

Luciana Fagundes Braga Ferreira

A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALEGÓRICA / SIMBÓLICA NO
CINEMA DE ANIMAÇÃO

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2007

Luciana Fagundes Braga Ferreira

A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALEGÓRICA/ SIMBÓLICA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós –
Graduação em Artes da Universidade Federal de
Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do
título de Mestre em Artes.

Área de concentração: Arte e Tecnologia da Imagem
Linha de pesquisa: Criação e Crítica da Imagem em
Movimento

Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazario
Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2007

À minha querida mãe, amiga e incentivadora, Neuracy Fagundes.
Ao meu pai, Nelson Braga, em homenagem à sua memória.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Minas Gerais e ao Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes pelas condições técnicas que permitiram a realização do filme de animação *Precário Paraíso*.

À Oficina Digital pelo acesso aos equipamentos e estúdio.

À CAPES pela bolsa de estudos que me foi oferecida, contribuindo para viabilizar a pesquisa teórica e a produção do filme de animação.

Ao Prof. Dr. Luiz Nazario pela orientação, incentivo e apoio à realização e conclusão do filme *Precário Paraíso*, como também pelo livre acesso a sua filmoteca particular.

Ao Laboratório Mídia@rte pelo acesso ao acervo de animação.

Aos amigos que colaboraram de forma significativa na realização da animação *Precário Paraíso*: André Reis, Juliana Weinberg, Luiz Carneiro, Marco Anacleto e Wilian Salvador.

A todos que contribuíram para a realização do filme *Precário Paraíso*: André Barros, André Reis, Alexandre Dubiela, Arttur Ricardo, Bianca Anacleto, Dri Ferreira, Elaine Cristina da Silva, Juliana Weinberg, Leonardo Dutra, Luiz Carneiro, Luiz Nazario, Marcelo La Carretta, Marco Anacleto, Nelson Barraza, Pedro Peixoto, Soraia Nunes, Victor Hugo Tamietti e Wilian Salvador.

À minha mãe, irmãs e sobrinho pelo apoio e carinho e ao meu cunhado Rafael pelo sempre disponível diálogo.

Ao meu querido Marcos pelo carinho e companheirismo.

RESUMO

A narrativa alegórica/simbólica considerada como categoria de entendimento, nessa dissertação de mestrado, teve o objetivo de organizar e comparar, em linhas gerais, um contexto de tradição e renovação no cinema de animação. Para tanto, foram utilizados como referencial teórico os conceitos de *modo simbólico* e *modo alegórico*, cunhados pelo semiótico Umberto Eco. Foi, então, possível reconstruir dentro da história da animação o florescimento de uma tendência narrativa alegórica/simbólica que ganhou grande expressividade nas décadas de 1950 e 1960, e que se mantém presente, ainda hoje, em filmes produzidos principalmente no Leste Europeu. A análise proposta constatou que as mudanças econômicas, culturais e políticas ocorridas no mundo ocidental, no período seguinte ao pós-guerra, possibilitaram a criação de um expressivo número de filmes alegóricos/simbólicos e a formação de espectadores abertos à recepção dessa significativa forma narrativa.

ABSTRACT

The allegoric/symbolic narrative considered as category of understanding, in this dissertation, had the objective of organizing and comparing, in general, a traditional and renovational context in animation cinema. For such endeavor, theoretical concepts of symbolic mode and allegoric mode, coined by the semiotician Umberto Eco, were used. It was, then, possible to reconstruct in the history of animation the flourishing of an allegoric/symbolic narrative tendency that gained great expressivity in the decades of 1950 and 1960, and that remains present, still today, in films produced principally in Eastern Europe. The analysis proposed verified that the economic, cultural and political changes that occurred in the western world, following the post-war period, enabled the creation of an expressive number of allegoric/symbolic films and the formation of spectators opened to receptivity of this significant form of narrative.

SUMÁRIO

RESUMO/ ABSTACT.....	01
APRESENTAÇÃO.....	02
1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS: OBJETO, CONCEITOS, QUESTÕES	
1.1. Alegoria e modo simbólico nos filmes de animação experimentais.....	04
1. 2. Alegoria e modo simbólico como referencial teórico.....	08
1. 3. Considerações sobre metáfora, simbolismo e alegoria no cinema.....	20
2. A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALEGÓRICA / SIMBÓLICA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: PERCURSO HISTÓRICO.....	31
2. 1 A narrativa alegórica/ simbólica no cinema de animação do Leste Europeu e da URSS.....	77
3. A ANIMAÇÃO ALEGÓRICA / SIMBÓLICA EM TÉCNICA DE <i>STOP- MOTION</i>	94
3.1 Alegoria e modo simbólico nas animações em <i>stop-motion</i>	96
4. LEITURAS DE ANIMAÇÕES ALEGÓRICAS/ SIMBÓLICAS	
4.1. <i>A mão (Ruka)</i> , de Jiri Trnka.....	100
4.2. <i>Dimensões de diálogo (Možnosti Dialogu)</i> , de Jan Svankmajer.....	113
4.3. <i>Porta (Abepb)</i> , de Nina Shorina.....	129
4.4 <i>Balança (Balance)</i> , de Christoph e Wolfgang Lauenstein.....	142
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	149
6. PRÁTICA DA NARRATIVA ALEGÓRICA / SIMBÓLICA EM ANIMAÇÃO: <i>PRECÁRIO PARAÍSO</i>	155
6.1 Questões temáticas.....	156
6. 2. Os novos fenômenos característicos do mundo pós-moderno segundo Baudrillard, Bauman, Lasch e Lipovetsky.....	159
6. 3. Aplicação dos conceitos sobre a cultura ocidental pós-moderna no argumento e na estética de <i>Precário Paraíso</i>	170
6. 4 <i>Storyboard</i>	178
6.5. DVD: <i>Precário Paraíso</i>	202
6. 6. Confecção do esqueleto, personagens e objetos de cena.....	203
6. 7. Produção e pós-produção.....	208
BIBLIOGRAFIA.....	212

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Minas Gerais e ao Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes pelas condições técnicas que permitiram a realização do filme de animação *Precário Paraíso*.

À Oficina Digital pelo acesso aos equipamentos e estúdio.

À CAPES pela bolsa de estudos que me foi oferecida, contribuindo para viabilizar a pesquisa teórica e a produção do filme de animação.

Ao Prof. Dr. Luiz Nazario pela orientação, incentivo e apoio à realização e conclusão do filme *Precário Paraíso*, como também pelo livre acesso a sua filmoteca particular.

Ao Laboratório Mídia@rte pelo acesso ao acervo de animação.

Aos amigos que colaboraram de forma significativa na realização da animação *Precário Paraíso*: André Reis, Juliana Weinberg, Luiz Carneiro, Marco Anacleto e Wilian Salvador.

A todos que contribuíram para a realização do filme *Precário Paraíso*: André Barros, André Reis, Alexandre Dubiela, Arttur Ricardo, Bianca Anacleto, Dri Ferreira, Elaine Cristina da Silva, Juliana Weinberg, Leonardo Dutra, Luiz Carneiro, Luiz Nazario, Marcelo La Carretta, Marco Anacleto, Nelson Barraza, Pedro Peixoto, Soraia Nunes, Victor Hugo Tamietti e Wilian Salvador.

À minha mãe, irmãs e sobrinho pelo apoio e carinho e ao meu cunhado Rafael pelo sempre disponível diálogo.

Ao meu querido Marcos pelo carinho e companheirismo.

APRESENTAÇÃO

A presente pesquisa busca investigar o florescimento de uma tendência dentro do modo de produção experimental do cinema de animação que procura refletir as questões sociopolítico-culturais do seu tempo, utilizando para isso uma narrativa cinematográfica alegórica/simbólica.

Nas *Considerações iniciais: objeto, conceitos, questões*, pretende-se definir o objeto da pesquisa, sua importância para os estudos teóricos sobre o cinema de animação, bem como os conceitos de alegoria, modo simbólico e narrativa cinematográfica alegórica/simbólica, que permitem agrupar filmes de animação até então estudados em separado pela diversidade estética e temática. A última subdivisão desse capítulo procura revisitar, entre os estudos teóricos sobre cinema, análises relativas às especificidades do símbolo na linguagem cinematográfica.

No segundo capítulo, *A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de animação: percurso histórico*, elabora-se uma trajetória cronológica das mudanças ocorridas na produção cinematográfica em geral, na animação em particular, na teoria cinematográfica, assim como no contexto histórico-cultural, que possibilitaram o florescimento da tendência alegórica/simbólica, cuja temática reflete questões contemporâneas. Procura-se também pontuar as limitações da pesquisa, dadas as dificuldades de acesso às fontes primárias – os próprios filmes de animação. Para tanto, foi necessário recorrer a teóricos e historiadores do cinema de animação que consideraram historicamente fundamentais filmes inacessíveis à apreciação.

O terceiro capítulo, *A animação alegórica/simbólica em técnica de stop-motion*, delimita, a partir dessa técnica de animação, uma amostra de curtas-metragens representativos para o cinema de animação, que utilizaram a narrativa cinematográfica alegórica/simbólica com temáticas circunscritas à época de sua produção, para ser analisada com maior profundidade.

O quarto capítulo, *Leituras de animações alegórica/simbólicas*, propõe a análise da narrativa cinematográfica alegórica/simbólica dos curtas-metragens de animação em *stop-motion*, suas inter-relações com os respectivos contextos históricos e as possíveis implicações inerentes ao uso da alegoria e do modo simbólico para a recepção dessas obras pelos espectadores. O quinto capítulo, *Considerações Finais*, procura sintetizar as principais questões abordadas ao longo da dissertação.

O sexto e último capítulo, *Prática da narrativa alegórica simbólica em animação: Precário Paraíso*, registra a elaboração e reflexão sobre o processo criação do curta-metragem de animação em *stop-motion*, intitulado *Precário Paraíso*: questões teóricas sobre o tema e a narrativa cinematográfica alegórica/simbólica sob a qual o filme foi idealizado e construído; *storyboard* realizado a partir de fotografias que, além das intenções e movimentos dos personagens, apresentam os elementos plásticos utilizados na filmagem da animação; e, relatos sobre a pré-produção, produção e pós-produção da animação.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS: OBJETO, CONCEITOS, QUESTÕES

1. 1. Alegoria e modo simbólico nos filmes de animação experimentais

A partir do conceito de alegoria e modo simbólico¹ pretende-se investigar uma tendência dentro do modo de produção experimental de animação que utiliza uma narrativa cinematográfica² alegórica/simbólica percebida como alusiva a temáticas circunscritas à época de sua produção. A adaptação do conceito de alegoria e modo simbólico para o cinema de animação será necessária já que, nos estudos sobre animação, não existe uma taxionomia de estilos narrativos que possa ser usada para fundamentar ou delimitar análises teóricas.

Segundo Jayne Pilling, em seu livro *A reader in animation studies*, vários fatores contribuem para a inexistência de uma taxonomia de estilos de animação³, ou seja, para a

¹ A expressão *modo simbólico* foi cunhada por Umberto Eco e seu sentido será precisado na segunda subdivisão do primeiro capítulo: **1.2 Alegoria e modo simbólico como referencial teórico**. Uma vez que o conceito de símbolo foi utilizado por diversos pensadores e adquiriu, freqüentemente, significados contraditórios, o emprego do termo *modo simbólico* tem o objetivo de definir o sentido de símbolo nessa pesquisa. O termo como Eco o concebeu permite compreender o uso e o sentido do símbolo na arte atual, onde signos são organizados de maneira a dissociarem-se de seus significados codificados sugerindo diversos conteúdos. Na arte moderna, elementos comuns tornam-se símbolos apenas no contexto poético, ou seja, funcionam como símbolos, mas são símbolos particulares; fora do contexto em que aparecem, permanecem elementos triviais na medida em que não remetem a nenhum código. Assim, Eco utiliza o termo *modo simbólico* para determinar um tipo de uso dos signos em que eles suscitam uma *nebulosa de conteúdo* (termo também utilizado por Eco), tornando impossível uma interpretação unívoca, definitiva ou predeterminada por alguma tradição. Dessa maneira, o sentido de símbolo não fica restrito a símbolos codificados como a cruz que, na tradição cristã, tem uma correlação com Cristo, o Salvador.

² O termo *narrativa cinematográfica* foi utilizado nessa dissertação está em consonância com a definição de David Bordwell que estuda a narrativa como ato: “processo dinâmico de apresentação de uma história a um receptor”, in: BORDWELL, David. *Teoria contemporânea do cinema: Documentário e narratividade ficcional*, Vol. II, p. 277.

