgado aos seus seis braços no início da cena. Assim, é como se ele pudesse operar segundo essas duas lógicas, tanto a partir do afeto da flexibilidade que gera uma deformação que faz manutenção de um determinado volume, assim como a partir de uma potência do plasmático, desossificando a própria estrutura corporal de seus braços quando bem entende. Essa possibilidade de misturar esses dois universos mecânicos distintos faz de Kamajii um personagem único por manifestar a qualidade plástica do *Desenho Sólido* que possui profundidade e um volume do qual é feita manutenção, mas que, ao mesmo tempo, possui uma potência de subverter a lógica Mecanicista de um universo físico newtoniano por meio da plasmaticidade.

Com a necessidade de ser empregada na casa de banhos para que possa entrar novamente em contato com seus pais, Chihiro pede ao mestre das caldeiras que a contrate. Recusando o pedido da protagonista, Kamajii alega já ter toda a ajuda de que precisa vinda de suas pequenas ajudantes. Desanimada com a resposta, Chihiro se afasta da bancada do mestre e se senta ao lado da prateleira que contem as ervas para o preparo dos sais:

Quadro 28 – Chihiro desanima



Podemos observar a construção de uma Máscara de desânimo pela *Encenação* da protagonista, a qual *Comprime* levemente suas costas curvando-se em direção aos joelhos, enquanto os abraça. Muito embora essa posição adotada pelo seu corpo enfatize seu aborrecimento, ela constitui uma *Ação Secundária*, quando verificamos a importância de sua expressão facial. Principal elemento de tristeza da criação desse rosto, a face da protagonista apresenta seu olhar fixado numa linha diagonal decrescente, sua sobrancelha realizando mero contorno de seu olho, sem *Comprimir-se* para o centro da face ou *Esticar-se* em direção a sua testa, e sua boca se mantém reta, sem esboçar qualquer movimento.

Sem saber o que fazer, Chihiro permanece sentada até o momento em que uma das fuligens acaba esmagada por não conseguir suportar o peso do pedaço de carvão que carregava. A protagonista presta socorro à fuligem, erguendo o mineral e, em seguida, questiona Kamajii a respeito de como deve proceder. A partir de sua interferência na atividade de uma das ajudantes, o mestre das caldeiras impõe à Chihiro que ela conclua a tarefa da fuligem, atirando o carvão no fogo. Durante o prosseguimento da cena, podemos destacar o seguinte quadro:

Quadro 29 – Chihiro presta atenção



No quadro 29, Chihiro revela uma Máscara de atenção ao ouvir os direcionamentos de Kamajii. Seu corpo se concentra em segurar o mineral, ao passo que

sua cabeça se volta para o mestre das caldeiras. Suas sobrancelhas se levantam levemente, ao mesmo tempo em que seus olhos miram a direção de onde vem à ordem para que continue o trabalho da ajudante. Sua boca, por sua vez, permanece aberta sem proferir nenhuma palavra enquanto *Encena* esse traço de sua personalidade, ao escutar os direcionamentos proferidos por Kamajii.

Na continuação da cena, destacamos o quadro 30, em que Chihiro começa a caminhar em direção à caldeira, de modo que seus joelhos se *Comprimem*, ficando semiflexionados, para que ela consiga se deslocar com o carvão. O *Timing* atua de tal forma que percebemos de imediato a diferença da força da protagonista se comparada a de uma fuligem, uma vez que as ajudantes carregam as pedras por sobre suas cabeças, sem maiores dificuldades, ao passo que Chihiro, com toda a sua força, sequer consegue tirá-la de perto do chão. Essa comparação constitui mais um indício do Mecanicismo da diferença da materialidade física entre o mundo no qual a protagonista habitava e esse de criaturas fantásticas em que busca salvar seus pais.

Quadro 30 - O peso do carvão



Durante a execução da tarefa que lhe foi imposta, Chihiro exterioriza uma Máscara de esforço, tendo em conta tanto a sua postura curvada para conseguir sustentar o peso do mineral, assim como a sua expressão facial, em especial seus olhos pressionados por suas sobrancelhas e sua boca semiaberta, a qual exhibe uma fração de sua arcada dentária, fundamentando a sensação de empenho físico sendo praticado na ação. Assim, o rosto se estrutura tendo em vista todos os componentes de seu corpo.

Ao perceberem que Chihiro consegue jogar carvão dentro da caldeira, as fuligens, uma após a outra, param em frente à protagonista e deixam as pedras que carregavam caírem sobre suas cabeças, na tentativa de convencê-la de que também precisam de ajuda, assim como aquela ajudante que, de fato, teria sido esmagada pelo peso do mineral. Ao se dar conta do que está acontecendo, Kamajii expressa uma Máscara de raiva, no quadro 31, tendo em vista tanto a ação das fuligens, como a ação de Chihiro de ter ajudado e

realizado um serviço que não lhe cabia. Sem demora, as ajudantes se levantam e esboçam, no quadro 32, uma Máscara de raiva, assim como seu mestre:

Quadro 31 - A raiva de Kamajii



Quadro 32 - A raiva das fuligens



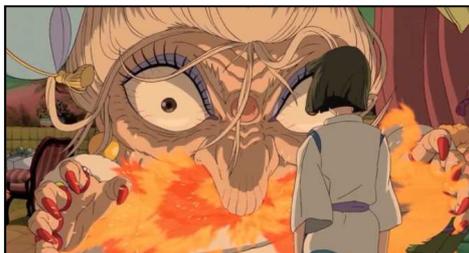
A relação entre esses dois quadros é interessante, no sentido de observarmos as particularidades de cada um, tendo em conta que constroem uma mesma sensação. No primeiro (quadro 31), Kamajii *Estica* sua boca, dando a ver sua língua e seus dentes por debaixo de seu bigode espetado, enquanto uma de suas seis mãos se fecha em forma de protesto em direção à Chihiro como uma *Ação Secundária*. O mestre não altera a postura de suas costas, uma vez que seus outros cinco braços continuam fazendo seu trabalho, ao passo que somente esse que se levantou com o punho cerrado delega atenção à situação envolvendo a protagonista. A despeito de seus olhos estarem escondidos por detrás das lentes escuras de seus óculos, o modo como os músculos acima deles se *Comprime* em direção ao seu nariz dão a ver que seu semblante se modificou para uma expressão mais austera durante essa *Encenação*.

Por outro lado, temos o quadro 32 em que as fuligens ficam com raiva de Chihiro. A comparação entre esse quadro e o quadro 31, torna-se curiosa, na medida em que observamos que as fuligens apresentam exatamente o elemento invisibilizado em Kamajii como peça principal para a sua indignação, qual seja a maneira como *Comprimem* seus olhos. Sustentando a mesma pose de quando fazem seu trabalho, o que diferencia a existência dessa Máscara, de um estado não alterado dessas personagens, é justamente o seu olhar arqueado para as extremidades e *Comprimido* na parte central de suas faces que, nesse caso, tornam-se seus rostos de raiva. Portanto, no quadro de Kamajii, seu braço levantado com sua mão fechada funciona como uma *Ação Secundária* para a expressão de sua face, ao passo que no quadro das fuligens, os seus corpos não realizam uma *Ação Secundária* em relação ao seu rosto, uma vez que sustentam sua pose de trabalho costumeira.

Um quadro bastante expressivo, no que se refere a uma Máscara que se aproxima do sentimento de raiva, mas que, ao mesmo tempo, possui elementos que conferem a ela

uma potência de letalidade, ocorre em uma cena mais próxima ao final do filme, na qual a vilã Yubaba descobre que seu bebê desapareceu:

Quadro 33 - A raiva de Yubaba



Tomada pela raiva, a bruxa voa na direção de seu discípulo, o menino com roupas brancas que está posicionado de costas no quadro 33. Ao contrário das fuligens, em que a *Compressão* do centro de seus olhos fica evidenciada claramente, os globos oculares da vilã são tão grandes que a diferença entre as extremidades e o seu centro só se distingue por uma leve inclinação. Contudo, quando *Estica* suas pálpebras, os músculos que ficam por sobre os olhos se *Comprimem* ao ponto de envolverem também o seu nariz. Várias veias vermelhas surgem como *Ações Secundárias* nos cantos de seus olhos, enaltecendo ainda mais a sensação de cólera de Yubaba. Também atuando como *Ações Secundárias*, seus braços são lançados à frente, de modo que parecem querer envolver o seu discípulo. Por se tratar de um universo mágico, a grande singularidade desse quadro é o *Exagero* manifestado em forma de fogo que sai, literalmente, pela boca da vilã, compondo o grande diferencial dessa Máscara que condensa uma qualidade de raiva com uma potência de letalidade.

Diante da *Encenação* desse quadro 33, temos acesso a um dos afetos que constroem a personalidade da antagonista, cujas Máscaras se diferem muito daquelas exprimidas por sua irmã gêmea, a bruxa Zeniba. Além de serem gêmeas idênticas, Zeniba e Yubaba usam a mesma roupa e adereços, de maneira que só conseguimos saber qual é qual por meio das Máscaras que *Encenam*. No quadro abaixo, é possível visualizarmos a estruturação de uma Máscara de contentamento por Zeniba:

Quadro 34 - O carinho de Zeniba



Ao final do filme quando Chihiro encontra a irmã gêmea da vilã, a relação entre elas é de carinho mútuo. Em vista disso, na hora em que vão se despedir, as duas se abraçam, deixando transparecer o contentamento por meio do rosto de Zeniba, o qual se estrutura a partir de seus braços que envolvem a protagonista em um abraço, assim como pela presença de um sorriso pelo *Esticar* de seus lábios, *Acompanhado* pela *Compressão* de suas bochechas, as quais realçam ainda mais sua boca. E, além disso, seus olhos fechados parecem repousar em um momento de paz, pois não há evidência do franzimento de seu semblante a não ser pela presença das rugas que revelam sua idade mais avançada.

De volta à cena das caldeiras, nos defrontamos com a sua conclusão, quando Lin, uma serviçal da casa termal, adentra a sala de Kamajii para levar-lhe a refeição.