³ “There is no ‘taxinomy’ of animation styles on which writers can draw, never mind challenge or redraw. In informal discussion with other animation specialists about films, it is often the case that descriptions rely on form of insiders ‘shorthand’: ‘very Zagreb’ (which can indicate a visual style, but also an attitude); ‘updated UPA’; or ‘feels a bit National Film Boardish-ish’. But there is no sustained attempt to develop a commonly agreed set descriptive tools”, in: PILLING, Jayne. *A reader in animation studies*, p. XIII.

falta de uma terminologia crítica concisa sobre animação, entre eles: a enorme variedade estilística das produções e o uso de recursos narrativos e estéticos diretamente vinculados a soluções plásticas. As convenções e referências, como a iluminação, a montagem, o som, os movimentos de câmera e os gêneros cinematográficos - elementos usados para facilitar a descrição do filme e traçar pontos de comparação na narrativa do cinema *live-action*⁴, possuem apenas uma correspondência aproximativa no cinema de animação. Em razão disso, fatores como a imensa variedade estilística e as especificidades plásticas tornam a análise da animação muito complexa. A consequência dessas dificuldades e do pouco interesse de uma crítica especializada pela linguagem da animação foi a falta de terminologia própria capaz de descrevê-la e de uma taxonomia que permitisse tecer relações críticas entre os vários estilos narrativos.

Nesse contexto ainda não totalmente mapeado do cinema de animação, os conceitos de alegoria e modo simbólico permitiriam a compreensão de filmes que pela diversidade estética e de conteúdos singulares não poderiam de outro modo ser percebidos como grupo. Esses conceitos permitiriam agrupar filmes sob uma categoria de entendimento que envolve traços estruturais que podem ser interpretados segundo códigos de uma determinada cultura ou de um determinado período ou que, na ausência de referências de decodificação, podem ser compreendidos como parte de uma estratégia simbólica proposta pelo autor/diretor. Os conceitos de alegoria e modo simbólico possibilitariam a análise mais profunda da estrutura dos filmes que utilizam narrativas alegóricas/simbólicas e das inter-relações da obra cinematográfica com a situação cultural, social e política do momento em que foi produzida.

Apesar de não existir uma taxonomia concisa, existem nos estudos sobre animação

⁴ Cinema de ação ao vivo.

dois modos de produção que, historicamente, foram caracterizados como tendências distintas: o industrial e o experimental, que não devem ser estudados separadamente, pois se intercalam de maneira complexa. Todo modo experimental de produção alinha-se como alternativa a alguma característica da produção dominante. Porém, muitas novidades introduzidas pelo cinema experimental são assimiladas pelo cinema tradicional, tornando-se elementos comuns a produções comerciais. Portanto, é impossível compreender as especificidades da animação experimental sem traçar inter-relações com as formas dominantes da animação e do cinema clássico.

Por suas características, a animação alegórica/simbólica aproxima-se do modo de produção experimental de animação e, nessa dissertação, passará a ser considerada como uma tendência dentro desse modo de produção. O conceito de animação experimental é surpreendentemente amplo e engloba, segundo Russet e Starr, no livro de referência sobre o assunto, *Experimental Animation: origins of a new art*, técnicas individuais, desafio artístico e expressão pessoal. Portanto, pode divergir do sistema dominante de animação quanto à técnica, à forma, ao conteúdo, ou, ainda, quanto à combinação desses elementos. Tradicionalmente, a animação experimental desafia as convenções narrativas dominantes, busca mecanismos que valorizam a auto-expressão como também procura explorar as possibilidades do meio. Ainda de acordo com Russet e Starr, a animação experimental desenvolveu-se basicamente em duas direções: uma vertente constituída sob um estilo narrativo coerente, usando o imaginário figurativo ou pictórico; e a outra sob um estilo perceptual, usando formas abstratas como assunto principal. Por suas particularidades, essa última vertente foi intitulada animação abstrata. A animação abstrata assemelha-se mais à experimentação formal e à vanguarda do que às narrativas centradas nas *gags*. Resiste em contar histórias; procura investigar a lógica não-narrativa para expressar o movimento

rítmico das formas puras, abstratas. Muitas vezes os filmes assim caracterizados não possuem um assunto central - seus temas são constituídos pela forma, pela cor, pelo ritmo e movimento predeterminados pela trilha musical. A intenção de muitas animações abstratas é exclusivamente pictórica. Assim, ampliam-se as possibilidades exclusivamente narrativas dos filmes.

Comumente a animação experimental narrativa tem evitado os modelos de animação industrial, caracterizados por repetições estereotipadas de técnicas e formas estabelecidas da linha de produção dos estúdios comerciais. O modo de produção industrial ou comercial da animação, como a própria designação sugere, está fortemente ligado à estrutura econômica e institucional de produção e distribuição, e trabalha sob as identificações do espectador com outras obras e expectativas em relação a desenlaces típicos. Essas expectativas em relação às resoluções são garantidas pelas narrativas e *design* que operam sob uma fórmula repetida constantemente nas séries animadas.

Ao contrário do que acontece com as séries animadas em que o espectador se identifica com os filmes pela familiaridade com fórmulas repetidas constantemente, nos filmes de animação experimental o espectador estará diante de uma situação singular, inusitada cuja interpretação deverá pautar-se pelos termos determinados pelo artista e não por convenções e códigos que condicionam expectativas em relação ao desenvolvimento narrativo e à utilização de uma iconografia típica do cartum.

A animação experimental, portanto, não constitui um campo definido de produção, inclui técnicas individuais e também temas ou assuntos variados. O estudo sobre a narrativa cinematográfica alegórica/simbólica, com temáticas circunscritas ao momento sociopolítico-cultural de sua produção, permitiria reconhecer, na grande diversidade de produções, traços comuns desse estilo narrativo que caracterizaria uma categoria específica

dentro do modo de produção de animação experimental e, em razão disso, os filmes desse grupo poderiam ser mais bem compreendidos e identificados.

1. 2. Alegoria e modo simbólico como referencial teórico

Na aparência, mera figura de linguagem; ela cria, contudo, um duplo nível de leitura. Ao mesmo tempo que procura impor certa interpretação de si mesma, a alegoria, por sua natureza dupla e dúplice, provoca a busca da essência subjacente à aparência⁵.

A palavra alegoria deriva do grego “*allós*” – outro – e de “*agourein*” – falar⁶. A Retórica antiga teorizou a alegoria como uma forma de expressão, em que se “diz b para significar a”⁴; consiste, portanto, na substituição de um pensamento por outro a que está ligado, mantendo uma relação de semelhança entre o referente e seu significado subjacente. Na alegoria, cada elemento expressa outro significado que não o seu sentido manifesto, remetendo a outro nível de significação.

Comumente, a alegoria é definida como um tropo de pensamento, uma metáfora continuada, capaz de exprimir ou representar de forma concreta uma idéia abstrata. Na alegoria, segundo Nelly Coelho, amplia-se a área transfigurada: “na transfiguração alegórica já não se trata de um termo real, mas de um todo real (A) que se oculta sob um todo ideal (B)”⁷. Essa forma de transfiguração da realidade apresenta dois sentidos completos: um literal e outro intelectual, porém sua significação fundamental repousa no

⁵ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, Epígrafe, p.contracapa.

⁶ HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: construção e interpretação da metáfora*, p. 1.

⁷ COELHO, Nelly Novaes. *Literatura e Linguagem: a obra literária e a expressão linguística*, p.81.

sentido conotado, simbólico que evoca e intensifica o significado que surge a partir do denotado. Na alegoria o plano literal vale por si, mas só adquire sua real significação quando transposto para o plano figurado.

Segundo Flávio Kothe⁸, a alegoria trabalha com elementos concretos para expressar um significado abstrato. Assim como na metáfora, na alegoria não há simplesmente um acréscimo de significados: há uma transformação da própria identidade dos elementos relacionados. Os elementos alegóricos, ao sugerirem uma comparação entre qualidades e atributos inerentes aos segmentos correlacionados, produzem outro significado além daquele da imagem representada, ou seja, um sentido novo, sintetizado.

A alegoria como expressão concreta de uma idéia abstrata pode ser uma imagem real: uma pintura, um desenho ou uma escultura, não se restringindo à linguagem verbal. A representação plástica da alegoria difere do símbolo visual por apresentar na imagem um conjunto de elementos que podem ser desmembrados, cada um contendo um significado; assim, cada pormenor da figura tem uma função representativa da realidade a que faz alusão. Há, então, uma série de elementos alegóricos que se referem a algo além deles próprios. Um exemplo clássico de imagem alegórica convencional, citado por Kothe, é a estátua da Justiça: “(...) a Justiça, belíssima idéia abstrata, aparece configurada por uma mulher de olhos vendados, com uma espada na mão, a sustentar uma balança. Cada um desses elementos tem um determinado significado: os olhos vendados, a igualdade de todos perante a lei; a espada, a força de poder impor as decisões; a balança, o sopesar dos atos postos em julgamento”⁹. O símbolo, ao contrário da alegoria, é percebido em conjunto; por exemplo, a cruz simboliza o cristianismo, a balança simboliza a justiça. O sentido

⁸ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p.14.

padronizado que foi atribuído à alegoria da Justiça tornou-se convencional pela repetição contínua dos mesmos significantes para os mesmos significados. A repetição constante dessa associação tende a tornar o significado convencional de tal alegoria “natural”, “eterno”. No entanto, a convencionalidade ou a pretensa eternidade de certas alegorias estão diretamente ligadas ao repertório de um grupo específico, de uma sociedade e de uma época, podendo tornar-se ininteligíveis a outros repertórios. Assim como as idéias, as alegorias e suas representações são social e historicamente localizadas. No entanto, como Kothe observou “o signo alegórico tem um caráter icônico que indicia o seu significado em seu significante”¹⁰.

A representação icônica do signo alegórico permite, por meio de um artifício visual, transcrever as propriedades culturais que são atribuídas ao elemento visual que ele representa. A partir dos traços que caracterizam o conteúdo dos elementos visuais, é possível reconhecer, além das propriedades que lhes são atribuídas pela convenção, outros significados por eles evocados. No caso da venda nos olhos da estátua da Justiça que representa, tradicionalmente, a igualdade de todos perante a lei, é possível conferir-lhe outros conteúdos evocados pela função associada à venda, identificando-a com a cegueira e atribuindo essa característica à Justiça. Pela iconicidade própria à alegoria sua interpretação pode transcender a convencionalidade e adquirir significados subjacentes além do significado aparente e codificado, apontando para outros níveis de conteúdo. Portanto, dependendo do texto em que a alegoria está inserida, bem como do contexto histórico, seu significado convencional pode ser dispensado e adquirir outras interpretações.

⁹ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p. 7.

¹⁰ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p. 16.

O entendimento da alegoria, segundo Kothe, “não se encontra apenas nela própria, mas também na realidade. Ou melhor: encontra-se na alegoria enquanto parte significativa da realidade, enquanto expressão e resultante do paralelogramo das diferentes e divergentes forças sociais”¹¹. Usando o mesmo exemplo da estátua da Justiça, Kothe¹² faz uma leitura subversiva dessa alegoria propondo que cada um dos elementos que a compõem (a venda, a espada e a balança) não possua apenas o sentido que lhe foi convencionalizado. A partir das características inerentes a esses elementos, ele lhes atribui outras interpretações: a espada simbolizaria que a lei privilegia a vontade do mais forte; a balança denunciaria a tendência da lei de pender para o prato que estivesse mais cheio de ouro e, finalmente, os olhos vendados poderiam ser vistos como a cegueira da Justiça diante das desigualdades sociais.

A leitura convencional de determinada alegoria relaciona-se com aquilo que um grupo específico definiu como sendo a interpretação “correta” e “única”, servindo a interesses passageiros e mutáveis. A releitura de uma alegoria tradicional descaracteriza o significado que lhe foi atribuído pela ideologia dominante, evidenciando uma expressão subversiva que revela as divergências sociais, culturais, políticas, ou econômicas contidas em determinado grupo social que não aceita tal código alegórico como representação eterna, única e inquestionável. A releitura da estátua da Justiça, de Kothe, poderia ter sido produzida por uma sociedade em que a justiça é privilégio de um grupo em detrimento de outro e a utopia da imagem da justiça se desvirtuaria nessa sociedade: “Enquanto convenção, a alegoria tende a ser a linguagem da repressão (a não ser que seja usada por forças libertadoras); enquanto alteridade tende a ser a linguagem da subversão (da mudança

¹¹ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p. 23 e 24.

¹² KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p. 52 e 53.

da ordem estatuída)”¹³. O código de tradução, a convenção que levaria a uma única conclusão, é rompido na medida em que o sentido literal permite uma maleabilidade como no caso da alegoria da justiça, cujos elementos alegóricos - a venda, a balança, a espada - ganham outros significados além dos tradicionais. Ao mesmo tempo em que o sentido literal da alegoria impulsiona diferentes leituras, o sentido latente ou utópico que dele surge é delimitado pelo primeiro sentido denotado.

A alegoria pode também ser um processo mais vasto de construção, assumindo formas narrativas como a parábola, a fábula, o apólogo, a novela, o conto, a epopéia, o enigma, participando, segundo Vitalina Leal de Matos¹⁴, de todos os gêneros literários. Frequentemente a alegoria é associada à fábula, à parábola, ao apólogo, uma vez que, nesses gêneros de origem popular, há elementos concretos explícitos que buscam expressar um sentido abstrato e cujo significado essencial remete à conclusão moral implícita. Essas narrativas de natureza simbólica por serem muito semelhantes umas às outras acabaram gerando discordâncias quanto à sua nomenclatura. Em narrativas curtas, como na fábula ou como no apólogo, há uma conclusão “moral” explícita ou implícita. Mas esse princípio moralizante, evidente e claro, nem sempre faz parte de todas as narrativas alegóricas que, muitas vezes, compreendem uma rede metafórica complexa, um todo metafórico com significação em dois níveis, no sentido literal e no sentido figurado, podendo seu significado simbólico ser bastante hermético. Frequentemente, devido à moral implícita ou explícita que fundamenta a sua estrutura concisa, o apólogo, a fábula e a parábola são confundidos entre si. A distinção, segundo Vitalina Leal de Matos, seria possível através da análise dos protagonistas de tais narrativas: no apólogo, por exemplo, os personagens são

¹³ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p. 67.

inanimados; na fábula, são animais irracionais ou entidades personificadas como as Estações, o Amor, a Bondade, a Tentação; já na parábola, são seres humanos. Tanto na fábula quanto no apólogo as ações dos personagens fazem alusão aos seres humanos, podendo-se detectar facilmente uma lição moral. Já a parábola, através de sua prosa metafórica e simbólica, comunica a lição ética de forma mais hermética, “veicula-se um saber apenas acessível aos iniciados”¹⁵, suscitando interpretações diferentes de acordo com as premissas adotadas para seu entendimento. O sentido moralista contido na fábula e no apólogo não é tão evidente como na parábola, constituída frequentemente por vários elementos simbólicos que interferem na sua interpretação. Na parábola, personagens humanos vivem uma situação “cotidiana” que, por comparação, alcança um significado moral mais amplo, transcendendo-a e reforçando um preceito moral.

Kothe observa que a fábula é um gênero didático comumente utilizado para legitimar e doutrinar, através da “voz da transcendência”, conclusões morais formuladas para reforçar a ideologia de algum grupo social; em geral, do grupo que detém o poder. Em todas essas narrativas populares que inicialmente eram destinadas aos adultos e que, com o avanço do conhecimento científico e do pensamento lógico, foram adaptadas e relegadas ao público infantil, havia a intenção de reforçar determinados valores ou padrões morais que deveriam ser incorporados pela comunidade. Através da narrativa figurada, a fábula produz exemplos a serem imitados ou evitados. A história contada pela fábula, para Kothe, é escolhida e estruturada a partir de uma conclusão que se deseja reforçar. Assim, na fábula, a conclusão moral que se pretende evidenciar é o fator que norteia sua construção: “Através da natureza é possível provar qualquer coisa: desde a poligamia até a monogamia. A

¹⁴ MATOS, Maria Vitalina Leal de. “Alegoria” in: COELHO, Jacinto do Prado e allii., *Dicionário de Literatura*, vol. I, p. 30.

fabulação da fábula é escolhida e montada conforme a necessidade da conclusão. Nesse sentido, a conclusão é anterior à fabulação. A fabulação da fábula existe para levar a essa ‘conclusão’, serve apenas para legitimá-la. A conclusão é um pressuposto, não uma conclusão”¹⁶.

Analisar o significado figurado contido na fábula e as forças culturais, econômicas e históricas que nortearam e reforçaram sua conclusão moral produz uma leitura crítica que pode desvelar as possíveis significações e contradições contidas na alegoria. Kothe observa que, para interpretar uma alegoria, deve-se considerar não só o texto como um todo, mas também o contexto sócio-histórico que gerou tal alegoria: “Tentar ler o texto no contexto e o contexto no texto, nem a eliminação do texto, nem a eliminação do contexto, mas um processo de diálogo superando ambos”¹⁷. Apesar de a obra alegórica distanciar-se do verossímil, ela mantém fortes relações com a realidade que, em última instância, lhe confere sentido: “Por mais ficcional e fantasiosa que possa parecer uma obra, ela é uma parte da realidade, da qual não escapa. Fora da realidade a fantasia não tem sentido (...) entre o que ela nos diz em relação à realidade e à própria realidade, há uma similitude muito maior com o processo de significação alegórica do que parece à primeira vista”¹⁸. Segundo Idelber Avelar, “a alegoria exhibe em sua superfície as marcas de seu tempo de produção (...), retém em si a sobrevida do mundo que evoca”¹⁹; portanto, só a partir do contexto histórico em que as alegorias se inserem é possível interpretá-las. Ismail Xavier também aponta a relação entre um texto ficcional e uma referência histórica ou conceitual como uma característica essencial da alegoria : “ (...) a marca do alegórico reconhecida

¹⁵ MOISÉS, Massaud.. *Dicionário de Termos Literários*, p. 385.

¹⁶ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p.13.

¹⁷ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p.75.

¹⁸ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p.14.

desde a retórica clássica: estabelecer o campo de uma analogia que se desdobra ao longo de todo um percurso e que conecta, mantendo-os porém distintos, um mundo narrado (espaço-tempo diegético) e um universo de referência que pode ser histórico (com frequência, o próprio contexto da obra) ou de natureza conceitual.”²⁰

Para Kothe, a alegoria concentra contradições quando sintetiza e condensa idéias abstratas sob uma aparência concreta. Se essas contradições tendem a ser aparentemente suprimidas, a leitura alegórica as desvela através de rastros deixados nas entrelinhas pelo processo de supressão. No entanto, a interpretação da alegoria, segundo Kothe, “nunca é capaz nem de apreender toda idéia que nela se procura expressar, nem de expressar toda idéia que nela se manifesta. Isto quer dizer que a formulação e a exegese da alegoria são processos complementares, impensáveis um sem o outro. Nela, a forma não se converte plenamente em conteúdo, nem o conteúdo em forma: dois níveis distintos são sempre mantidos”²¹.

Como a alegoria comporta em si diversas associações e contradições, para interpretá-la, segundo Kothe, é necessário compreendê-la na coerência total da obra e, na relação com o contexto sócio-político e com tradições iconográficas antigas e modernas. No entanto, como notou Eco, “nada impede, e muitas vezes provavelmente acontece, que o que nascera como alegoria (nas intenções de um remotíssimo autor) funcione para os destinatários estranhos a sua cultura como estratégia simbólica do autor. Ou que, sem gerar suspeitas, deslize na pura literalidade”²². Diante do desconhecimento do conjunto de convenções culturais e da falta de acesso às circunstâncias históricas em que a alegoria foi

¹⁹ AVELAR, Idelber. *Alegorias da Derrota: a ficção pós-ditatorial e o trabalho do luto na América Latina*, p.14.

²⁰ XAVIER, Ismail. “A alegoria langiana e o monumental: a figura de Babel em Metropolis”, in: *História e cinema*, p.15.

criada, perde-se sua chave interpretativa e o código de reconhecimento, que a caracterizava, passa a ser lido como estratégia simbólica.

Nos filmes que serão analisados há imagens codificadas (como, por exemplo, emblemas) que têm um significado específico e também signos, que adquirem valores simbólicos somente no contexto da obra, no qual foram criados. A noção de símbolo e alegoria adquire significados freqüentemente contraditórios em diversas teorias, e por se tratar de conceitos complexos e controversos, nesse trabalho, optou-se por utilizar os conceitos e as categorias de Umberto Eco. Tal como concebidos por Eco, esses conceitos permitem compreender o uso do símbolo na arte atual, onde signos são organizados de maneira a dissociarem-se de seus significados codificados, sugerindo diversos conteúdos e tornando-se símbolos particulares no contexto específico da obra. Os estudos de Eco sobre simbolismo, modo simbólico, alegoria, leitura simbólica e alegórica também permitem diferenciar e perceber as principais implicações próprias à compreensão de obras que utilizam símbolos em sua constituição.

O termo símbolo é assumido por Eco como alusão ao uso dos signos segundo o *modo simbólico*. Esse estudioso da semiótica utiliza o termo *modo simbólico* para determinar um tipo de uso dos signos em que eles suscitam uma *nebulosa de conteúdo*, tornando impossível uma interpretação unívoca e definitiva. Eco define a expressão *nebulosa de conteúdo* como “uma série de propriedades que se referem a campos diversos e dificilmente estruturáveis de uma dada enciclopédia cultural: tanto que cada um pode reagir

²¹ KOTHE, Flávio. *A alegoria*, p.39.

²² ECO, Umberto. *Semiótica e Filosofia da Linguagem*, p. 244.

diante da expressão, preenchendo-a com propriedades que mais lhe agradam, sem que nenhuma regra semântica possa prescrever as modalidades da interpretação correta”²³.

Tanto o conceito de alegoria quanto o de modo simbólico sugerem a idéia de um esbanjamento representativo que pode ser lido no plano literal, mas que só adquire sua significação fundamental quando transposto para o plano figurado. No entanto, a alegoria trabalha com códigos iconográficos conhecidos, esquemas de ação e comportamentos preestabelecidos, enquanto o modo simbólico trabalha com algo ainda não codificado.

Eco destaca entre as diversas propriedades relevantes contidas na noção de simbolismo em sentido estrito: a vaguidade de significado e a suposta pretensão de uma analogia entre simbolizante e simbolizado. A ambigüidade de significado do símbolo faz com que seu conteúdo seja carregado de alusões, remetendo a uma nebulosa de propriedades possíveis.

Segundo Eco, o *modo simbólico* é uma constante na arte moderna. O símbolo na arte moderna ocorre quando, no contexto específico da obra, o signo perde seu vínculo com seus significados codificados e torna-se um símbolo particular capaz de suscitar novas *nebulosas de conteúdo*. Na arte moderna, elementos comuns tornam-se símbolos apenas no contexto poético, ou seja, funcionam como símbolos, mas são símbolos particulares. Fora do contexto em que aparecem, permanecem elementos triviais na medida em que não remetem a nenhum código. Como esses símbolos não foram codificados e talvez nem venham a existir dentro de uma convenção, eles devem basear-se em alguma motivação evidente ou em estímulo que desperte atenção por possuir propriedades capazes de sugerir novas correlações. Se tais símbolos particulares estão distantes de qualquer codificação prévia, devem conseguir despertar, no destinatário, “reações perceptivas que sejam de

²³ ECO, Umberto. *Semiótica e Filosofia da Linguagem*, p. 219.

alguma forma equivalentes às que teriam no caso de estar em presença do objeto ou evento concreto”²⁴.

O *modo simbólico* não elimina o elemento que adquiriu valores simbólicos como presença física, nem o elimina enquanto veículo de significados literais, porque, ao contrário, todas as propriedades evocadas surgem e podem ser constantemente readaptadas a partir dele. Na relação de conotação sugerida, tanto no modo simbólico quanto na alegoria, o sentido literal não desaparece para produzir o sentido ausente, ao contrário, o sentido conotado é compreendido justamente pela presença desse primeiro significado referencial, lido como pura descrição que instiga uma rede associativa ou conceitual. A descrição obsessiva de um objeto, evento ou fato que se apresenta aparentemente deslocada no contexto da obra, dizendo mais do que é exigido pelas circunstâncias comunicativas, induz o destinatário a inferir sobre as possibilidades simbólicas desses elementos que, diante de uma leitura literal, parecem gratuitos ou redundantes. Ao adquirir valores simbólicos esses objetos comuns tornam-se continuamente reinterpretáveis; no entanto, a proliferação incontrolável de seqüências interpretativas, como acontece com o símbolo místico, não é permitida, porque o símbolo poético moderno é controlado pelo próprio texto e pela tradição intertextual.