Quadro 35 - A alegria de Lin



Quadro 36 - Lin se espanta



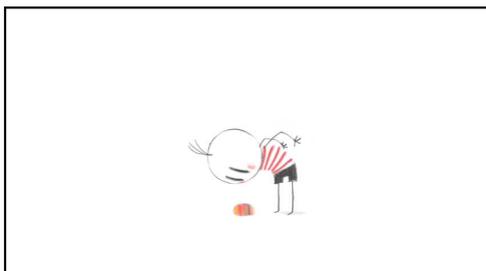
Destacamos dois quadros em que Lin constrói duas Máscaras distintas: a primeira delas (quadro 35) é uma Máscara de alegria, cuja composição se ampara nos detalhes de sua face, em seus olhos abertos, mas, principalmente, no sorriso que a moça esboça ao entrar no cômodo; a segunda Máscara (quadro 36) corresponde ao espanto, organizada também pela maneira como seus olhos, suas sobrancelhas e seu queixo se *Esticam*, fazendo com que sua boca crie um contorno virado para baixo, mostrando apenas os seus dentes, quando Lin avista Chihiro pela primeira vez. Em nenhum dos dois casos sua postura corporal parece se alterar para corroborar com a construção dessas duas Máscaras, as quais possuem na face de Lin a manifestação de seus rostos de alegria e espanto.

O encontro inesperado entre Lin e a protagonista desencadeia o início de uma nova cena, uma vez que Kamajii pede a serviçal que ajude Chihiro a falar com a dona da casa termal, a vilã Yubaba, para que Ihe consiga um emprego no estabelecimento, proporcionando à menina que continue sua busca pela preservação da vida de seus pais.

4.1.4 - *O Menino e o Mundo*

Nesse longa-metragem de animação brasileiro, optamos por observar a primeira cena, cuja abertura se dá com uma série de formas geométricas das mais variadas, as quais fazem lembrar um caleidoscópio. Com um ponto de fuga no centro do quadro, elas se deslocam como se surgissem do espaço que está para além dele e se direcionam para o seu interior, enquanto alteram suas cores e formatos. Imprimindo um ritmo cadenciado de aparições e desaparecimentos por meio do *Timing*, as figuras geométricas movimentam-se a partir de uma cadeia de *Ações Sobrepostas* que não permitem a sua interrupção. Umas após as outras elas surgem e desaparecem no centro do quadro até o momento em que ocorre um movimento de parada, quando o próprio quadro parece estagnar, enquanto o observador se dá conta de que havia um objeto colorido que concentrava todas essas formas geométricas em seu interior. Em seguida, nos damos conta de que ocupávamos o lugar de Cuca, o menino que observa atentamente o objeto.

Quadro 37 - Cuca observador



Fonte: Imagem editada pela autora da pesquisa. Quadro extraído do filme: O MENINO e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler e Fernanda Carvalho. Brasil: Filme de Papel, 2014. 1 DVD (80 min), son., color. Acesso em fevereiro de 2017.⁵⁰

Nesse primeiro quadro, temos contato com um componente muito interessante da maneira por meio da qual o filme foi planejado: uma tela completamente branca, somente

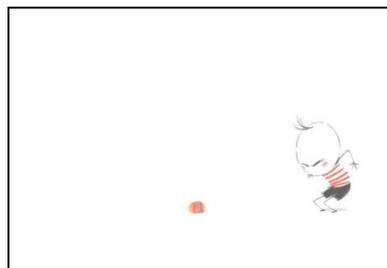
⁵⁰ Em função de que todos os quadros destacados durante o subcapítulo 4.1.4 – *O Menino e o Mundo* possuem como fonte o filme “O MENINO e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler e Fernanda Carvalho. Brasil: Filme de Papel, 2014. 1 DVD (80 min), son., color.”, nós optamos por evitar a repetição dessa legenda em cada um dos quadros.

com dois elementos desenhados. Imaginamos que ali existe um chão, tendo em conta que tanto o objeto colorido como o menino se encontram parados sobre uma mesma linha de horizonte. E, além disso, a discreta sombra aos pés de Cuca dá a ver que naquele espaço existiria alguma espécie de superfície, na qual ela se revela. Ao contrário dos outros quatro filmes, em que os cenários repetem seus elementos como Máscaras que necessitam se reafirmar constantemente de um quadro a outro, em *O Menino e o Mundo* o cenário inicial da animação nada mais é do que um espaço em branco, carregando ele mesmo uma potencialidade de criação imanente.

Além dessa questão referente ao cenário, no quadro 37, há a construção de uma Máscara quando Cuca *Comprime* sua barriga, articulando sua coluna, com o objetivo de se aproximar ainda mais do objeto que beira a altura de seus pés. O esforço de sua postura ainda é enfatizado pela *Ação Secundária* de seus braços, quando esses são lançados para trás. Interessante compararmos o *Apelo* das características da face desse protagonista com aquelas presentes nos outros três filmes observados, pois, no caso de Cuca, somente um círculo contendo duas formas geométricas ovais pretas, as quais correspondem aos seus olhos, e dois pequenos círculos rosados, suas bochechas, conformam o desenho de sua face. Todavia, em *O Menino e o Mundo*, a aparente simplicidade da maneira como é desenhada a face de Cuca não o exime de manifestar uma série de Máscaras. No quadro 37 destacado, a Máscara se constrói em consonância com todo o seu corpo, ou seja, não é somente a partir da sua face, mas todo o desempenho da *Encenação* presente em sua postura corporal cria o traço de curiosidade no personagem presente nessa Máscara de atenção.

Após sua aproximação para olhar o objeto, Cuca se desloca na direção contrária, até o momento em que decide articular um movimento de impulsão para, novamente, se aproximar do mesmo.

Quadro 38 - O esforço de Cuca

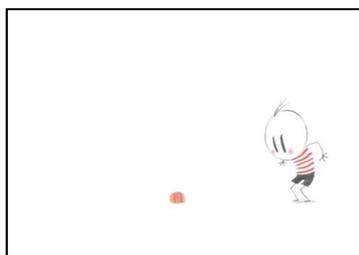


Durante a execução desse impulso no quadro 38, o protagonista *Comprime* seu corpo, manifestando uma Máscara de esforço em sua face ao fechar os olhos, assim como

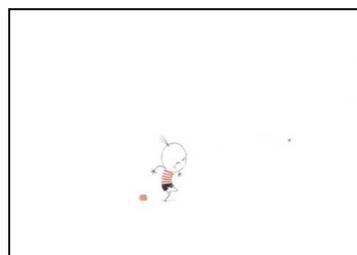
a partir do afeto de flexibilidade em seus joelhos e coluna, ao serem *Comprimidos* para que esse movimento possa acontecer. Seus fios de cabelo *Acompanham* o instante de parada e proporcionam ainda mais ênfase ao Mecanicismo da relação entre um corpo que faz força contra uma superfície, com o objetivo de angariar robustez para se lançar em uma nova direção. Portanto, o quadro 38 exprime tanto à constelação das Máscaras a partir da *Encenação* de esforço do menino em desejar observar novamente o objeto no chão, assim como à constelação dos Mecanicismos, tendo em conta a relação física que se constrói a partir da força de todo corpo de Cuca ao pressionar o chão, no sentido de que esse movimento proporcione impulso suficiente para que ele consiga endireitar-se em uma nova posição.

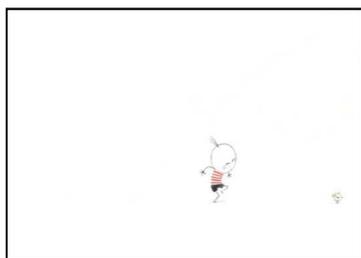
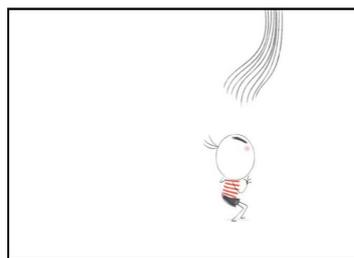
O protagonista, então, começa a erguer-se após a *Compressão* de seus músculos, endireitando sua postura. Antes de mover-se até o objeto, podemos visualizar a potência manifesta no desempenho da *Antecipação*, quando o menino projeta seus braços para trás e flexiona levemente seus joelhos ao *Comprimi-los*, no quadro 39. Logo em seguida, outros três afetos de potência são praticados por meio da *Antecipação*, sendo dois deles realizados de forma idêntica, apesar de estarem situados em contextos diferentes. Assim, no primeiro quadro (39), Cuca deseja, mais uma vez, se aproximar do objeto no chão; no segundo quadro (40), ele *Antecipa* uma ação em direção a uma borboleta azul que voa por sobre o cenário; no terceiro quadro (41), o menino realiza exatamente o mesmo movimento corporal do quadro anterior (40), quando tenciona correr atrás de um filhote de galinha; e, no quarto quadro (42), o protagonista se prepara para fazer algo com os fios pretos posicionados no canto superior do quadro.

Quadro 39 - 1ª *Antecipação* de Cuca



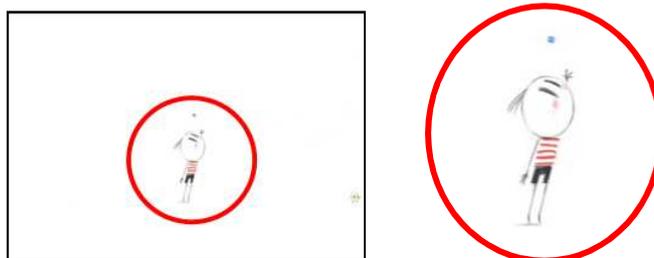
Quadro 40 - 2ª *Antecipação* de Cuca



Quadro 41 - 3ª *Antecipação* de CucaQuadro 42 - 4ª *Antecipação* de Cuca

Comparando esses quatro quadros, podemos ver que em todos eles são manifestadas potências de uma mesma Máscara, uma vez que essas *Antecipações* ajudam na construção do personagem como um menino que se lança em direção aquilo que lhe desperta o entusiasmo e a curiosidade, mas, ao mesmo tempo, promovendo uma Máscara de suspense relacionada à expectativa do que ele fará a seguir. Mesmo que existam algumas variações em sua face nesses quatro quadros, o rosto está presente no conjunto dos movimentos do corpo de Cuca como um todo.

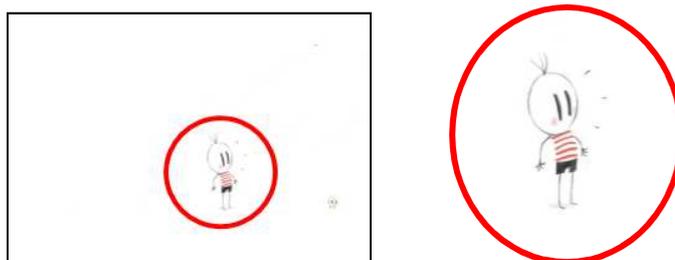
Na mesma sequência em que o protagonista *Antecipa* seu deslocamento para correr atrás da borboleta azul, ele a persegue veementemente, pulando mais de uma vez com o objetivo de alcançá-la. E, já na primeira dessas tentativas, ele *Estica* suas pernas, tocando o chão com as pontas de seus pés, para conseguir realizar o salto presente no quadro 43. Essa ação ocorre em *Sobreposição* à corrida de Cuca, pois, ao invés de estagnar seus movimentos quando para de correr, o personagem emenda o salto como uma continuidade à sequência de perseguição da borboleta. O Mecanicismo se faz presente nesse quadro, na medida em que existe uma necessidade de redistribuição de peso do personagem, a qual age tendo em conta uma gravidade determinada pelo *Timing*, no sentido de organizar as materialidades no tempo e no espaço, atribuído ao universo desse filme.