O *modo simbólico*, para Eco, pressupõe um processo de “invenção” e de “reconhecimento”, ou seja, o emissor inventa um símbolo particular que só possui sentido no contexto específico da obra, não existindo, portanto, correlação entre o signo que adquiriu valores simbólicos e algum código arbitrariamente preestabelecido. Diante da ausência de um código que auxilie a interpretação, o destinatário se atém às regras de significação inventadas pelo emissor para compreender e reconhecer o significado dos

²⁴ ECO, Umberto. *Tratado Geral de Semiótica*, p.168.

elementos que assumiram uma porção imprecisa de conteúdo. Nesse momento, as propriedades que caracterizam determinado objeto passam a suscitar correlações dentro do todo da obra. Eco utiliza o exemplo da roda como um objeto que pode adquirir valor de símbolo numa obra específica e suscitar uma nebulosa de conteúdo:

Exemplo: uma roda de carro pode estar ostensivamente como exemplo para a classe das rodas (como insígnia de um fabricante de veículos), como amostragem (segundo um mecanismo de *pars pro toto*) para o mundo rural arcaico (como insígnia de um restaurante típico), como estilização para uma sede do Rotary Club. Mas elaborando o modo simbólico posso decidir não só apresentá-lo mas também apenas reconhecê-lo (quando também foi apresentado para outras finalidades sígnicas) como caracterizado por algumas propriedades: a circularidade, a capacidade de ir adiante com tendência ao infinito, a equidistância do centro em relação a cada ponto do círculo, a simetria radiada que liga o centro do círculo. Certamente propriedades selecionadas em prejuízo de outras que o modo simbólico decide não considerar (por exemplo: que a roda é de madeira, que é produto artificial, que suja em contato com o solo, que é ligado metonimicamente ao boi, ao cavalo, ao mulo, e assim por diante)²⁵.

Como o conteúdo do símbolo é ambíguo, diversas leituras são possíveis e, em consequência, nenhuma interpretação pode ser definitivamente autorizada pelo texto: “Uma coisa só o símbolo diz com absoluta certeza, mas essa coisa não tem relação com seu conteúdo (enquanto enunciado), mas com a sua enunciação, com a razão pela qual foi enunciado: ele diz ser um artifício semiótico que deve funcionar segundo o modo simbólico, para manter em atividade a semiose ilimitada”²⁶. Se não pode existir uma interpretação unívoca do símbolo, há como Eco observa um consenso em reconhecer sua ambigüidade.

Portanto, como o *modo simbólico* gera sempre uma nebulosa de conteúdo, não é possível fixar-lhe um significado único e sua interpretação sempre pode ser questionada e revista, segundo novos pressupostos. Na procura de uma leitura mais “correta” para o *modo simbólico*, as interpretações mais consolidadas tendem a se repetir e, em consequência, “o

²⁵ ECO, Umberto. *Semiótica e Filosofia da Linguagem*, p. 245.

²⁶ ECO, Umberto. *Semiótica e Filosofia da Linguagem*, p. 241.

modo simbólico gera o *modo alegórico* e a indeterminação dos símbolos solidifica-se em código”²⁷. O *modo alegórico* tende a fixar um sentido para o *modo simbólico*, a racionalizá-lo, através de regras de leitura que o restringem a uma simbologia orientada. Assim, para a leitura alegórica, é necessário um sistema de transcrições ou de códigos que reduza as possibilidades de numerosas escolhas interpretativas, próprias da construção simbólica. Mas, os destinatários estranhos ao conjunto de convenções culturais e às circunstâncias históricas, ou seja, ao código de reconhecimento inscrito na alegoria, acabam lendo a simbologia orientada (alegoria) como estratégia simbólica.

1. 3. Considerações sobre metáfora, simbolismo, alegoria no cinema e narrativa cinematográfica alegórica/simbólica

Em *Alegorias do subdesenvolvimento*, Ismail Xavier observa que a interpretação alegórica nos filmes exige uma análise que deve considerar todas as dimensões da obra, “a da narrativa e a da composição visual e sonora”²⁸, ou seja, as especificidades próprias à linguagem cinematográfica. Na apreensão da mensagem audiovisual, há uma decodificação em nível perceptivo da organização de estímulos sensoriais que é sempre concreta e particular. Segundo Pier Paolo Pasolini, em *Cinema de poesia*, a instituição lingüística do cineasta é constituída de imagens significantes cuja natureza comunicativa é concreta, primitiva, não-objetiva, não sistematizada, ao contrário do que acontece na comunicação verbal, com palavras catalogadas em dicionários e significados comuns aos falantes da

²⁷ ECO, Umberto. *Semiótica e Filosofia da Linguagem*, p. 233.

²⁸ XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento*, p. 14.

mesma língua. Apesar de a linguagem cinematográfica não ser institucionalizada, baseia-se num patrimônio comum de signos. Esse patrimônio de signos advém da relação do espectador cinematográfico com a realidade – gestos, hábitos, fisionomias, paisagens, sinais de toda espécie, enfim imagens carregadas de significado que se exprimem através da sua presença física.

Para Pasolini, “os signos cinematográficos são iconográficos”²⁹, ou seja, representam por meio da similitude da imagem, já que, no cinema, a imagem ou o som são semelhantes ao que eles designam. Como no cinema há uma reprodução mecânica da realidade através da câmera, cada signo cinematográfico é o próprio objeto real, portanto, são signos que se referem a eles mesmos. Cada signo cinematográfico exprime a realidade através da imagem concreta e “não através de sistemas de signos “simbólicos” e arbitrários, como fazem outras linguagens”³⁰. Assim, ao contrário da palavra que possui propriedades de abstração e universalidade, a imagem é concreta e particular e remete a um único sentido de cada vez. Luiz Nazario, no livro *As sombras móveis*, define, através de um exemplo, as características peculiares à comunicação verbal e à comunicação cinematográfica que ocorrem, principalmente, através de imagens:

Diante da palavra ‘máquina’, podemos imaginar não apenas o tipo de engenho que a palavra sugere como também algo que diz respeito à essência comum das máquinas, seja o movimento repetitivo e envolvente, seja, ainda, certa perfeição animal ou uma bestialidade organizada. Mas não podemos aludir a tantos sentidos através de uma única imagem. Por ser concreta e particular, a imagem material refere-se a um único sentido de cada vez³¹.

Assim como Pasolini, Marcel Martin observa em seu estudo sobre símbolos no cinema que, no filme, toda realidade, acontecimento ou gesto é símbolo ou, mais

²⁹ PASOLINI, Píer Paolo. *As últimas palavras do herege: entrevistas com Jean Dufлот*, p. 109.

³⁰ PASOLINI, Píer Paolo. *As últimas palavras do herege: entrevistas com Jean Dufлот*, p.109. É interessante observar que Siegfried Kracauer, em *Teoria del cine*, e Jean Mitry. em *Estética y psicología del cinema*, fazem observações quanto à imagem e ao simbolismo no cinema muito semelhantes às de Pasolini.

³¹ NAZARIO, Luiz. *As sombras móveis*, p. 116.

precisamente, signo em algum grau, que só pode ser compreendido em função do confronto com outras imagens. O filme que utiliza imagens capazes de sugerir mais que a simples percepção do conteúdo, ou seja, que procura ir além da imediatez diegética da ação, evocando idéias de ordem geral, faz uso de signos que ganham valor de símbolo na narrativa. Esses signos variam de situação para situação, podendo ser constituídos por objetos, músicas, ruídos, enquadramentos, movimentos de câmera, gestos, acontecimentos, etc.

Martin distingue duas grandes categorias de símbolos no cinema: as metáforas e os símbolos propriamente ditos. Para ele, o símbolo surge no filme, quando o seu significado emerge da própria imagem: são planos ou cenas sempre pertencentes à diegese que, além de seu significado aparente, suscitam significados latentes, ou seja, adquirem valor de símbolo. Para Martin, o símbolo pode residir na composição, no enquadramento, no contraponto entre ações numa mesma imagem, ou ainda, num elemento que, além de exercer papel próprio na diegese, adquire valor de símbolo. Um exemplo de elemento plástico que tem função específica na diegese, e que adquire valor de símbolo dentro do filme, sugerindo e reforçando a impressão emocional do personagem diante de um acontecimento, pode ser observado em *Casablanca* (idem, 1942), de Michael Curtiz. Nesse filme, quando Rick Blaine (Humphrey Bogart) recebe, na estação de trem de Paris, o aviso de Ilsa (Ingrid Bergman) desculpando-se por não poder partir com ele, a chuva cai sobre o bilhete, desmanchando o texto, como se fossem suas lágrimas. O elemento plástico *chuva* adquire no contexto do filme o valor de símbolo, significando *lágrimas* - a tristeza de Rick (exemplo citado por Ana Lúcia Andrade na disciplina *Semiologia do Cinema*) (FIG. - 1).

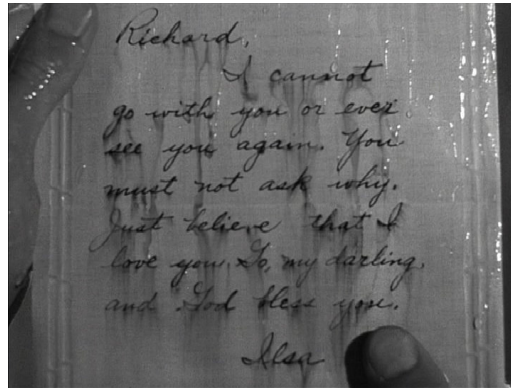


FIG.- 1:- *Casablanca*

Em *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, na seqüência relativa ao relacionamento de Kane com Emily, sua primeira esposa, pode-se observar outro elemento plástico que adquire valor de símbolo. No começo do casamento, o casal é filmado dialogando em torno de uma mesa, durante o café da manhã. Inicialmente, a mesa é relativamente pequena, os dois sentam-se bem próximos, o diálogo é íntimo; em seguida, com o decorrer do tempo, a mesa torna-se maior, aumenta a distância entre os dois, cada qual sentado numa extremidade, lendo diferentes jornais; o diálogo torna-se áspero e agressivo (FIG. - 2 e 3). O alargamento da mesa, possibilitando o distanciamento entre o casal, reforça simbolicamente o desgaste ocorrido na relação conjugal.



FIG. -2 e 3 : *Cidadão Kane*

Um enquadramento pode também tornar-se simbólico. Ainda em *Cidadão Kane*, na cena que se segue à tentativa de suicídio de Susan, sua segunda esposa, Kane dialoga

com ela a distância, em tom gradativamente autoritário, proibindo, ao final, a viagem que ela gostaria de fazer a Nova York. O enquadramento, em primeiro plano da estátua do faraó, imagem de autoridade, e de Kane mais ao fundo, surgindo entre as sombras, reforça simbolicamente a prepotência de Kane em relação à esposa (FIG. - 4).

Ao contrário do símbolo, a metáfora surge da justaposição e do confronto de dois planos, dos quais um é o termo de comparação e o outro é o objeto da comparação, ou seja: para que o sentido da metáfora nasça, as duas imagens devem reagir entre si, de modo a provocar o sentido além delas próprias. A contigüidade das cenas no cinema faz com que um plano afete o outro, passando cada um deles a ter um novo significado.



FIG. - 4: *Cidadão Kane*

As metáforas foram muito usadas no cinema pela escola soviética. A obra de Eisenstein está repleta delas. Em seu cinema, freqüentemente, a continuidade da narrativa é interrompida em favor de um comentário visual, expresso através da justaposição entre elementos extradiegéticos e fatos relativos à história representada no filme, produzindo, assim, termos de comparação que geram metáforas cinematográficas. Um bom exemplo pode ser encontrado no filme *A greve*, de Eisenstein, “em que o plano de operários

metralhados pelo exército czarista é seguido por uma cena de matadouros mostrando animais degolados”.³² (Fig. – 5, 6 e 7).



FIG. - 5, 6 e 7 : A greve

Contudo, como advertiu Pasolini, o cinema não possui um léxico abstrato, e a utilização de imagens concretas nem sempre consegue produzir o sentido figurado desejado pelo cineasta. Em muitos casos, a metáfora utilizada como comentário visual literal resulta em associações grosseiras, cujo sentido abstrato e ambíguo pode tornar-se incompreensível ou apenas compreensível a iniciados nos códigos específicos de certa época ou de uma cultura que permitem sua decodificação. Dessa forma, como observou Nazario, no filme *Outubro*, de Eisenstein, a justaposição da imagem de Napoleão Bonaparte e da imagem de Kerensky, ambos com a mão direita na farda, procura provocar a associação entre Kerensky e o imperador francês. Mas, se o espectador não tem consciência do papel histórico desempenhado por Napoleão, a compreensão de tal contigüidade pode perder-se e tal comparação histórica, ao invés de reforçar a idéia do poder ilimitado desejado por Kerensky, acaba desviando a atenção do espectador em relação ao sentido dessa seqüência no filme³³. Segundo Pasolini, por ser a imagem, fundamento da linguagem cinematográfica, sempre concreta, jamais abstrata, o cinema constitui uma “linguagem artística não-filosófica”³⁴, portanto, a obra cinematográfica pode ser parábola, mas nunca pode ser uma

³² MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*, p. 79.

³³ NAZARIO, Luiz. *As sombras móveis*, p. 113.

³⁴ PASOLINI, Pier Paolo. “Cinema de poesia”, in: *Ciclo Pasolini – anos 60*, p. 29.

expressão diretamente conceitual”³⁵, como queria Eisenstein com sua montagem intelectual.

Em seu estudo sobre símbolos no cinema, Martin observa a existência de um cinema “simbolista”, em que os filmes transgridem os valores e as regras do cinema, pois a leitura da narrativa propriamente dita, primeiro grau de inteligibilidade do filme, serve unicamente como suporte para suscitar o sentido simbólico, a idéia filosófica, um comentário que contém o sentido essencial do filme. Prática, segundo Martin, extremamente problemática, pois inverte a regra cinematográfica em que a imagem captada pela câmera deve ser significativa em si e não secundária em relação ao significado simbólico, como acontece nos “filmes simbolistas”.

Assim como o que ocorre nos filmes simbolistas citados por Martin³⁶, na narrativa cinematográfica alegórica/simbólica, também há uma evidente oposição à estrutura do modelo narrativo clássico que procura trabalhar com informações suficientemente claras e coerentes desde o início do filme. Em seu longo estudo sobre o cinema clássico hollywoodiano, Bordwell³⁷ observa que no filme clássico os protagonistas são bem definidos e possuem objetivos pontuais e evidentes. O conflito surge ao longo da tentativa para atingir tais metas. No decorrer da história alguns problemas são deixados em aberto, mas ao final há sempre uma resolução do problema central e “a clara consecução ou não-consecução dos objetivos”. Na narrativa clássica hollywoodiana a apresentação da história segue uma lógica de causa e efeito; as configurações espaciais são motivadas pela realidade (se a história se passa num café, haverá mesas, cadeiras, garçons, xícaras, todo tipo de

³⁵ PASOLINI, Pier Paolo. “Cinema de poesia”, in: *Ciclo Pasolini – anos 60*, p. 29.

³⁶ MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*, p. 87.

³⁷ BORDWELL, David. “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos” in: *Teoria Contemporânea do Cinema: Documentário e narratividade ficcional*. Vol. II, p.277-301.

acessório que caracterize esse ambiente); os limites das seqüências são determinados por recursos como fusão, chicote, trilha, sons, linhas de diálogo, etc.; os lapsos temporais são bem definidos através de pontuações tradicionais como desfoque, fusão, linhas de diálogo; os estados mentais dos personagens como delírios ou *flashback* são “ancorados em um contexto objetivo” da história; as lacunas, na narrativa clássica, também são fundamentadas no contexto objetivo da história, “assinaladas pela ação do personagem (por exemplo, a descoberta de pistas em filmes policiais)”; o símbolo, no filme de dramaturgia clássica, por sua vez, funciona apenas como um refinamento, um complemento para valorizar o enredo sem comprometer sua compreensão.

Como observou Bordwell, a narrativa clássica “privilegia um estilo que persegue a cada momento a maior clareza denotativa possível”³⁸, para que o espectador consiga construir o tempo e o espaço em que se passa a história de forma coerente e inequívoca. A construção da narrativa clássica, portanto, conduz a atenção do espectador no sentido de elaborar a história do filme da forma mais objetiva possível. Já no filme que utiliza a narrativa alegórica/simbólica, o espectador, estimulado pelas lacunas, imprecisão e fragmentação percebidas na estrutura da obra, é levado a indagar, a partir das relações que ele próprio constrói com o filme, as razões daquela construção específica de narração.

Para Umberto Eco³⁹, o discurso alegórico poderia ser percebido se violasse a regra da relevância na narrativa, ou seja, quando um evento, um objeto, um fato que parecesse acessório ao enredo, fosse descrito com excessiva minúcia, relatando mais do que é exigido pelas circunstâncias comunicativas, portanto, induzindo o destinatário a suspeitar que a história tem um segundo sentido mais abrangente, que vai além da denotação. O sentido

³⁸ BORDWELL, David. “O cinema clássico holywoodiano: normas e princípios narrativos” in: Teoria Contemporânea do Cinema: Documentário e narratividade ficcional. Vol. II, p.292.

alegórico também poderia ser detectado, quando fosse possível identificar imagens já codificadas e reconhecidas como alegóricas ou, ainda, quando o contexto total de um enunciado justificasse uma interpretação alegórica. Portanto, a leitura alegórica poderia ser instigada a partir de filmes cujos elementos plásticos, narrativos ou sonoros provocassem decodificações. Definindo a inexistência de uma narrativa propriamente alegórica, já que narrativas naturalistas também podem ser compreendidas como alegóricas, Ismail Xavier observa, no entanto, que há textos cuja estrutura enigmática, incompleta ou fragmentária, induzem o leitor, com maior frequência, a inferir sobre suas possibilidades alegóricas:

Seria melhor reconhecer a importância da forma e da sintaxe, com a condição de que, em vez de falar de um texto de “estrutura alegórica” em contraposição a textos de “estrutura não-alegórica”, seria possível propor a distinção entre textos que, devido a sua estrutura, encorajam uma leitura alegórica e textos que, também devido a sua estrutura, não encorajam um tipo especial de decodificação. Nesse sentido, quanto mais enigmático o texto, maior é sua chance de provocar interpretações alegóricas. Textos que nos dão a sensação de incompletude ou fragmentação (a sensação de que algo está faltando) são mais suscetíveis a leituras alegóricas, do que textos que parecem claros e completos numa primeira leitura.⁴⁰

Apesar da consciência de que alegoria opera também em filmes narrativos convencionais, empregamos aqui o termo “narrativa cinematográfica alegórica / simbólica” com o intuito de reconhecer, entre as diversas estratégias narrativas do cinema de animação, aquela que, por sua estrutura fragmentária, imprecisa, desconexa, incompleta ou enigmática, suscita uma decodificação; ou seja, uma leitura alegórica da obra por parte do espectador, leitura sem a qual o sentido do filme não se formaria. No entanto, como Martin⁴¹ alertou com relação aos filmes simbolistas, quando o significado simbólico torna-se o principal sentido do filme, corre-se o risco de os elementos simbólicos não serem detectados, e a obra, conseqüentemente, não ser compreendida. Tal afirmação também se

³⁹ ECO, Umberto. *Os limites da interpretação*, p.116.

⁴⁰ XAVIER, Ismail. *Teoria Contemporânea do Cinema: Pós-estruturalismo e filosofia analítica*, vol. I, p. 353.

⁴¹ MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*, p. 87.

aplica corretamente à leitura de filmes que utilizam a narrativa alegórica/simbólica, já que a apreensão simbólica pode ser extremamente complexa, pois muitas vezes necessita de um código para que um conjunto de signos situados em contextos sócio-históricos específicos seja amplamente compreendido.

Com o desconhecimento do conjunto de convenções culturais ou das circunstâncias históricas em que os elementos simbólicos orientados (elementos alegóricos decodificáveis) foram criados, perde-se a chave interpretativa; o código de reconhecimento que caracteriza o filme passa a ser lido como estratégia simbólica, ou pode perder-se na literalidade. Mesmo quando o emissor e o espectador possuam referências comuns, não é possível garantir uma decodificação em que não haja nenhum “ruído” na comunicação. A leitura alegórica, segundo a teoria esboçada por Eco⁴² e utilizada nessa dissertação, tende a fixar e restringir o sentido do modo simbólico, limitando-o a uma simbologia orientada. Com base em certas chaves interpretativas, a leitura alegórica reduz as possibilidades de numerosas escolhas interpretativas, próprias à construção simbólica. Sobre a interpretação das alegorias, Xavier conclui que, se hoje não existe uma preocupação exacerbada em desvelar a intenção do emissor ao elaborá-las, há, por parte das “leituras dominantes”, a prática de relacionar a leitura alegórica a sistemas conceituais, com o intuito de gerar referências para diferentes interpretações:

Nos nossos tempos, diferentes tipos de leituras podem ser realizados sem as antigas preocupações referentes ao grau de consciência ou intenção por parte do suposto sujeito que é tomado como emissor da mensagem. Em nosso processo cultural, os leitores já não procuram por significados “intencionais” ou conscientes, mas por aquilo que o intérprete pode dizer por ocasião do seu encontro com o texto, um encontro que entretanto, não pode ser visto apenas como uma relação dual (leitor-mais-texto), isolada de todos os tipos de influências contextuais. Se hoje o texto é visto como algo que adquire significados diferentes, até inesperados e longe da intenção do autor, as práticas

⁴² ECO, Umberto. *Semiótica e Filosofia da Linguagem*, p.65-246.

de leituras dominantes tendem a inscrevê-lo numa rede de relações intertextuais que também fazem parte da interpretação.⁴³

As animações que serão analisadas nessa dissertação, por sua vez, fazem uso de metáforas e de símbolos codificados, de elementos que adquirem valor de símbolo dentro da narrativa; elas demandam uma leitura simbólica global, pois as ações que compõem os filmes, muitas vezes desconexas, ou dispersas à primeira vista, só serão plenamente compreendidas quando o sentido simbólico formar-se, reagrupando-as sob um significado mais geral, uma idéia filosófica. Como Martin⁴⁴ observou a respeito dos filmes simbolistas, pode-se concluir com relação a essas animações que o primeiro grau de sua inteligibilidade, o sentido literal, também serve, primordialmente, como suporte para suscitar o sentido essencial, o sentido simbólico

⁴³ XAVIER, Ismail. *Teoria Contemporânea do Cinema: Pós-estruturalismo e filosofia analítica*, vol. I, p. 352.

⁴⁴ MARTIN, Marcel. *A Linguagem cinematográfica*, p. 87.

2. A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALEGÓRICA/ SIMBÓLICA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO: PERCURSO HISTÓRICO

Pretende-se, nesse capítulo, identificar as mudanças ocorridas tanto no cinema de animação quanto no contexto histórico-cultural que influenciaram ou possibilitaram o desenvolvimento da narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica empregada nas animações analisadas. A abordagem contextual visa possibilitar compreender como o conteúdo e a estética da animação foram afetados por diferentes políticas no decorrer de sua história. Esse procedimento permitirá também considerar a produção e a recepção dos filmes de animação dentro das particularidades da época em que foram realizados.

Considerando que toda produção é influenciada por obras anteriores e transformações culturais, fez-se necessário estender a análise das circunstâncias histórico-culturais que motivaram o aparecimento das construções alegóricas/ simbólicas contemporâneas, ao período pós-guerra, quando o quadro de mudanças na temática e na estética da animação começou a ser estabelecido. Constituem esse quadro as circunstâncias histórico-culturais que influenciaram a trajetória do cinema de animação, do declínio do monopólio do estilo de animação Disney, predominante nas décadas de 1930-1950, até as animações que vão trabalhar com narrativas alegóricas/ simbólicas e temáticas sociais ou políticas.

Devido à impossibilidade de acesso a alguns filmes historicamente importantes para o cinema de animação, sob pena de limitar a compreensão do percurso da animação, optou-se, em determinados momentos, por recorrer a observações de historiadores e críticos para traçar, ainda que de forma panorâmica, a trajetória do cinema de animação que utiliza

a narrativa essencialmente alegórica/ simbólica para sua expressão. O estudo do contexto histórico aqui desenvolvido baseia-se, portanto, também nas pesquisas realizadas por críticos renomados, uma vez que elas permitem considerar filmes historicamente fundamentais, mas inacessíveis à apreciação.