Quadro 43 - Cuca se *Estica*

Posicionado discretamente no quanto direito do quadro 43, um filhote de galinha bate com seu bico no chão. A partir desse evento, uma Máscara de espanto é erigida no

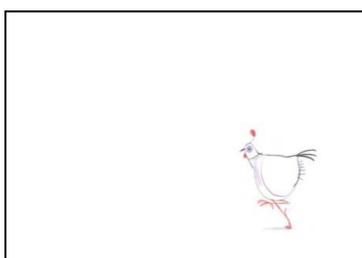
quadro 44, mas não só pelas *Ações Secundárias* do posicionamento dos braços de Cuca, levemente arqueados, e pelo fato de sua barriga ser colocada mais a frente da linha de sua cintura, mas, principalmente, pelo acréscimo de três elementos pretos do tamanho de seus dedos dispostos na linha do horizonte de seu olhar que escapam à circunscrição dos limites do seu próprio corpo, o que compreendemos como uma forma de *Exagero* bastante peculiar.

Quadro 44 - O espanto de Cuca



Tão logo Cuca se surpreende com o pintinho, os dois saem de quadro, o qual fica preenchido pela cor branca por breve fração de segundo, até que uma galinha entra em cena no quadro 45. Subordinados à mecânica da hierarquia muscular dos movimentos, as pernas e pés da galinha são *Comprimidos e Esticados*, possibilitando que o *Acompanhamento* contínuo dessas ações seja desenvolvido. A fim de que chegue à outra extremidade do quadro, esse animal há que distribuir cada uma das partes de seus membros inferiores na equação Mecanicista da dinâmica de seu deslocamento.

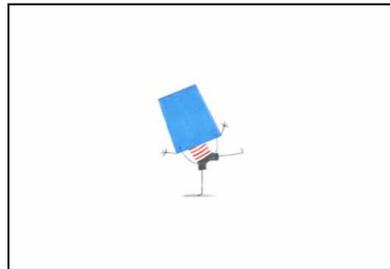
Quadro 45 - A galinha se desloca



Prontamente atrás dessa galinha, quatro filhotes a seguem e, junto com eles, o protagonista. Em seguida, Cuca corre em direção a um balde azul que se encontra próximo a extremidade direita do quadro, com parte de seus contornos surgindo de fora desse, o que promove uma perspectiva de profundidade em relação ao menino. Brincando com o balde, o protagonista coloca-o sobre sua cabeça como se aquele fosse um chapéu. Nesse momento, irrompe o quadro 46, por meio do qual podemos tecer um pensamento sobre a compreensão das Máscaras na dimensão absoluta. Compondo uma metáfora não

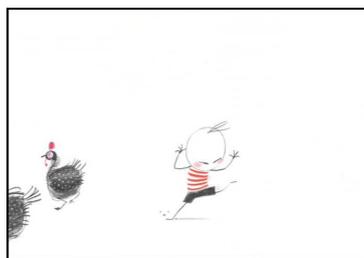
só para *O Menino e o Mundo*, mas para essa constelação em geral, esse quadro dá a ver que o rosto não precisa de uma face, mesmo quando manifestado por um personagem e não por um objeto. Escondendo sua cabeça dentro de um balde, a Máscara de alegria transborda os contornos de qualquer expressão facial de Cuca para encontrar seu afeto na associação de movimentos de cada um dos outros membros do seu corpo.

Quadro 46 - A alegria sem face



Deixando o balde de lado, o menino encontra um grupo de galinhas pretas, as quais se deslocam quando ele se aproxima e, dando continuidade e fluidez a essa ação, uma *Sobreposição* é acionada, no sentido de estabelecer um elo entre o encontro do personagem com esses animais e o seu encaminhamento em direção a outro estímulo, logo em seguida. Corrigindo uma parada súbita entre essas duas ações, o *Acompanhamento* também se faz presente no próximo quadro:

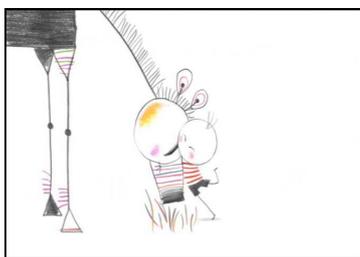
Quadro 47 - Cuca evita a parada súbita



Tanto o princípio do *Comprimir e Esticar* como o do *Timing* operam durante essa parada em movimento. A posição retorcida do menino ao *Comprimir* sua expressão facial e parte do seu quadril quando pressiona o chão com um de seus pés, enquanto a cintura sustenta sua outra perna no ar e seu tronco se inclina para balancear seu peso, evidenciam o *Mecanicismo* no quadro. A presença do *Acompanhamento* nos fios de cabelo do menino durante a inércia de seu movimento, assim como o tempo que Cuca leva para frear todo o seu corpo, o que acontece levando em conta a proporcionalidade de seu peso estabelecido pelo *Timing*, também evidenciam a presença de uma dinâmica *Mecanicista*.

Interagindo com uma série de objetos e animais, Cuca continua a explorar os elementos que surgem no espaço branco do quadro, o qual começa a adquirir novos contornos e detalhes e passa a apresentar mais componentes relacionados à natureza, entre eles um cavalo sobre o pasto, assim como um rio contendo uma pequena queda d'água. Destacamos dois quadros desse contexto, em função de duas Máscaras se manifestarem. O primeiro deles, quadro 48, ocorre quando o menino abraça a cabeça do cavalo. Nesse caso, temos acesso a uma Máscara em que Cuca demonstra contentamento ao oferecer carinho ao animal. Seu corpo se sustenta sobre a ponta de um de seus pés, enquanto o outro se eleva a ponto de quase tocar a lateral de sua cabeça. O seu peso é distribuído por meio do *Timing* sobre o focinho do animal, durante o envolvimento do mesmo pelo braço de Cuca. Em sua face, seus olhos pretos elípticos se tornam dois traços finos semiflexionados por sobre suas bochechas. Sua expressão se *Comprime* para a extremidade inferior de sua face, assim como seu quadril e joelho que operam esse mesmo princípio, a fim de obterem flexibilidade para executarem o movimento do personagem. A face do menino, em conjunto com seu corpo, exprime uma Máscara de contentamento.

Quadro 48 - O carinho de Cuca



No segundo quadro (quadro 49), Cuca mergulha sua face no rio, buscando observar o que haveria ali dentro. Com suas pernas dentro da água, ele submerge parte de sua cabeça no cenário de cor azul, sem que o espaço antes ocupado pela cor branca apareça em nenhuma seção do quadro. Ao praticar tal movimento, uma nova Máscara de atenção é concebida, pois evidenciamos mais um traço da personalidade do menino relacionado à curiosidade, mas, principalmente, em função da semelhança entre esse quadro 49 e o quadro 37, no qual Cuca desempenha exatamente a mesma postura ao manifestar sua Máscara de atenção em relação ao objeto que se encontra no chão próximo a seus pés. No caso do quadro 49, o menino joga seus dois braços para trás, ao mesmo tempo em que *Comprime* sua coluna, ao mergulhar sua face à procura do que existiria embaixo d'água. Ainda que não possamos ter acesso a sua expressão facial, o movimento

de atenção relacionado à curiosidade fica visível, tendo em consideração o rosto estruturado por seu corpo, da mesma maneira que ocorreu no quadro 37.

Mas, além de pertencer à constelação das Máscaras, esse quadro também concerne à constelação dos Mecanicismos, uma vez que a presença de sete pequenas gotículas de água atua como um conjunto de *Ações Secundárias* dentro desse universo. Como uma reação mecânica à ação desempenhada por Cuca, as gotas de água respingam assim que o menino coloca sua face ao encontro do rio. E, no momento em que isso acontece, temos mais uma vez uma ideia acerca de sua densidade corpórea, haja vista que, caso a materialidade do personagem fosse maior, o *Timing* agiria de maneira que muito mais água reagisse ao impacto de seu mergulho.

Quadro 49 - Observação embaixo d'água



Cada vez mais colorido, com maior quantidade de animais e detalhes vibrantes, o cenário adquire, ele mesmo, uma nova Máscara (quadro 50), cujos contornos circunscrevem suas particularidades em cada segmento daquilo que passa a integrar o quadro, deixando de lado a potência da tela em branco. O filme passa a contar então, com essa Máscara relacionada a cenários repletos de estímulos, na maioria de suas cenas, mas, sem abandonar completamente a potência da tela branca que reincide em alguns momentos da animação.

Quadro 50 - Uma nova Máscara para o cenário



Percorrendo a imensidão da floresta, Cuca passeia por entre os animais e as árvores até conseguir alcançar as nuvens, as quais são consistentes o suficiente para que

ele caminhe sobre elas, dando a ver uma maneira diferenciada da constelação dos Mecanicismos operar, uma vez que a materialidade das nuvens seria consistente o suficiente para suportar o peso do menino. Lá do céu, Cuca enxerga a floresta e os pássaros que voam sobre ela. E, ao perceber a maciez da nuvem na qual está sentado, o protagonista começa a rolar e a brincar, exteriorizando uma Máscara de alegria:

Quadro 51 - Alegria nas nuvens



Novamente observamos um rosto construído a partir da manifestação de expressão pelo conjunto das partes de seu corpo. As *Ações Secundárias* de suas pernas *Esticadas*, cada uma para um lado desempenhando movimentos de *Arcos*, os quais são comumente associados aos braços, já demonstram a particularidade desse quadro. E, além disso, seus braços se lançam para o alto, como uma afirmação do quão feliz o menino está, quando associados à sua face, cuja posição sem a contração de seus olhos contribui para a composição dessa Máscara. Mas, ao contrário dos quadros da cena inicial do filme aqui observados, nos quais se manifestam Máscaras que incluem todo o corpo como promotor do movimento e concepção do rosto, há, também, quadros em que o rosto fica situado na própria face, como é o caso do quadro 56 a seguir, no qual Cuca é um jovem adulto:

Quadro 52 - O jovem desanimado



Nesse quadro podemos observar praticamente o oposto daquilo que vínhamos cartografando na cena inicial da animação. A ênfase da Máscara de desânimo do personagem está em sua face, a qual é ressaltada pela *Ação Secundária* da postura de seus ombros que, apesar de não sustentarem um pescoço, fazem com que a cabeça pareça estar abaixo de sua linha quando em uma postura ereta.

Além disso, há ainda uma outra forma de estruturação das Máscaras, qual seja o afeto manifestado por objetos. Ao final da cena inicial do filme que estamos observando, Cuca avista uma espécie de máquina no horizonte. Um cano de escapamento feito de metal já enferrujado libera uma fumaça preta no ar por um orifício que se assemelha a uma face humana, contendo uma boca com relevos pontiagudos que parecem dentes afiados, articulada por um círculo branco com um ponto preto em seu centro como se fosse um pequeno olho:

Quadro 53 - A Máscara da cidade

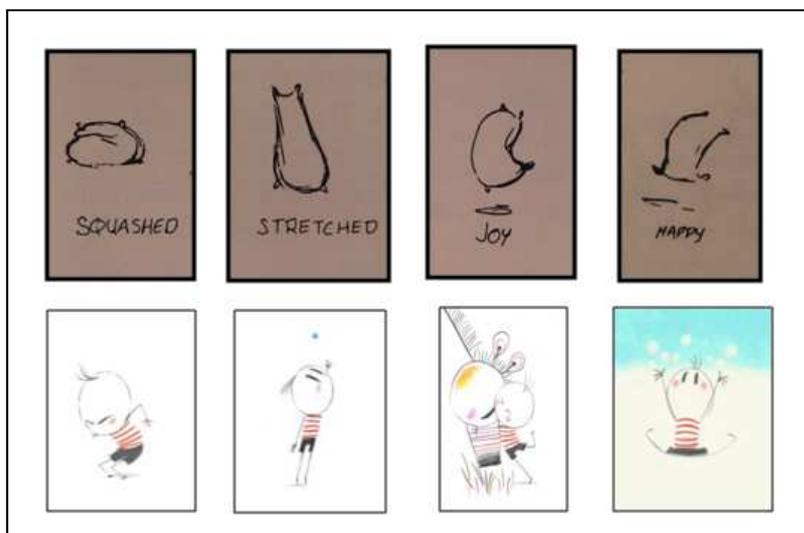


De maneira similar ao que acontece na cena da floresta, da animação *Branca de Neve de Neve e os Sete Anões*, na qual árvores e troncos passam a ostentar rostos com características humanas e de animais, no quadro 53 podemos verificar que o objeto em questão também foi rostificado, dinâmica essa que reincide em outros momentos do filme, a partir da rostificação de máquinas, todas elas relacionadas ao cenário das cidades. Tendo isso em vista, a presente animação também possui Máscaras em que a rostificação se manifesta de maneira literal sobre os objetos, imprimindo em seus rostos o afeto que integra parte do dualismo englobante, no qual as máquinas se apresentam como representantes daquilo que existe em meio às cidades, em oposição aos animais presentes no campo. Conformando qualidades referentes às condições insalubres das cidades, essas máquinas sustentam uma Máscara de letalidade, na medida em que manifestam a potência de extirpar tudo aquilo que estiver relacionado à natureza.

Além desse tipo de Máscara construída pela rostificação, a primeira cena do filme apresenta em sua grande maioria aquelas manifestadas por meio da rosticidade, as quais se revelam quando os traços escapam ao contorno da face de Cuca, construindo a personalidade do protagonista em meio aos movimentos articulados pelas variações das partes de seu corpo. Caso acionemos a figura do saco de farinha meio cheio – presente no capítulo 3, durante a descrição do primeiro princípio de *Comprimir e Esticar* –, encontraremos uma semelhança imediata entre Cuca e esse saco de farinha, tendo em

conta a maneira como é realizada a estruturação da maior parte das Máscaras desse personagem:

Figura 17 - Semelhanças entre o saco de farinha e Cuca



Sendo assim, verificamos que nesse filme a construção da rusticidade torna-se algo bastante singular, uma vez que a aparente simplicidade do *Apelo* da aparência do personagem Cuca não implica em falta de expressividade, muito pelo contrário, a *Encenação* do menino se dá por meio de todo o seu corpo, expressando o primeiro princípio da animação como o afeto que lhe proporciona a flexibilidade durante a manifestação de suas Máscaras.

No que também diz respeito à composição do personagem, o princípio do *Desenho Sólido* se faz presente em Cuca de maneira muito particular. Caso comparássemos Cuca com o astronauta Buzz, do filme *Toy Story*, por exemplo, verificaríamos diferenças que se estendem desde a quantidade de detalhes presentes na vestimenta de Buzz, ao contrário do que ocorre com Cuca, até a maneira como o volume da face dos personagens é construído. Algo similar aconteceria se verificássemos esse mesmo princípio em qualquer outro personagem dos filmes que observamos em relação à Cuca.

Muito embora na animação *O Menino e o Mundo* o protagonista possa aparentar possuir o contrário de um *Desenho Sólido* ao realizarmos tais comparações, ele manifesta, sim, esse princípio. A diferença entre Cuca e a sua composição de volume reside justamente na sutileza como o décimo primeiro princípio foi articulado. Ao observarmos a figura 17, podemos visualizar a existência de pequenos detalhes como o formato não idêntico do traçado das linhas vermelhas que compõem sua camiseta, assim como a diferença do posicionamento de seus olhos e bochechas, os quais nunca estão totalmente

paralelos ou ostentando o mesmo tamanho se comparados os componentes do lado direito e esquerdo de sua face e, até mesmo, os poucos fios de cabelo presentes no topo da cabeça do personagem contribuem para a construção do *Desenho Sólido*, uma vez que nenhum deles possui o mesmo comprimento. Essas características, por mais que sejam sutis, são as responsáveis por conceder volume ao personagem.

4.2 – Constelações e o panorama entre os quatro filmes

Diante disso que observamos ao longo da cartografia das constelações nos quadros destacados das quatro animações em questão, constatamos a existência de Máscaras que se repetem em diferentes momentos das cenas de cada um dos filmes. Tendo isso em conta, tentaremos organizar aquilo que cartografamos a partir da união dessas Máscaras, as quais serão divididas segundo as sensações por elas manifestadas, no intuito de que consigamos visualizar as características que definiriam tais reincidências. Começaremos pela Máscara de espanto:

Tabela 2 - Máscaras de espanto

	A		B
<i>Branca de Neve e os Sete Anões</i>	Quadro 3 	Quadro 4 	Quadro 6 
<i>Toy Story</i>	Quadro 22 	Quadro 24 	Quadro 23 
<i>A Viagem de Chihiro</i>			Quadro 36 
<i>O Menino</i>	Quadro 44		

e o Mundo		
--------------	---	--

Na coluna A estão listadas as Máscaras de espanto em que os corpos dos personagens possuem papel fundamental em sua manifestação, ao passo que na coluna B encontram-se os quadros em que o rosto de espanto concentra-se em suas expressões faciais. Contudo, independente dessa divisão entre a rosticidade que engloba toda a articulação corporal e o rosto presente exclusivamente nas faces, em todos os quadros os personagens *Esticam* seus olhos ao ponto deles parecerem muito mais abertos do que o normal. Além disso, todas as bocas também alteram sua composição, seja para um formato oval, como nos quadros de *Branca de Neve e os Sete Anões*, ou *Esticadas* para os lados como nos três quadros de *Toy Story* e no quadro de *A Viagem de Chihiro*. No que se refere ao formato das bocas, o quadro de *O Menino e o Mundo* é uma exceção, uma vez que o personagem não apresenta essa cavidade em sua face, assim como é o único que não apresenta sobrancelhas, ao contrário dos personagens dos outros três filmes, nos quais observamos o movimento das mesmas em direção ao topo de suas testas quando *Acompanham* o movimento de seus olhos.

A grande diferença da coluna A para a coluna B encontra-se nas *Ações Secundárias* que enfatizam a construção da Máscara de espanto. Em todos os quadros da coluna A os braços dos personagens possuem papel significativo na organização desse afeto e, além disso, alguns componentes como os três riscos pretos ao lado da face de Cuca e as cartas sendo atiradas para cima pelo porco-cofrinho compõem *Exageros* que realçam ainda mais o espanto dos personagens.

Uma segunda Máscara que se repete nos filmes é aquela em que é manifestado o sentimento de raiva:

Tabela 3 - Máscaras de raiva

Branca de Neve e os Sete Anões	<p>Quadro 1</p> 	<p>Quadro 2</p> 	<p>Quadro 4</p> 
--	---	---	---

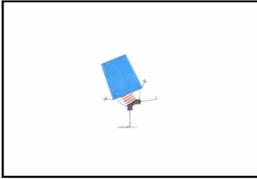
Toy Story	<p>Quadro 18</p> 		
A Viagem de Chihiro	<p>Quadro 31</p> 	<p>Quadro 32</p> 	<p>Quadro 33</p> 

No que diz respeito aos quadros em que a Máscara de raiva é construída pelos personagens, podemos observar algumas características que compõem esse sentimento. A expressão corporal exercida pelos personagens para a criação dessa Máscara pode variar em suas articulações braçais, mas, em nenhum dos casos, esses membros estão em repouso. Mesmo diante da diferença entre os braços cruzados de Zangado e os braços alongados em *Toy Story* e a *Viagem de Chihiro*, todos eles operam como *Ações Secundárias* para compor essa Máscara que tem como sua principal característica a expressão facial montada a partir da *Compressão* dos olhos e sobrancelhas em direção ao centro do rosto – com exceção de Kamajii, o qual usa óculos escuros –, assim como da modelação *Esticada* de suas bocas – com a ressalva das fuligens que não possuem essa cavidade oral –, seja de maneira fechada como articula Zangado, ou aberta como fazem Woody e Kamajii, podendo conter traços *Exagerados* como ocorre com a língua de Zangado e o fogo saindo pela boca da bruxa Yubaba.