As três décadas que se seguiram à Segunda Guerra Mundial caracterizaram-se por grandes mudanças culturais e crescimento econômico excepcional, principalmente nos países capitalistas desenvolvidos. A industrialização e as inovações tecnológicas expandiram-se por toda parte, acarretando vertiginoso crescimento da economia mundial. Em decorrência, o padrão de vida da população mudou radicalmente, especialmente nos países do Primeiro Mundo. Os bens de consumo, antes destinados a uma minoria de abastados, começam a ser produzidos e consumidos em larga escala. Objetos ou serviços que antes eram considerados luxo, tornam-se desejáveis pela ascendente classe média, empregada e bem paga. A economia baseada no consumo de massa gera uma verdadeira revolução cultural, que se reflete nos costumes, nas artes e na cinematografia. Os padrões éticos públicos, a conduta moral e sexual dos indivíduos regulados pela lei, pela religião, por alguma convenção cultural ou por coerção da comunidade, tornam-se mais flexíveis. A estrutura familiar patriarcal, as relações entre os sexos e entre as gerações começam a mudar com grande rapidez, embora de forma diferente, nas diversas localidades. A indústria tecnológica, que constantemente fabrica novos produtos tornando outros tantos obsoletos em pouco tempo, necessita de um público receptivo a novidades e ao consumo de supérfluos. Assim, a crescente cultura juvenil torna-se o principal alvo de consumo do novo modelo industrial. Segundo Hobsbawm¹, a cultura jovem das cidades, que se caracteriza pelo internacionalismo, difundido através de discos, fitas, cinema, televisão, turismo, moda,

revistas, ensino, etc., torna-se então uma cultura global. As transformações consolidadas pela cultura jovem, pouco relacionada com a cultura da geração de seus pais, foram tão significativas que influenciaram a revolução dos modos e costumes de toda a sociedade capitalista. Na década de 1960, as preferências do público em relação ao cinema não mais se harmonizavam com a produção da indústria cinematográfica hollywoodiana² que difundia “os sólidos valores da família americana”³. Essas mudanças socioculturais fazem-se sentir no cinema em geral, bem como na animação, tanto no conteúdo quanto na forma dos filmes.

A expansão da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) pelos territórios europeus ocupados por suas forças após as conferências de cúpula entre Churchill, Roosevelt e Stalin (1943-1945), assim como a possibilidade de uma Europa arrasada aderir ao comunismo, ocasionaram o rompimento das alianças provisórias entre os países capitalistas e os comunistas. Dessa situação, surgiu uma política de confronto constante por influência política e econômica, conhecida como Guerra Fria, entre as duas superpotências que emergiram da Segunda Guerra Mundial: a URSS e os Estados Unidos da América (EUA). O anticomunismo que tomou conta dos EUA foi explorado como potencial de ascensão para políticos como Joseph McCarthy. A série de denúncias contra os inimigos internos do capitalismo, da empresa privada e do individualismo culminou no Maccartismo. Qualquer ligação com o Partido Comunista ou atitude suspeita poderiam ser vistas como ato antiamericano, passível de ser julgado pelo Supremo Tribunal. Hollywood

¹ HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos*, p.321.

² Os valores difundidos pela clássica indústria cinematográfica hollywoodiana eram garantidos pelo Código de Produção, vigente de 1934 a 1966. Com o objetivo de proteger a indústria cinematográfica de boicotes ou desastres financeiros, esse Código de Produção estabeleceu limites para a liberdade de expressão nos filmes, mantendo, para tanto, forte relação com a opinião pública vigente e com as determinações das autoridades, na tentativa de não causar controvérsias.

³ HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos*, p.324.

foi especialmente atingida por essa censura e qualquer crítica social, liberalismo ou radicalismo eram associados ao comunismo. Diversos cineastas, atores, animadores, roteiristas, entre outros profissionais que trabalhavam na indústria cinematográfica, entraram numa lista negra, sendo muitas vezes impedidos de trabalhar. Nesse clima de tensão internacional foram gerados filmes de ficção científica em que a desconfiança com relação aos comunistas e a apreensão diante da possibilidade de uma guerra apocalíptica iminente eram personificadas por alienígenas que tentavam dominar o mundo sorrateiramente: o mal, que vinha do exterior, dissimulava-se onde menos era esperado. Outro gênero cinematográfico que marcou esse período foi o filme de espionagem e contra-espionagem internacional, em que o Serviço Secreto Britânico, a KGB e a CIA disputavam entre si segredos científicos ou de estado. Paralelamente, essas e outras produções celebraram o modo de vida da sociedade de consumo americana, cuja tranquilidade e justiça eram ameaçadas por aqueles seres malignos e dissimulados.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o panorama da animação nos EUA vinha-se modificando. O Estúdio Disney perdia progressivamente seu *status* como maior modelo para o cinema de animação, ainda que continuasse a dominar a produção de longa-metragem de animação. Já no campo dos curtas-metragens animados, o Estúdio Disney cedia paulatinamente espaço, desde o final da década de 1930, para personagens politicamente amorais, transgressores, sádicos, desorientados e rápidos da Warner Brothers (WB) e da Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). Os Estúdios MGM e WB criaram personagens essencialmente diferentes dos graciosos e comportados personagens de Disney, tanto visual quanto psicologicamente: Tom e Jerry, Pernalonga, Patolino, Piupiu, Coiote, Papa-Léguas, etc, representavam uma reação à animação melodramática de Walt Disney e uma

reformulação do cartum dos anos 1930, tornando-se mais adequados às novas preferências do público.

Norman Klein⁴, em seu livro *Seven Minutes: The Life and Death of American Animated Cartoon*, observou que, a partir da metade dos anos 1930, elementos relativos aos costumes morais foram adicionados aos cartuns, o que raramente ocorria antes. Disney foi o primeiro a redefinir os códigos das histórias anárquicas dos anos 1920, centradas nas *gags* (piadas visuais), criando narrativas mais coerentes com motivações e construções dramáticas moralizantes. Até o começo da década de 1930 não havia uma estrutura narrativa coerente nas animações – elas eram constituídas por uma série de fragmentos e *gags* sem unidade forte⁵. O advento do filme sonoro aponta mudanças na produção da maioria das animações que, a partir de então, necessitaram de um planejamento mais rigoroso na pré-produção, a fim de que a trilha sonora, gravada antes da animação, sincronizasse com o tempo da ação.

O fim do cinema mudo também concorre para marcar o declínio da popularidade do humor físico que foi sendo progressivamente substituído pela comédia falada. Até por volta de 1935, a *gag* era predominantemente exterior ao personagem, o humor decorria das situações cômicas pelas quais o personagem passava. Apesar de Winsor McCay, já em *Gertie the Dinosaur* (1914), ter trabalhado o humor a partir da personalidade e da *performance* do personagem, a animação industrial que se estabeleceu centrou suas *gags* unicamente no humor físico.

⁴ KLEIN, Norman. *Seven Minutes: The Life and Death of American Animated Cartoon*, p. 134.

⁵ A incipiente indústria de animação da década de 1920 desenvolveu-se principalmente em torno das situações cômicas e anárquicas. Estava preocupada apenas com o entretenimento, sem ênfase na estrutura narrativa (as *gags* podiam ser acrescentadas ao longo da confecção da animação) ou na criação de personalidades; o estilo dos personagens era extremamente flexível, solto e elástico; os membros das figuras assemelhavam-se a mangueiras de borracha e suas cabeças eram circulares.

O Gato Felix e o ratinho Mickey (FIG. - 1 e 2) são exceções nesse período: eram personagens que tinham desenvolvido personalidades específicas e bem construídas. Disney percebeu que o envolvimento da audiência com o filme dependia da sua identificação com as motivações do protagonista, reveladas e desenvolvidas ao longo de uma narrativa contínua. Compreendeu também que as piadas poderiam surgir a partir das expectativas ou reações dos personagens, estando fortemente ligadas à continuidade da história. A estrutura narrativa almejada por Disney necessitava de personagens realmente convincentes para que o público conseguisse acreditar e envolver-se emocionalmente com eles. Os personagens deveriam, portanto, conseguir, através de sua atuação, representar emoções e sentimentos, revelando seu caráter pela forma de agir.

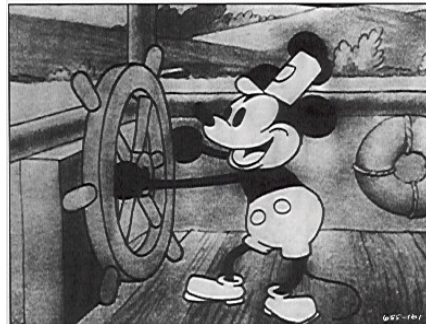


FIG. 1 e 2 – Felix e Mickey Mouse

As transformações artísticas que levaram ao desenvolvimento do estilo Disney devem-se às experimentações realizadas nas séries animadas *Silly Symphonies* e no longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões*. Para vencer o desafio de produzir o primeiro filme longo de animação comercial, cuja história baseava-se em um célebre conto de fadas, os animadores de Disney necessitavam de personagens críveis e, portanto, não chapados,

caricatos ou elásticos como os da animação que então vigorava. A nova representação mais realista almejada por Disney tornou-se, no final dos anos 1930, uma alternativa gráfica e, por certo período, um modelo a ser imitado. A noção de realismo que Disney implementou no desenho animado buscava a verossimilhança com a realidade. O conceito de *realismo* de Disney difere obviamente de outros usados na história do cinema, como, por exemplo, aquele que se aplica ao documentário ou ao neo-realismo italiano, sendo geralmente entendido, na animação, como um estilo onde se busca assemelhar o movimento dos personagens ao movimento real dos seres vivos. Deve-se observar que apesar de Disney desejar, a partir do pleno conhecimento das leis físicas do mundo real, criar movimentos extraordinariamente convincentes, os desenhos realizados em seu estúdio não se limitavam a uma cópia da realidade, buscando nos estudos das ações reais apenas a inspiração para elaborar *caricaturas críveis*. Pequenos detalhes conseguidos através da observação de reações às leis físicas contribuíam para intensificar a impressão de que o personagem era realmente dotado de vida.

Para tornar possível a construção dessa alternativa estética, Disney criou um programa de treinamento onde os animadores estudavam a iluminação, a *mise-en-scène*, os movimentos dos personagens, de câmera e a edição dos filmes *live-action* hollywoodianos. No livro *Disney animation: the illusion of life*⁶, há descrições detalhadas de regras que os animadores instituíram para transformar as criaturas flexíveis vigentes na década de 1920 em personagens que, embora idealizados, guardassem relação com personagens reais, revelando suas emoções, seus sentimentos e sua personalidade durante suas atuações. Segundo essas regras, os personagens, objetos e cenários deveriam comportar-se de acordo

⁶ THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. *Disney animation: the illusion of life*.

com as leis físicas do mundo real, buscando semelhança no *design* e na ação produzidos nos filmes *live-action*.

É claro que essa estética ‘realista’ não surgiu de uma hora para outra; vários implementos gráficos e técnicos desenvolvidos entre as décadas de 1920-1930 por diversos estúdios, entre eles o próprio estúdio Disney, foram aperfeiçoados para estabelecer as bases desse novo estilo. As *Silly Symphonies* (FIG. - 3 e 4), uma série de animação da Disney orientada para fantasias musicais, serviram como escola para diversas experimentações: filme colorido (em tecnicolor), *pencil test*, efeitos especiais, câmara multiplana; aplicação das leis da gravidade e da anatomia na representação dos princípios do movimento (humano e de animais) e sua aplicação em personagens caricatos; construção de cartuns com peso, massa, *timing*, ritmo, capazes de esticar, espremer e exagerar suas expressões faciais; revelação da personalidade através de gestos, forma de caminhar, etc. O aprimoramento de todas essas técnicas tornou possível a mudança da estética elástica para uma mais realista como Disney desejava. Em 1937, *Branca de Neve e os Sete Anões* (FIG.- 5 e 6) marcou o início das produções de longa-metragem de animação nos estúdios comerciais, vinculando-se a narrativas mais coerentes com motivações e construções dramáticas, moralizantes e estabelecendo-se como alternativa aos códigos das histórias anárquicas dos anos 1920.