Assim, podemos concentrar a composição dessa Máscara entre a possibilidade de variações de um olhar *Comprimido* com sobrancelhas flexionadas em direção ao centro do rosto, assim como de uma boca *Esticada* com as extremidades dos lábios voltados para baixo, o contrário de um sorriso. No caso da cena inicial de *O Menino e o Mundo*, tal Máscara não é *Encenada*, uma vez que a raiva não é uma característica manifestada pelo protagonista. Ao contrário disso, Cuca é um menino que demonstra muito mais alegria do que sentimentos de irritação, o que nos leva a nossa terceira Máscara:

Tabela 4 - Máscaras de alegria

	A	B
	Quadro 16	

<i>Branca de Neve e os Sete Anões</i>		
<i>A Viagem de Chihiro</i>		<p>Quadro 35</p> 
<i>O Menino e o Mundo</i>	<p>Quadro 46</p>  <p>Quadro 51</p> 	

Da mesma forma que realizamos uma divisão das colunas entre a rusticidade e o rosto na expressão facial durante a observação das Máscaras de espanto, no caso das Máscaras de alegria faremos algo similar, uma vez que podemos organizar os quadros de acordo com essas características. Na coluna A temos os quadros referentes a comemoração dos anões, assim como a alegria de Cuca em brincar com um balde e com uma nuvem. Nos três casos, tanto as pernas como os braços dos personagens constituem elementos fundamentais para a estruturação dessa Máscara, quando são *Esticados* e *Comprimidos* durante a *Encenação*. Porém, ao contrário dos anões que apresentam sorrisos em suas faces, enfatizando ainda mais sua alegria, nos dois quadros de Cuca observamos que tal elemento não precisa integrar a expressão facial de um personagem para que esse manifeste essa Máscara, tendo em conta que o menino tem toda sua face escondida pelo balde azul, no quadro 46, e, no quadro 51, ele simplesmente não possui uma boca para expressar um sorriso.

Então, se compararmos o quadro disposto na coluna B, de *A Viagem de Chihiro*, no qual a personagem Lin adentra ao ambiente sorrindo, com aqueles outros três quadros destacados na coluna A, visualizamos a diferença entre um personagem como Lin que carrega apenas em seu sorriso a manifestação de alegria; o menino Cuca que não possui boca e, portanto, demonstra por meio de seu corpo tal sentimento; e ainda os anões que constroem essa Máscara a partir da união de todos esses elementos.

Sentimento próximo à alegria, observamos, também, a presença de Máscaras de contentamento em *Encenações* de dois personagens:

Tabela 5 - Máscaras de contentamento

<p><i>A Viagem de Chihiro</i></p>	<p>Quadro 34</p> 
<p><i>O Menino e o Mundo</i></p>	<p>Quadro 48</p> 

Tanto a bruxa Zeniba quanto o menino Cuca fecham seus olhos enquanto abraçam outros seres, quando manifestam essa Máscara. Diferente da expressão de alegria, na qual foram esboçados sorrisos exibindo os dentes dos personagens, assim como braços abertos, nesses dois quadros em que ocorre a manifestação de carinho e contentamento, o semblante facial de ambos parece estar em repouso, quando observamos Zeniba *Esticar* o canto de sua boca esboçando um leve sorriso, assim como quando Cuca *Comprime* seus olhos ao abraçar o cavalo. No caso do menino ainda existe um terceiro componente, além da expressão facial e do movimento de abraço, que enfatiza sua Máscara de contentamento, qual seja a rosticidade presente em sua perna esquerda, a qual é lançada para trás, como mais um indício de seu contentamento.

A quinta Máscara, cuja reincidência pode ser constatada em três dos filmes destacados, é aquela em que o desânimo é manifestado pelos personagens:

Tabela 6 - Máscaras de desânimo

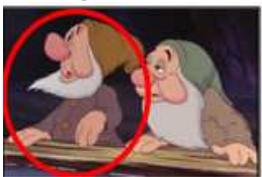
<p><i>Toy Story</i></p>	<p>Quadro 17</p> 
<p><i>A Viagem de Chihiro</i></p>	<p>Quadro 28</p>



Ao visualizarmos os personagens Woody (quadro 17) e Chihiro (quadro 28), a semelhança entre a *Encenação* de suas Máscaras de desânimo é instantânea, uma vez que ambos encontram-se sentados em posições extremamente parecidas, na qual abraçam suas pernas, sem que suas bocas expressem qualquer tipo de modulação. Além disso, ambos fixam seus olhares em uma linha diagonal decrescente, como se os seus pensamentos os transportassem para fora dos limites do quadro. No caso do quadro 52, em que Cuca está sentado na mesa, a Máscara de desânimo é construída a partir de sua face e membros superiores, ao contrário da ênfase dos corpos nas Máscaras de Woody e Chihiro. Contudo, a maneira como sua cabeça se posiciona mais para baixo, tendo em conta a linha de seus ombros, se assemelha à inclinação que Woody desempenha quando abraça suas pernas, fazendo com que sua cabeça fique mais próxima de seu corpo. E, além disso, o elemento mais expressivo da Máscara de Cuca são os seus olhos, os quais se aproximam de suas bochechas, como se estivessem com a parte superior de suas pálpebras semicerradas, possuindo certa correspondência com os olhos de Woody, os quais também ficam parcialmente fechados.

Em seguida, agrupamos os quadros, cujas Máscaras apresentam um afeto de atenção:

Tabela 7 - Máscaras de atenção

<p><i>Branca de Neve e os Sete Anões</i></p>	<p>Quadro 6</p> 	<p>Quadro 13</p> 	<p>Quadro 14</p> 
--	---	---	--

<p>A Viagem de Chihiro</p>	<p>Quadro 29</p> 		
<p>O Menino e o Mundo</p>	<p>Quadro 37</p> 	<p>Quadro 49</p> 	

Dois elementos que podem ser destacados de imediato na composição das Máscaras de atenção, ao verificarmos todos os quadros em que as faces dos personagens estão visíveis, consistem em seus olhos, os quais estão completamente abertos e direcionados para aquilo que lhes chamou a atenção e, com exceção de Cuca que não possui a cavidade oral, as bocas de todos encontram-se abertas, ao demonstrarem sua concentração naquilo que observam. É justamente na maneira como os olhos e as bocas desses personagens se abrem que podemos diferenciar tal Máscara daquela de espanto, caso levássemos em consideração somente a expressão facial dos personagens, pois, na Máscara de espanto, a abertura das bocas é *Esticada* de tal maneira que gera um *Acompanhamento* diferenciado por parte dos olhos e das sobrancelhas, os quais também acabam sendo *Esticados* como uma reação ao movimento *Exagerado* de sua boca, quando comparada à Máscara de atenção, cujo alargamento não é tão grande quanto aquele do espanto.

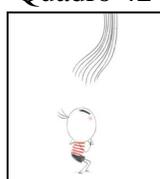
A partir da *Encenação* do personagem Cuca, temos acesso a um tipo diferenciado de Máscara de atenção, uma vez que as características que a compõe não estão concentradas exclusivamente em suas expressões faciais. Muito embora no quadro 37 o menino esteja com os olhos bem abertos, de maneira similar aos personagens dos outros dois filmes, a atenção se faz presente muito mais em função da posição postural que ele constrói, tendo em conta que o *Apelo* de seus olhos foi pensado a partir de um design em que eles já fossem normalmente alongados. A confirmação de que a face não constitui necessariamente o elemento principal de uma Máscara de atenção acontece no quadro 49, no qual Cuca repete exatamente a mesma pose com a *Compressão* de sua barriga, o que proporciona a curvatura de sua coluna, e posiciona seus dois braços para a parte de trás

de seu tronco como uma *Ação Secundária* que enfatiza o mergulho de seu corpo para perto daquilo que chama a atenção do menino.

Dessa maneira, fica evidenciada a diferença entre a construção de uma mesma Máscara quando se leva em conta, principalmente, os elementos presentes nas expressões faciais de um personagem e a concepção da mesma a partir da *Encenação* de um rosto que reúne diversos componentes do corpo, em detrimento daquilo que é *Encenado* somente por meio da face.

A próxima Máscara que cartografamos se fez presente nas quatro animações observadas nesta dissertação:

Tabela 8 - Máscaras de suspense

<i>Branca de Neve e os Sete Anões</i>	Quadro 3 			
<i>Toy Story</i>	Quadro 19 	Quadro 20 		
<i>A Viagem de Chihiro</i>	Quadro 25 			
<i>O Menino e o Mundo</i>	Quadro 39 	Quadro 40 	Quadro 41 	Quadro 42 

A construção da Máscara de suspense nessas quatro animações está diretamente ligada ao princípio da *Antecipação*. Nos oito casos dos quadros destacados, entramos em contato com o suspense, no sentido de que algo está para acontecer, ou seja, antes da própria ação ser realizada, existe essa potência que se manifesta por meio da *Antecipação* desses personagens que dá a ver que alguma coisa acontecerá. Mas, além disso, a maneira

como cada um deles carrega essa potência nos permite visualizar traços de suas personalidades.

No quadro 3, Zangado é imbuído dessa potência ao mesmo tempo em que observamos o quão irritadiço ele está, em função de sua expressão facial. No caso dos quadros 19 e 20, a malícia de Woody é a característica de sua personalidade externalizada durante sua *Antecipação* antes de realizar o seu plano contra Buzz. Com relação à Chihiro, não temos acesso a sua face, mas a partir da forma como seu corpo se esgueira antes de executar a ação de entrar na sala das caldeiras, é perceptível que a menina tem receio de prosseguir em direção ao próximo ambiente. E, no caso de Cuca, nos quadros 39 e 42, vemos o oposto do que *Encena* Chihiro, uma vez que o menino não parece ter medo em suas expressões faciais e corporais, muito pelo contrário, elas demonstram sua prontidão para se aventurar em direção àquilo que lhe motiva, ao passo que, nos quadros 40 e 41, seus olhos fechados e a sua postura incutem uma sensação de leveza e felicidade durante esses dois movimentos *Antecipatórios*.

Portanto, nas Máscaras de suspense temos acesso tanto à potência relacionada à ação que virá logo após o movimento *Antecipatório*, assim como às características da personalidade de cada um dos personagens a partir do modo como eles *Encenam* esse movimento.

A oitava Máscara, cuja reincidência observamos nas cenas dos filmes, está relacionada à potência da letalidade. Assim como nas Máscaras de suspense existe uma potência que está relacionada a algo que acontecerá na ação seguinte ao movimento *Antecipatório*, nas Máscaras de letalidade também se manifesta uma potência, contudo, a sua especificidade reside na conexão com os binômios que coordenam a montagem orgânica dessas animações:

Tabela 9 - Máscaras de letalidade

<p><i>Branca de Neve e os Sete Anões</i></p>	<p>Quadro 8</p> 	<p>Quadro 9</p> 	<p>Quadro 11</p> 
--	---	--	--

<p><i>A Viagem de Chihiro</i></p>	<p>Quadro 33</p> 		
<p><i>O Menino e o Mundo</i></p>	<p>Quadro 53</p> 		

No caso de *Branca de Neve e os Sete Anões*, a árvore e os troncos na floresta põem em risco a integridade física da protagonista durante a sua tentativa de escapar das maldades realizadas pela Rainha, assim como a maçã envenenada, cuja potência concretiza-se contra a princesa, até o momento em que o príncipe a acorda do sono de morte, fazendo com que o prevailecimento de um dos lados do binômio seja revertido, com o triunfo do bem sobre o mal. Em a *Viagem de Chihiro*, a vilã Yubaba também coloca em risco o binômio do bem contra o mal, quando ameaça matar seu ajudante, o qual é amigo de Chihiro e está tentando ajudá-la a salvar seus pais. E, em *O Menino e o Mundo*, a máquina que libera gases tóxicos por sua boca resguarda a potência de liquidar com todo o ambiente natural no qual vive o protagonista, tendo em conta o pertencimento dessa máquina ao universo urbano, cujas características não têm nenhuma semelhança com as plantas, rios e animais que existem no cenário habitado por Cuca.

A rostificação é predominante dentre esses cinco quadros destacados, uma vez que somente no quadro 33 uma personagem carrega a potência de ser letal, ao passo que em todos os outros ocorre uma rostificação literal de objetos que passam a sustentar rostos similares ao de humanos, nos quadros 8 e 11, e de animais com dentes afiados, nos quadros 9 e 53. Mesmo no quadro da bruxa Yubaba, cuja potência de ser letal existe como um traço de *Exagero* da raiva da personagem, o conjunto desses quadros apresenta características mais próximas da plasmaticidade do que aquelas de uma lógica formal relacionada a uma caricatura do realismo. Uma pessoa soltando fogo pela boca, árvores, maçãs e máquinas que possuem rostos tais quais os de animais e de humanos constituem fenômenos relacionados à potência plasmática do cinema de animação, aquilo que diz respeito às infinitas possibilidades de criação desse universo.

O último afeto do grupo das Máscaras que verificamos se refere à manifestação de esforço por parte dos personagens dos filmes elencados a seguir:

Tabela 10 - Máscaras de esforço e Mecanicismos

<i>Branca de Neve e os Sete Anões</i>	<p>Quadro 6</p> 	<p>Quadro 15</p> 
<i>A Viagem de Chihiro</i>	<p>Quadro 30</p> 	
<i>O Menino e o Mundo</i>	<p>Quadro 38</p> 	

Nesses quatro quadros em que a Máscara de esforço é realizada pelos personagens, além de podermos observar as características de composição da mesma a partir, principalmente, da *Compressão* de suas sobrancelhas e de seus pescoços, da curvatura de suas colunas e da articulação de suas bocas (com exceção de Cuca no que concerne essa última característica), são todos quadros em que a constelação dos Mecanicismos se faz presente de forma medular. Lembrando, primeiramente, que a imagem-afecção está dentro da imagem-ação e, portanto, os afetos das Máscaras podem estar no interior das ações realizadas pelos personagens, as quais são modeladas por Mecanicismos. No caso dos quadros destacados na tabela das Máscaras em questão, os esforços são todos expressados como reações, tendo em vista as condições do universo físico do qual fazem parte. São reações à temperatura fria da água, à tentativa de expulsar o excesso de líquido presente no interior do próprio corpo, a conseguir suportar o peso de algo muito pesado, a fazer pressão sobre o chão para conseguir endireitar a postura. Dessa forma, a partir da manifestação dessas Máscaras de esforço, nós temos acesso a propriedades dos universos físicos em que esses personagens habitam.

No quadro 6, podemos observar uma das maneiras por meio da qual a constelação dos Mecanicismos se revela, qual seja os *Acompanhamentos* faciais. Isso ocorre quando os anões Dengoso e Atchim manifestam suas Máscaras de esforço e as suas expressões faciais executam movimentos que geram deslocamentos encadeados a partir de uma primeira remodelação facial. O que também acontece claramente no quadro 1, quando Zangado mastiga alguma coisa, enquanto *Encena* sua raiva, e suas bochechas se *Esticam Acompanhando* o movimento de sua boca:

Quadro 1



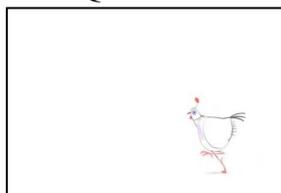
Quadro 18



Enquanto observamos uma hierarquia coordenada entre os movimentos nas expressões faciais de Zangado durante sua Máscara de raiva, Woody *Encena* o mesmo sentimento, no quadro 18, dando a ver outra forma de Mecanicismo, qual seja a relação da constituição das materialidades ali presentes, uma vez que, a partir do seu movimento de erguer a bola, temos acesso tanto a uma ideia do peso da mesma, assim como da força do cowboy, por meio do *Timing*. Algo extremamente similar ao que observamos no quadro 30, em que Chihiro tem que carregar o carvão.

A relação entre o Mecanicismo e o *Timing* é bastante íntima, no sentido de que esse princípio é o coordenador do movimento dentro de um tempo e espaço atualizados. Portanto, quando um personagem desempenha uma ação que a princípio pode parecer simples, como o ato de caminhar, conseguimos observar as regras que coordenam a passagem de um quadro a outro na animação:

Quadro 45



No caso do quadro 45, em que uma galinha se desloca, temos acesso justamente a essa mecânica de como é necessário à galinha levantar uma de suas patas, redistribuir o

seu peso para aquela pata que ficou apoiada no chão para que, então, o princípio de *Acompanhamento e Ação Sobreposta* entre o encadeamento de suas pernas possa ocorrer. Caminhando como se pertencesse a um universo em que existe gravidade, inércia entre outras leis da física, essa galinha as obedece ao executar sua ação. Mas, há também um afeto que atribuí à galinha a qualidade de ter flexibilidade durante sua movimentação, qual seja o primeiro princípio, *Comprimir e Esticar*, pois é exatamente o que vemos quando a perna esquerda se *Comprime*, enquanto a direita tem sua pata *Esticada* para alcançar o chão.

Algo diferente acontece nos quadros 26 e 27, do filme *A Viagem de Chihiro*, pois a afecção inserida no desempenho da ação, tanto das fuligens como de Kamajii, não é aquela da flexibilidade que faz manutenção do volume dos personagens, como ocorreu com a galinha em *O Menino e o Mundo*.

Quadro 26



Quadro 27



Nesses dois casos, o Mecanicismo demonstra uma construção muito particular do universo físico que permeia o mundo no qual Chihiro se vê imersa. Tanto as fuligens como o personagem Kamajii executam movimentos que os aproximam do estilo mangueira de borracha dos Estúdios Disney, no qual a potência da plasmaticidade permite ultrapassar seus próprios contornos sem que haja manutenção de seus volumes, ao contrário do que acontece quando é manifestada a flexibilidade do primeiro princípio da animação. Dessa maneira, a plasmaticidade desempenha papel fundamental na construção de uma ambiência, cujos princípios que modelam a mecânica dos movimentos tais como o *Timing* e o *Acompanhamento e Ação Sobreposta* se desenvolvem coordenando as ações.

A partir da observação da constelação Mecanicista, nos quadros 45, 26 e 27, fica evidenciada a diferença entre a particularidade da construção do fio que liga os quadros dentro das animações. Quando o Mecanicismo do quadro 45 é produzido tendo em conta os movimentos da galinha, a qual possui a flexibilidade do primeiro princípio como um dos afetos que está inserido durante suas ações, o fio que estrutura a passagem entre os quadros é diferente daquele Mecanicismo manifestado pelas fuligens e por Kamajii. No

caso dos quadros 26 e 27, não é o movimento de *Comprimir e Esticar* que organizará a construção do fio que promove a passagem entre os quadros desses personagens, mas antes uma potência plasmática que subverte a mecânica dos movimentos de uma lógica formal, das particularidades que visam uma aproximação com o universo físico no qual vivemos, onde, por exemplo, um músculo não poderia se estender para além daquilo que os limites dos ossos desse próprio corpo permitiriam. Contudo, tanto as fuligens como Kamajii são personagens bastante específicos nesse filme, uma vez que somente eles possuem a potência plasmática em seus movimentos. Em nenhum momento dessa animação vemos Chihiro fazer qualquer coisa parecida, uma vez que ela executa suas ações segundo a qualidade da flexibilidade do princípio de *Comprimir e Esticar*. Sendo assim, uma mesma animação pode possuir essas duas maneiras de construir o fio que liga os seus quadros, uma vez que isso depende diretamente dos movimentos articulados pelos personagens.

Essa diferença da maneira como se constrói esse fio que liga um quadro ao outro nas animações é um aspecto essencial da constelação dos Mecanicismos, uma vez que essa organização é o que imbui a animação de continuidade, tendo em conta a imagem-ação e a imagem-afecção, manifestadas por meio dos princípios fundamentais da animação ou a partir de uma característica anterior à sistematização desses, qual seja a plasmaticidade.

Dentre as características da constelação dos Mecanicismos que abordamos até aqui, temos um último destaque a ser evidenciado, qual seja o da execução de movimentos bruscos pelos personagens tendo em conta a diferença das técnicas de sua confecção. Selecionamos três quadros em que isso pode ser visualizado:

Quadro 5



Quadro 6



Quadro 21



Mesmo após sofrer o impacto ao bater na porta, conseguimos identificar todas as partes do corpo de Zangado, no quadro 5. A maneira brusca como o personagem é ricocheteado para longe da quina na porta depois de esbarrar na madeira pode ser

observada desde os detalhes de sua roupa, até seu chapéu e barba que se deslocam no ar *Acompanhando* o movimento de seu corpo quando esse é arremessado para trás, em uma resposta Mecânica à força com a qual vai de encontro à porta.

De modo similar, conseguimos enxergar com nitidez todos os detalhes da expressão facial de Atchim, no quadro 6, independentemente do fato dele estar completamente deformado, tendo em conta o *Acompanhamento* Mecanicista de suas bochechas na execução do movimento de sua Máscara de esforço. Suas sobrancelhas, sua boca retorcida, suas bochechas se *Esticando*, de todos os contornos é realizada manutenção, apesar da maneira abrupta como ocorre o movimento.

Algo bastante diferente acontece no quadro 21, quando o carro controlado por Woody sai rapidamente de sua posição de repouso. Ao contrário de suas rodas traseiras, as quais conseguimos observar com nitidez, as rodas dianteiras são tomadas por uma espécie de borrão, como se precisassem assumir essa nova forma, assim como toda a parte da frente do brinquedo, para que o princípio de *Comprimir e Esticar* pudesse ser manifestado durante esse movimento súbito. Ainda que um personagem ou objeto não precise ser desfigurado quando exprime esse princípio, levando-se em consideração o tipo de materialidade que o compõe, mesmo no caso desse carro de brinquedo, o qual aparenta ser feito de um plástico resistente, o fato do movimento ocorrer de forma brusca é o que desencadeia a utilização do efeito chamado de *motion blur*.