FIG. - 3 e 4: *Silly Symphonies*



FIG. – 5 e 6: *Branca de neve e os sete anões*

Devido às suas conquistas técnicas, plásticas e cinéticas, sua grande popularidade e sucesso financeiro, esse filme tornou-se não só um modelo para diversas produções subseqüentes como também estabeleceu parâmetros pelos quais outros tipos de animação eram avaliados. A influência esmagadora do estilo Disney, apreciado mundialmente pelo público até os dias de hoje, acabou definindo paradigmas estéticos e temáticos, que foram imitados por outros estúdios, numa tentativa de se manterem comercialmente competitivos. No fim da década de 1930 os estúdios Disney monopolizavam tanto a técnica quanto a estética do desenho animado comercial e sua influência foi tão significativa que, por um longo período, limitou o desenvolvimento de estéticas alternativas.

Embora existissem nas décadas de 1930-1940 estúdios que se contrapunham ao paradigma estético de Disney, como o Estúdio dos irmãos Fleischer⁷, foram somente os animadores da Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) e da Warner Brothers (WB) que, de fato, conseguiram destituir a primazia do estilo Disney. Os animadores da WB e da MGM, de

⁷ Esse estúdio obteve grande sucesso com personagens de séries memoráveis como: o marinheiro Popeye e sua namorada Olívia, a sensual Betty Boop, cujo decote e as pernas de fora foram censuradas pelo Código de Produção de Hollywood e o super-herói, Super-Homem, disposto a salvar a Terra dos planos maquiavélicos de personagens escusos.

posse das contribuições técnicas e plásticas desenvolvidas pela Disney, propuseram adaptá-las a um estilo de humor corrosivo. Os anti-heróis da Warner, em sua evolução estilística e psicológica, distanciavam-se claramente da aparência arredondada que caracterizou os personagens Disney; eram desengonçados, esguios, psicologicamente amorais e espertos. Os princípios artísticos desenvolvidos pelo estúdio Disney foram explorados de forma diferenciada por esses dois estúdios com o objetivo de conseguir efeitos cômicos: os movimentos exagerados, distorcidos, as reações abruptas, os cortes extremamente rápidos seguidos de momentos de calma, valorizavam o ritmo acelerado da estrutura narrativa, própria da *screwball comedy* (FIG. - 7, 8 e 9).

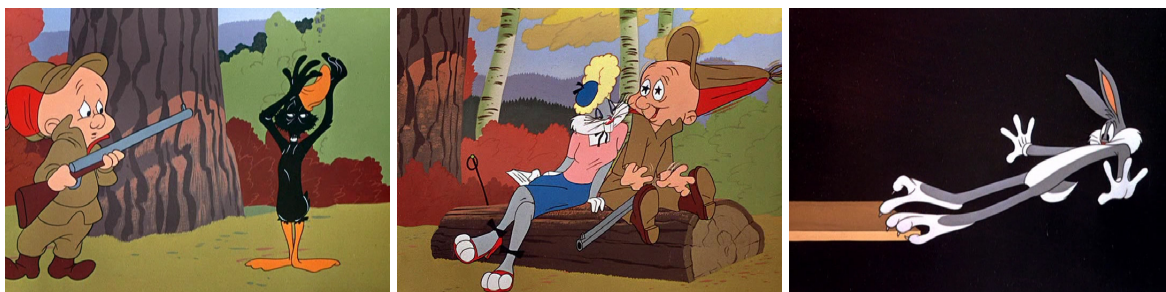


FIG. - 7, 8 e 9: Gaguinho, Patolino; Pernalonga e Gaguinho; e, Pernalonga

Os novos personagens anárquicos contrastavam com os personagens engraçadinhos do universo organizado da animação de Disney, no qual a noção de juízo de valor era possível. Ao contrário da animação Disney que buscava manter uma relação mais comportada entre o mundo da animação e as leis físicas do mundo real, para criar movimentos, motivações e situações críveis, o cartum da WB e da MGM ignorava as leis naturais, e possibilitava, por exemplo, criar um personagem que flutuasse no ar e só caísse,

quando percebesse que estava infringindo a lei da gravidade. Na WB ou na MGM não existia personagem realmente mau ou bom, com personalidade bem definida e estanque como na Disney. Existia, sim, um mais esperto e inteligente que, em geral, acabava sendo mais bem sucedido e outro mais lento e menos astuto que era iludido pelo primeiro, mas que, às vezes, também conseguia reverter o jogo. As múltiplas variações sobre um mesmo modelo, típicas das séries animadas desses estúdios, denunciavam seu caráter de jogo cômico, não deixando espaço para juízos de valor. As animações anárquicas com seu espírito descompromissado, catártico e paródico adequaram-se melhor ao novo momento histórico de competitividade e agressividade em tempos de guerra, podendo expressar a paranóia anticomunista estimulada no pós-guerra e a tensão gerada na população pelas transformações socioculturais (FIG.- 10 e 11). Os personagens dos curtas-metragens de Mickey, da Disney, que haviam sido idealizados durante a Grande Depressão, no começo dos anos 1930, pareciam, diante dos personagens aloprados, maliciosos, perspicazes e rápidos da WB e da MGM, extremamente inocentes e ingênuos. Depois de representar por décadas antigos modelos de pensamento e comportamento, agora em descrédito, os personagens de Disney perdiam a preferência do público para os personagens espertos, engraçados e amorais, mais adaptados ao ritmo competitivo e neurótico da Segunda Guerra e do pós-guerra.

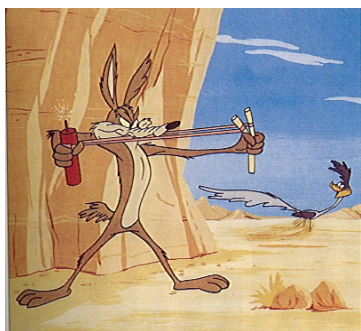


FIG. – 10 e 11: Coiote e Papaléguas , e; Gaguinho e Pernalonga

Além do significativo retorno às origens anárquicas da animação, como universo puramente gráfico em que plasticamente tudo é possível, retomado pelos curtas-metragens de animação dos estúdios WB e MGM, a década de 1940 presencia o surgimento do estúdio da United Productions of America (UPA), que revolucionará a estética da animação. A UPA desafiou a primazia dos fundamentos do estilo Disney nos anos 1940-1950, tanto estética quanto ideologicamente, com trabalhos inovadores que incluíam comentários sociais. Participaram da formação desse estúdio, em 1945, três artistas que haviam deixado o estúdio Disney após a greve dos animadores em 1941: Stephen Busustow, Zack Schwartz e Dave Hilberman. Mais tarde juntaram-se à UPA John Hubley, Paul Julian, Jules Engel, Bill Hurtz, Bob Cannon e Phil Eastman, que ajudaram a estabelecer inovações narrativas e estéticas. Ao contrário dos outros estúdios, a UPA privilegiava projetos pessoais e encorajava seus artistas a desenvolvê-los, usando a animação como expressão individual, tanto em termos do conteúdo quanto da forma. A diversidade gráfica e temática das produções da UPA, de modo geral, desafiavam o estilo “realista” da Disney, cujos personagens, animais antropomorfizados, buscavam assemelhar-se ao movimento real dos seres humanos. Propunham, ao contrário, um estilo minimalista com inovações gráficas de vanguarda e de publicidade: cenários modernos simplificados, traços estilizados nos desenhos, propositalmente chapados com áreas de cor que ultrapassavam o contorno angular das figuras, e personagens humanos caricatos com aparência imprecisa e inacabada. O cenário extremamente estilizado, muitas vezes só esboçado com grandes áreas de cor sólida e formas simples e geometrizadas, denunciava a evidente influência de pintores modernos como Matisse, Picasso e Klee (FIG.- 12 e 13).

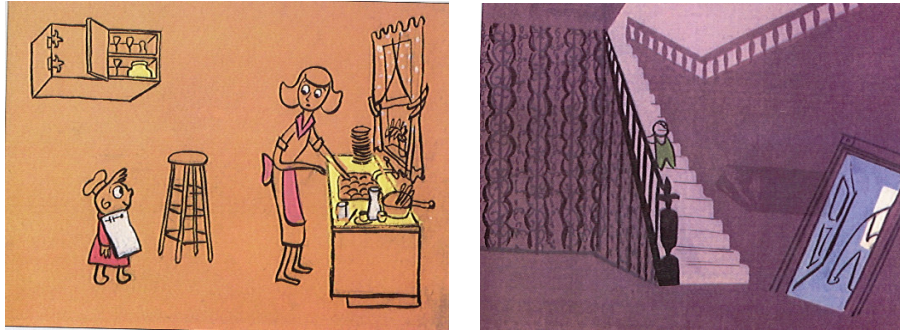


FIG. - 12 e 13: Gerald McBoing Boing

A aparência chapada das figuras necessitava de um redirecionamento da técnica de animação de aparência tridimensional de Disney, uma vez que o movimento de personagens em profundidade não se compatibilizava com a estética plana, bidimensional, adotada pela UPA. Na animação tridimensional de Disney, o deslocamento em qualquer direção era possível, pois os personagens assemelhavam-se a seres reais com volume. Na animação da UPA, o desenho dos quadros-chave, altamente expressivos, em estilo chapado, permitia movimentos mais abruptos, menos realistas. Assim, o movimento da animação no estilo UPA não mais necessitava seguir os cânones da animação clássica de Disney, poderia ser construído de forma econômica, utilizando menos quadros intermediários para criar a ilusão de mobilidade. Outro elemento que adquiriu uma função primordial, sob alguns aspectos da ação, foi o som. Os ruídos, os interlúdios musicais, a narração em *off* e os diálogos possibilitavam importantes informações sobre a trama, substituindo a ênfase primordialmente visual da animação clássica (FIG.- 14). O humor desenvolvido pela UPA distanciava-se do humor físico das *gags* da *slapstick comedy*, das perseguições intermináveis, assim como das *gags* da *screwball comedy*, motivadas por atos violentos que constituíam o modelo dos cartuns anárquicos hollywoodianos. O humor dessa nova animação era mais crítico e derivava das sátiras à cultura americana. As deficiências físicas

de seus personagens auxiliavam na construção da crítica social. Assim, satirizando a alienação americana diante das transformações do mundo do pós-guerra, a série *Mr. Magoo* apresentava uma metáfora da visão preconcebida e alienada do americano médio na pessoa do quase cego senhor Magoo (FIG.- 15 e 16). Esse personagem tinha uma visão distorcida da realidade e frequentemente era levado por sua teimosia e otimismo exagerado a aventuras desastrosas, das quais não tinha consciência; entrava e saía das mais loucas situações sem mudar sua percepção do mundo.

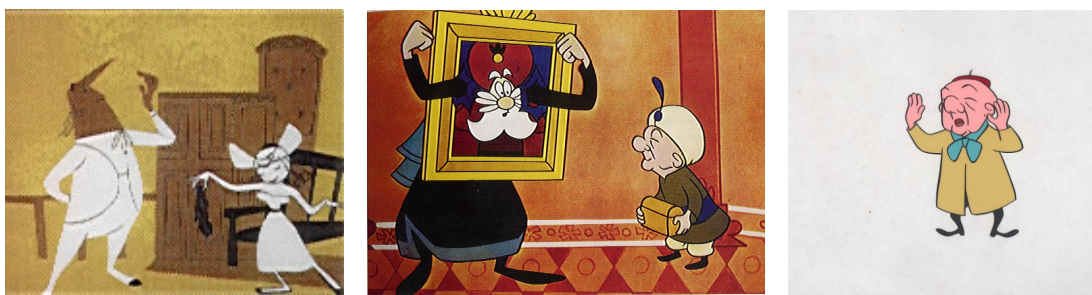


FIG. – 14, 15 e 16 : *Rooty Toot Toot* e *Mr. Magoo*

A pressão do mercado publicitário que oferecia melhores salários aos artistas gráficos e a crescente instabilidade da indústria da animação acabaram, enfim, dispersando os integrantes do estúdio. Apesar da desintegração precoce da UPA, em 1960, sua influência sobre o cinema de animação expandiu-se pelo mundo todo. A preferência da UPA por fábulas direcionadas para o público adulto, pela paródia sobre a natureza humana e pelo uso de personagens humanos, ou seja, por uma história politicamente mais complexa demandou a criação de um novo estilo narrativo e visual que conseguisse representar mudanças no conteúdo da animação. Além das importantes contribuições nas transformações tanto do conteúdo quanto da estética da animação promovidas pela UPA, a idéia de que artistas de um mesmo estúdio poderiam empregar diversos estilos e usar a

animação como veículo de expressão pessoal foi um dos principais legados deixados por esse estúdio. Outros estúdios reconhecidos pela excelência criativa de suas animações, como Zagreb no Leste Europeu e National Film Board of Canadá (NFBC), trabalharam com filosofia semelhante à da UPA: grande liberdade estética e valorização de projetos pessoais.