Paik (2007) comenta que a tentativa de obter um efeito similar àquele da captação de algo que se move em frente ao obturador de uma câmera comum consistia no objetivo da aplicação do *motion blur*, o qual operava de acordo com uma distribuição de amostras de pixels individuais em um padrão não regular específico, de modo que os pixels fossem espalhados tanto no tempo como no espaço. Isso possibilitava que imagens em movimento fossem criadas a partir dessa aparição dos pixels em diferentes momentos no tempo, procedimento esse que operava segundo uma ideia de amostragem pontual aleatória⁵¹. Assim, o borrão do quadro 21 se traduz como resultado da utilização do efeito de *motion blur*, na animação *Toy Story*.

Tendo isso em vista, assim como o artigo de Lasseter (1987) a respeito das particularidades da animação realizada por meio da computação gráfica, compreendemos que o caminho para se conseguir resultados similares aqueles da técnica bidimensional de animação do desenho realizada pelos Estúdios Disney percorria uma trajetória

⁵¹ O que Paik (2007, p.26) descreve como “*random point-sampling ideia*”.

diferenciada, uma vez que ao invés de lápis, canetas e pinceis eram softwares que organizavam aquilo que se desejava obter na produção de uma animação na Pixar. Assim, em quadros como esses que destacamos (5, 6 e 21) ficam evidenciadas as particularidades do resultado obtido a partir dessas duas maneiras de produzir Mecanicismos referentes ao movimento brusco de um personagem onde, por um lado, observamos a nitidez de todos os detalhes da passagem desfigurada da mecânica de reação dos personagens na animação Disney e, por outro lado, verificamos o efeito de borrão do *motion blur* no carrinho de brinquedo na animação Pixar.

No presente capítulo, observamos os princípios fundamentais da animação, a partir das constelações das Máscaras e dos Mecanicismos, cujos elementos foram cartografados nos quadros destacados de cenas dos quatro longas-metragens em questão. Verificamos que a constelação das Máscaras se revela como uma dimensão da imagem-afecção, criando diferentes manifestações de afetos que se repetem de modo similar nas quatro animações, enquanto a constelação dos Mecanicismos, por sua vez, se apresenta como uma dimensão da imagem-ação, a qual pode possuir Máscaras em seu interior, e que coordena as relações do universo físico criado para esses filmes, assim como constrói o fio que promove as passagens entre os quadros. Sendo assim, a partir das observações realizadas, de sua relação com os fundamentos teórico-metodológicos, e das consequentes reflexões daí decorrentes, foi possível reunir algumas considerações resultantes do estudo desenvolvido nesta dissertação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante nossa trajetória de reflexões e elaboração do presente trabalho, percorreremos um caminho que visou à compreensão da animação do desenho, a partir da observação dos princípios fundamentais da animação, tendo em conta tanto a dimensão relativa referente às operações formais de como cada um deles opera, assim como as suas atualizações em quatro longas-metragens de animação, onde entramos em contato com a dimensão absoluta, por meio das constelações das Máscaras e dos Mecanicismos, as quais compreendem dimensões elas mesmas da imagem-afecção e da imagem-ação, respectivamente.

A partir das observações que foram realizadas durante o quarto capítulo, constatamos que os dez princípios fundamentais que buscamos contemplar em nosso estudo estão presentes nas cenas das animações trabalhadas – tendo em vista que tanto o quarto como o sexto princípio não foram apreciados. Desse modo, fica evidenciada a permanência desses princípios, uma vez que, mesmo resguardadas as particularidades da aplicação de cada um deles nos quatro filmes, a utilização desse conjunto de procedimentos sistematizados pelos Estúdios Disney reincide na maneira de se confeccionar uma animação.

Mesmo com o aparato tecnológico da computação gráfica, John Lasseter e a equipe de animadores do estúdio cinematográfico Pixar usaram os mesmos dez princípios da animação em *Toy Story*, como feito naquele primeiro longa-metragem de animação do desenho dos Estúdios Disney cinquenta e oito anos antes, a partir da produção de desenhos em folhas de papel e de celuloide.

A distância da criação entre *Branca de Neve e os Sete Anões* se estende ainda mais quando destacamos as animações *A Viagem de Chihiro* e *O Menino e o Mundo*. Mas, nesses dois casos, há também o componente geográfico e os contextos socioculturais aos quais pertencem esses filmes que os separam ainda mais da época e do lugar onde foram arquitetados os princípios da animação. Diferente da ambiência do estado da Califórnia, nos EUA, onde se encontra Hollywood, *A Viagem de Chihiro* foi produzida no continente asiático, mais especificamente no Japão, mais de sessenta anos após o lançamento do primeiro longa-metragem Disney, ao passo que *O Menino e o Mundo* é uma animação brasileira, separada por mais de setenta anos desse marco da história do cinema, assim como da sistematização dos princípios da animação.

Sendo assim, por mais que existam essas distâncias entre as produções desses quatro longas-metragens, há um elo entre eles que perdura durante todo esse tempo. Ao observarmos a incidência dos dez princípios nesses filmes, entramos em contato com as suas atualizações, considerando suas operações formais dentro da dimensão relativa, pois as maneiras como cada um deles é acionado nessas animações se distingue, resguardando suas devidas particularidades, haja vista sua materialização em contextos de produção completamente distintos.

Contudo, a partir da tentativa de compreendê-los, tendo em conta uma dimensão absoluta, conseguimos ter acesso àquilo que dura no tempo, a dois modos de ser da animação do desenho, por meio da observação de dez, dos doze princípios fundamentais, com base em suas conexões com dois dos regimes da imagem-movimento. A constelação das Máscaras compõe o primeiro modo de ser da animação do desenho que cartografamos nos filmes estudados, a qual se manifesta como uma dimensão da imagem-afecção, possibilitando que entrássemos em contato com características dos personagens antes mesmo que eles desempenhassem qualquer ação. As Máscaras são constituídas desde aquilo que está relacionado à aparência dos personagens, mas é a partir da manutenção da composição de rostos que pode ser verificada sua reincidência ao longo do tempo.

Dentro das cenas verificadas, alguns dos princípios se destacam na composição das Máscaras. O *Apelo*, décimo segundo princípio, é responsável pela concepção do afeto que envolve a estrutura fisionômica de cada personagem, assim como os adereços que os caracterizam, criando as Máscaras que nos permitem identificá-los durante suas aparições nos filmes.

O terceiro princípio, a *Encenação*, é o grande articulador das expressões manifestadas pelos personagens que nos fazem entrar em contato com as suas personalidades, uma vez que em todos os afetos das sensações das Máscaras cartografadas – espanto, raiva, alegria, contentamento, desânimo, atenção, suspense, letalidade e esforço – é esse princípio que faz com que os personagens e objetos criem os afetos ali presentes, compondo os rostos que se repetem.

O oitavo princípio das *Ações Secundárias*, muito embora possua em seu nome a palavra “ação”, atuou nos quadros que observamos, principalmente, como construtor das Máscaras, uma vez que sua presença foi fundamental para a composição das sensações reveladas por meio das rosticidades, cujos corpos dos personagens são essenciais para a criação dos afetos. Assim, por mais que seu nome ostente uma palavra que o associe com

a imagem-ação, na grande maioria dos momentos em que esteve presente, sua conexão era com uma dimensão da imagem-afecção.

Em alguns dos quadros que destacamos o décimo princípio do *Exagero* opera como *Ação Secundária* que enfatiza o elemento principal que compõe a Máscara, mas, podendo ele mesmo ocupar esse papel central da concepção da mesma.

No caso, em especial, da Máscara de suspense, além da maneira como os personagens *Encenam* esse movimento, ele ocorre, essencialmente, em função do segundo princípio da *Antecipação*, onde existe uma potência relacionada a uma ação que ainda será realizada, mas a qual o suspense não expõe, a não ser pela percepção de que algo acontecerá. A potência também se revela na Máscara de letalidade, a qual observamos estar ligada principalmente à rostificação de objetos, uma vez que essa característica implica em uma possibilidade de alteração no binômio que coordena a montagem orgânica de cada uma das quatro animações.

O décimo primeiro princípio do *Desenho Sólido* incide na estruturação das Máscaras no modo como é concebido o volume dos personagens, o que está intimamente vinculado ao princípio do *Apelo*, ou seja, a forma como as suas características fisionômicas são construídas, assim como ao primeiro princípio da animação *Comprimir e Esticar*, na medida em que esse princípio se revela como o afeto de flexibilidade presente em certos movimentos dos personagens quando as Máscaras são externalizadas.

O primeiro princípio da animação constitui um elo entre a constelação das Máscaras e a constelação dos Mecanicismos, sendo que essa última compõe o segundo modo de ser da animação do desenho que cartografamos nos filmes, se manifestando como uma dimensão da imagem-ação. Tal relação é construída, no sentido de que a imagem-ação possui a imagem-afecção em seu interior, portanto, não só as Máscaras dos personagens estão presentes durante o desenvolvimento de ações, mas o próprio afeto da flexibilidade contido no princípio de *Comprimir e Esticar* incide na constelação dos Mecanicismos de maneira que ele estará contido na construção do fio que engendra passagens entre os quadros das animações.

Aquilo que é obtido por meio da passagem automática de quadros no cinema convencional precisa ser planejado na animação do desenho para que possa existir uma conexão entre os quadros e, nos casos das quatro animações estudadas, esse fio é arquitetado de modo que as partes desses filmes estejam interligadas e subordinadas aos dualismos que as coordenam de acordo com o ritmo de um organismo, conformando a tendência da montagem orgânica.

O quinto princípio do *Acompanhamento e Ação Sobreposta* é fundamental dentro dessa constelação, uma vez que podemos observá-lo na maneira como se desenvolve a sucessão dos movimentos nas animações. Constatamos que esse princípio articula e coordena a exposição das Máscaras quando atualizadas em um decurso de movimentos, modelando as expressões faciais, por meio de um grau de hierarquia entre as partes do semblante que articulam movimentos, o que gera uma reorganização do restante das feições. Além disso, verificamos o quinto princípio como o maior articulador dos movimentos de uma ação, uma vez que o *Acompanhamento* coordena a maneira como cada instância de movimento em um personagem se desenvolve, tendo em vista a existência de uma escala de subordinação entre as partes do corpo que irão se mover. A *Ação Sobreposta*, por sua vez, evita que ocorra uma parada súbita na ação, de forma que ela atua concretizando uma emenda entre duas ações diferentes, a partir de novos movimentos que ocorrem como conexões entre uma ação que está acabando de se desenvolver e uma nova ação que se inicia.

Em meio ao andamento do *Acompanhamento e Ação Sobreposta*, o sétimo princípio dos *Arcos* se externaliza como o modo conforme alguns personagens desempenham parte de suas ações, de maneira que seus braços ou pernas se movem seguindo um padrão circular que se assemelha ao formato de um arco.

A relação entre os Mecanicismos e o nono princípio do *Timing* é bastante estreita, no sentido de que esse princípio é o coordenador do movimento dentro de um tempo e espaço atualizados. Dessa forma, quando um personagem desenvolve uma ação como o ato de caminhar, conseguimos observar as regras que coordenam a passagem de um quadro a outro na animação, graças ao *Timing* ali presente. O nono princípio é fundamental para que sejam construídas as condições físicas dos universos nos quais os personagens vivem, uma vez que o *Timing* é o regente das condições espaço-temporais que determina a materialidade de cada elemento em cena, assim como o ritmo em que as ações se desenvolvem.

Ao atentarmos para o modo como são construídas as condições físicas dos universos de cada uma das quatro animações, nos deparamos com situações em que a potência da plasmaticidade se fazia presente como uma característica que alguns personagens específicos possuíam. Seus volumes se alteravam de acordo com suas vontades, se afastando de uma lógica da caricatura do realismo. Quando presente na animação, a plasmaticidade constrói o fio que liga os quadros de uma maneira diferenciada daquela do princípio de *Comprimir e Esticar*, uma vez que a manutenção do

volume dos personagens é a primazia do primeiro princípio, cujo afeto imbui o desenho de flexibilidade, ao passo que, por meio da plasmaticidade, os personagens não possuem volumes determinados, podendo alterá-los durante a execução de seus movimentos.

Assim, fica evidenciada a diferença entre duas experiências do cinema de animação, onde a plasmaticidade se relaciona à potência de criar qualquer coisa sem estabelecer vínculos com uma organização que se associe a uma mecânica newtoniana, enquanto o primeiro princípio fundamental de *Comprimir e Esticar*, considerado a essência da animação pelos Estúdios Disney, manifesta o afeto da flexibilidade que conforma uma lógica Mecanicista que leva em consideração uma aproximação com uma caricatura do realismo para a construção da coordenação entre as imagens da animação.

Durante a escrita da presente dissertação, a partir da observação dos princípios fundamentais da animação atualizados nos filmes *Branca de Neve e os Sete Anões*, *Toy Story*, *A Viagem de Chihiro* e *O Menino e o Mundo*, entramos em contato com dois modos de ser da animação do desenho, uma dimensão da imagem-afecção, a constelação das Máscaras, e uma dimensão da imagem-ação, a constelação dos Mecanicismos. Experimentando o devir a partir da dimensão absoluta, tivemos acesso às Máscaras e aos Mecanicismos como experiências da animação do desenho que duram no tempo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. São Paulo: Papyrus, 2013.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: one hundred years of cinema animation**. Indiana: Indiana University Press, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia, e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2011. p.165-196.

BERGSON, Henri. O mecanismo cinematográfico do pensamento e a ilusão mecanicista. In: **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. p.295-398.

_____. Da seleção das imagens para a representação. In: **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. p.11-82.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art: an introduction**. New York: McGraw-Hill, 2004.

BUENO, Francisco da Silveira. **Grande dicionário etimológico-prosódico da língua portuguesa: volume 1: vocábulos, expressões da língua geral e científica-sinônimos contribuições do tupi-guarani**. São Paulo: Brasília, 1974.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CAVALLARO, Dani. **The animé art of Hayao Miyazaki**. North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2006.

CRUZ, Gabriel Filipe Santiago. **Desenvolvendo narrativas animadas para a Educação**. 2013. 105f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2013.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

_____. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3. ed., rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FORMENTÃO, Francismar. Cinema de animação: imagens de um outro cinema? In: Intercom – Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Intercom Sul, 12., 2011, Londrina. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Intercom, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2011/resumos/R25-0852-1.pdf>. Acesso em fevereiro de 2017.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação**: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. 2010. 415f. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

GABLER, Neal. **Walt Disney**: o triunfo da imaginação americana. São Paulo: Novo Século Editora, 2009.

GOMES, Maria Cláudia Bolshaw. **Animação**: uma linguagem com vocação inclusiva. 2015. 205f. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2015.

GORDEEFF, Eliane Muniz. **Interferências estéticas**: a técnica *stop motion* na narrativa de animação. 2011. 166f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2011.

GUTIERREZ, Fernando Mourão. **Cinema de animação na era digital**: hibridismos e mutações. 2012. 143f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Artes. Universidade de Brasília, 2012.

HILTY, Greg; PARDO, Alona. **Movie-se**: no tempo da animação. RJ: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013.

KAUFMAN, J. B. **The fairest one of all**. London: Aurum Press Ltd, 2012.

LASSETER, John. Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. **Computer Graphics**, SIGGRAPH 87, v. 21, n. 4, p. 35-44, jul. 1987.

LEYDA, Jay. **Eisenstein on Disney**. Calcutta: Seagull Books, 1986.

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Animação e hipermídia**: trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos. 2007. 135f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

_____. **Hipercinema**: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiperrealista. 2012. 265 f. Tese (Doutorado em Multimeios) -- Programa de Pós-Graduação em Multimeios, Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas, 2012.

MAGALHÃES, Marcos Amarante de Almeida. **O tempo do animador**. 2015. 115f. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes & Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2015.

MACHADO, Roberto. A imagem-movimento. In: **Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. p. 247–272.

MOLDER, Maria Filomena. Método é desvio – uma experiência de limiar. In: OTTE, Georg; SEDYMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Orgs.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010. p.27-73.

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli**: the films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. England: Kamera Books, 2009.

PAIK, Karen. **To infinity and beyond!** : the story of Pixar Animation Studios. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2007.

PIMENTEL, Danieli dos Santos. O cinema de animação em *Coraline e o Mundo Secreto*. In: Intercom – Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Intercom Sul, 14., 2013, Santa Cruz do Sul. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-1115-1.pdf>. Acesso em fevereiro de 2017.

RAMOS, Jansen Rodrigo de Oliveira. **A construção da linguagem na cinematografia de animação**. 2011. 100 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Arte) -- Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes, Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, 2011.

SCHNEIDER, Carla. **Decifrando a caixa preta do cinema de animação**: arqueologia dos modos de produção de imagens técnicas. 2014. 188f. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2014.

SHAW, Debra Benita. Technoaesthetics. In: **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg, 2008. p.125-145.

SILVA, Priscila Kalinke da; NEVES, Fátima Maria. Desenho animado japonês: histórico e características. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom, 35., 2012, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Intercom, 2012.

Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-2136-1.pdf>. Acesso em fevereiro de 2017.

SKLAR, Robert. **História social do cinema americano**. São Paulo: Cultrix, 1975.

SOUZA, Antônio César Fialho de. **A experimentação cinética de personagem: princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador**. 2013. 308f. Tese (Doutorado) Programa de Pós-Graduação em Artes. Universidade Federal de Minas Gerais, 2013.

_____. **Desvendando a metodologia da animação clássica: a arte do desenho animado como empreendimento industrial**. 2005. 194f. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Artes. Universidade Federal de Minas Gerais, 2005.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney animation**. Nova York: Hyperion, 1995.

VENANCIO, Rafael Duarte Oliveira. Fábrica de personagens: a escritura dos desenhos animados de Hanna-Barbera. In: Intercom – Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom Sudeste, 16., 2011, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Intercom, 2011. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-0107-1.pdf>.

Acesso em fevereiro de 2017.

WELLS, Paul. **Understanding animation**. London: Routledge, 2002.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. New York: Faber and Faber, 2001.

Filmografia e vídeos:

A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Estúdios Ghibli, 2003. 1 DVD (124 min), son., color.

BRANCA de Neve e os sete anões. Direção: David Hand. Produção: Walt Disney. EUA: Estúdios Disney, 2009. 1 DVD (83 min), son., color.

O MENINO e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Produção: Tita Tessler e Fernanda Carvalho. Brasil: Filme de Papel, 2014. 1 DVD (80 min), son., color.

TOY Story. Direção: John Lasseter. Produção: Ralph Guggenheim e Bonnie Arnold. EUA: Disney/Pixar, 2010. 1 DVD (81 min), son., color.

Barco à Vapor Willie (1928)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>.

Acesso em fevereiro de 2017.

The Karnival Kid (1929)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fIa1Tvbh1qo>.

Acesso em fevereiro de 2017.

Little Nemo (1911)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uW71mSedJuU>.

Acesso em fevereiro de 2017.

Endereços eletrônicos:

Sobre a animação *Cassiopéia*:

<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v58n3/a21v58n3.pdf>

Acesso em fevereiro de 2017.

Box Office do longa-metragem de animação *Toy Story*:

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=toystory.htm>

Acesso em fevereiro de 2017.

Informações sobre o estúdio cinematográfico Pixar e *Toy Story*:

http://www.pixar.com/features_films/TOY-STORY#.

Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Oscar*:

<http://www.oscars.org/oscars/ceremonies>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *BAFTA*:

<http://awards.bafta.org/explore?year=2016&type=film+>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Golden Globe*:

<http://www.goldenglobes.com/winners-nominees/best-motion-picture-animated>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Toronto Film Critics Association*:

<http://torontofilmcritics.com/past-award-winners/>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Annie Award*:

<http://annieawards.org/legacy/>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Annecy International Animated Film Festival*:
<http://www.annecy.org/about/archives>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Animafest Zagreb*:
<http://animafest.hr/hr/2017/home>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Ottawa International Animation Festival*:
https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=261&Itemid=1044. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *European Film Award*:
http://archive.europeanfilmawards.eu/en_EN/archive. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Asia Pacific Screen Award*:
<http://www.asiapacificscreenacademy.com/apsa-archive/nominees-winners-archive/>.
Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Holland Animation Film Festival*:
<http://www.haff.nl/en/archive/winners/>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Stuttgart Festival of Animated Film*:
<http://www.itfs.de/en/press-pr/archive-websites>. Acesso em fevereiro de 2017.

Site oficial *Anima Mundi*:
<http://www.animamundi.com.br/animemoria/>. Acesso em fevereiro de 2017.