Durante os anos 1950, a produção de animação comercial havia mudado drasticamente. A decisão judicial de 1948 extinguiu a integração entre os setores da indústria cinematográfica: produção, distribuição e exibição, até então, controladas por sociedades individuais. Com esse veredicto, foram excluídos os métodos de trabalho que haviam caracterizado o campo de entretenimento hollywoodiano. A animação americana comercial, ainda nos anos 1930, tinha-se estabilizado como parte dos negócios da indústria cinematográfica. Ainda que existissem produtores independentes de animação como Walt Disney ou Walter Lantz, cada grande estúdio de Hollywood tinha uma unidade de animação que produzia curtas-metragens. Esses curtas faziam parte de um pacote de filmes vendidos pelo estúdio. A animação era apenas um atrativo a mais acompanhando o filme principal. Com a venda dos pacotes, o estúdio garantia a exibição de sua produção de animação. Após a decisão da suprema corte, no final dos anos 1940, acabando com a integração vertical, a exibição das animações nas salas de cinema ficou ameaçada. Os exibidores, agora legalmente desobrigados pela lei, deixaram de incluir as animações nas sessões de cinema. Sem lugar para exibição, a animação comercial passou por um período crítico. Alguns estúdios chegaram a fechar temporariamente suas divisões de animação: a MGM suspendeu sua produção de curtas animados em 1957, a WB em 1963 e até mesmo Disney parou de produzir curtas em 1960.

Nos anos 1950, com a crise na indústria cinematográfica, a popularização da mídia televisiva representou uma nova possibilidade de absorção para os filmes animados. Por outro lado, a realização de desenhos para televisão significava, inevitavelmente, grande redução no orçamento da produção. A adequação dos filmes animados às possibilidades financeiras oferecidas pela TV provocou mudanças drásticas na produção da animação comercial, criando, por outro lado, uma audiência específica. Inicialmente os estúdios de animação venderam filmes antigos para serem reprisados na televisão. Os cartuns, em média de 6 a 7 minutos, combinavam-se para formar um bloco de meia hora e serem apresentados na TV. Os curtas na televisão deixam, então, de ser apenas complemento para o filme principal e começam a atrair uma audiência específica, interessada na animação em si. No final da década de 1950, dois tipos de cartuns eram exibidos nos meios televisivos: os curtas-metragens hollywoodianos e os programas de baixo custo originalmente produzidos para a TV. A indústria da TV foi progressivamente direcionando a animação para o universo da criança, ainda que as animações hollywoodianas fossem endereçadas a uma audiência geral. A consolidação da animação como parte do segmento infantil e o crescente interesse dos patrocinadores viabilizaram a aquisição de filmes originais direcionados para a audiência infantil.

Os custos de produção da animação clássica, no entanto, eram exorbitantes para a televisão, pois, tradicionalmente, a animação é um produto extremamente laborioso e, portanto, caro. A animação clássica produzida nos estúdios Disney envolvia vinte e quatro quadros diferentes para cada segundo de filme. Para viabilizar a produção de animação a baixo custo, os estúdios, mais especificamente a Hanna-Barbera, pioneira na animação voltada para a televisão, apropriaram-se das inovações técnicas da UPA. A produção televisiva típica dos anos 1950 buscou minimizar o número de desenhos requeridos para

criar a ilusão de movimento na animação, aproveitando ao máximo os ciclos repetidos de movimento, em diversas seqüências. Assim, a estética das animações televisivas pautou-se por variação visual mínima, formas gráficas simples, pequeno repertório de gestos e expressões, situações e narrativas repetitivas com ênfase no diálogo, nos efeitos sonoros e no humor verbal. Esse direcionamento narrativo e estético possibilitava não só acelerar o processo de produção como também diminuir seus custos. As escolhas estéticas adotadas pelos animadores pioneiros de filmes para TV contrastavam com a linguagem puramente visual priorizada na animação clássica de Disney ou no cartum da WB ou da MGM, da década de 1940. A discrepância em relação à abordagem moderna, engajada da UPA também era visível.

Deve-se ressaltar que essas escolhas não foram utilizadas no sentido de valorizar pesquisas narrativas ou estéticas, mas com a intenção de tornar a animação um produto comercialmente viável. Chuck Jones⁸ (citado por Jason Mittell), animador da WB da série *Coiole e Papa-Léguas*, que trabalhava a personalidade dos personagens preponderantemente através de ações visuais (nessa série, por exemplo, não havia diálogo algum, somente o som que o Papa-Léguas emitia: “Beep-Beep”), lamentou que os novos cartuns televisivos nada mais fossem que programas de rádio ilustrados, em que o diálogo predominava sobre os elementos visuais. Ele censurou também a caracterização dos personagens que agiam e andavam da mesma maneira. A voz dos personagens, nas animações televisivas, passou a caracterizar suas personalidades, substituindo o modelo de representação primordialmente visual dos cartuns da era de ouro. Apesar da perda de qualidade plástica, a animação televisiva da década de 1960 também gerou alternativas

⁸ MITTELL, Jason. The great sturday morning exile: scheduling cartoons on television's periphery in 1960s in: *Prime Time Animation: television animation and American culture*, p. 42.

interessantes, que não se voltavam exclusivamente para o público infantil, mas que misturavam comédia e aventura, apreciadas por outras faixas etárias, como: *Os Flintstones*, *Os Jetsons*, *Zé Colméia e sua turma*, *O Manda-Chuva*, *Scooby-Doo*, *A Pantera Cor-de-Rosa* e *Charlie Brown*.

Paralelamente às mudanças ocorridas na animação norte-americana, realizam-se outras experiências no campo das transformações no cinema de animação que, associadas a instituições governamentais como o National Film Board of Canada (NFBC), possibilitaram um ambiente propício ao desenvolvimento de uma cinematografia livre das pressões da indústria do entretenimento. Ainda durante a Segunda Guerra, em 1941, John Grierson, então responsável pelo NFBC, convidou o escocês Norman McLaren para produzir filmes de animação para aquela instituição governamental. McLaren, desde a década de 1930, já se destacava por utilizar a técnica de pintura direta sobre película, no General Post Office (GPO), em Londres. Nesse departamento teve a oportunidade de trabalhar com Len Lye, animador precursor dessa técnica. Sob o patrocínio do Governo Britânico e a coordenação de John Grierson, então diretor do setor de cinema do GPO, McLaren criou duas animações: *Money a Pickle* e *Love on a Wing* (1938). No NFBC, Grierson, a exemplo da experiência realizada na GPO, continuou a coordenar os curtas-metragens de animação com grande liberdade artística, tendo como objetivo fundamental produzir filmes que auxiliassem na difusão de informações governamentais no período da guerra. Durante a Segunda Guerra, McLaren realizou filmes de propaganda política como *Five for Four* (1942), *Dollar Dance* (1943) e *V for Victory* (1941). Em 1943, quando assumiu a criação e direção da divisão de animação do NFBC, McLaren estimulou cada artista a procurar identificar seu próprio estilo, tentando ao mesmo tempo influenciá-los no

sentido de obterem o máximo de resultado em seus filmes com o mínimo de recursos. McLaren, considerado um dos maiores animadores do mundo, criou diversas técnicas de animação e aprimorou outras tantas que resultaram em filmes surpreendentes, tanto pela originalidade quanto pelo primor da técnica. Os jovens artistas que trabalhavam no NFBC, George Dunning, Jean-Paul Ladouceur, René Jodoin, Grant Munro, sob a influência de McLaren, dedicaram seus esforços criativos à realização de animações experimentais a baixo custo e com um alto padrão artístico. Após a guerra, a prioridade do NFBC era tornar o Canadá familiar aos canadenses e aos estrangeiros. Atuando como uma espécie de cônsul canadense no campo cinematográfico, o NFBC logo se tornou um modelo de instituição estatal, admirada mundialmente pela qualidade de seus produtos e pela diversidade de estilos e temática dos filmes. As facilidades de produção oferecidas pelo NFBC atraíram animadores do mundo todo, que aí tiveram oportunidade de contrato, por certo período, para realizar filmes pessoais ou produtos institucionais. Artistas renomados como Alexandre Alexeieff, Lotte Reiniger, Bretislav Pojar, Zlatko Grgic, Paul Driessen, Ishu Patel, Caroline Leaf, Ryan Larkin (canadense), Richard Condie (canadense) e Cordell Barker trabalharam no NFBC.

A Europa tradicionalmente foi palco de diversos trabalhos experimentais em animação, ora utilizando técnicas e estilos inovadores, ora abordando temas inusitados. O interesse pelas pesquisas plásticas de vanguarda, bem como o desejo de animar suas criações visuais fizeram com que os animadores europeus do começo do século XX buscassem técnicas alternativas para produzir filmes experimentais. Os trabalhos desses pioneiros ampliaram as possibilidades narrativas e estéticas da animação comercial que vinha sendo desenvolvida nos EUA. A animação produzida na Europa no período entre guerras foi, então, extremamente significativa para o desenvolvimento técnico e criativo do

cinema de animação. Alguns filmes puramente abstratos como os de Len Lye e Oskar Fischinger, que combinavam motivos abstratos com o ritmo dos sons, ou sincronizados com o fluxo da música, libertaram a animação da obrigatoriedade de contar uma história ou de ter que representar algo. O sincronismo musical das formas geométricas podia despertar percepções e apreciações estéticas outras que não as restritas à interpretação racional do conteúdo da história. Nessas animações abstratas, linhas, formas, texturas e cores tornam-se elementos expressivos em si mesmos. Pela natureza do seu movimento, as formas abstratas podem ser identificadas como mais explosivas ou tranquilas.

Na animação de silhuetas *As aventuras do príncipe Achmed* (1926) (FIG.- 17), de Lotte Reiniger, primeiro longa-metragem de animação da história do cinema, os recortes eram extremamente detalhados e sua animação fluida. Outro grande pioneiro da animação européia foi Ladislav Starewich que, nas décadas de 1920-1930, buscou inspiração em fábulas, contos de fadas e folclores ligados às tradições populares. Em muitos de seus filmes, o animador usava como bonecos insetos mortos e pássaros empalhados. Como esses personagens comportavam-se, nas tramas, como seres humanos, vestidos como gente, o imaginário assim criado fazia muito lembrar o das fábulas de La Fontaine (FIG.- 18).



FIG. – 17 e 18: *As aventuras do príncipe Achmed* e *Le roman de Renard*

De acordo com John Halas⁹, Berthold Bartosch, em *A idéia* (*L'Idée*, 1931) (FIG. – 19 e 20), pela primeira vez no percurso histórico da animação, desenvolveu uma história de grande profundidade dramática, cuja temática tinha relação com os problemas ideológicos da atualidade. O filme *A idéia* apresenta uma mensagem de apelo à consciência social por resistência à opressão, um protesto contra o nazismo em ascensão. Para essa nova abordagem na forma de contar uma história através da animação, Bartosch utilizou um estilo de desenho que rompia com as convenções, usando linhas estilizadas e fortes como xilogravura, ao invés das caricaturas usadas no período. De acordo com Willam Moritz, apesar de a animação ter sido baseada no livro de Frans Masereel, Bartosch mudou substancialmente a trama, como também não seguiu o estilo das ilustrações da obra que o inspirou. Embora fossem plasticamente interessantes, as xilogravuras de Masereel, extremamente angulares, não se adequavam ao movimento necessário à animação. No filme, a Idéia é concebida por um homem que tenta divulgá-la entre os trabalhadores. Essa Idéia aparece na animação como uma alegoria da verdade desvelada, personificada por uma personagem feminina nua e iluminada. Como observa Moritz, nesse momento histórico, o nu representa também um símbolo de resistência, pois outros trabalhos artísticos, entre eles *Ulysses* de James Joyce, haviam sido recentemente censurados por suposta pornografia. O homem que prega a Idéia acaba sendo executado. No entanto, a Idéia sobrevive sem o seu criador e reaparece, em outro momento do filme, na companhia dos trabalhadores em sua marcha por liberdade, em meio ao conflito entre patrões e trabalhadores. Apesar da forte opressão e das tentativas dos incomodados em tornar a Idéia inofensiva, vestindo-a, e assim

⁹ HALAS, John. *Film & Graphics*. p. 116.

alterando sua verdadeira natureza, ela não sucumbe, continua brilhando, representando a esperança dos homens num futuro melhor.



FIG. – 19 e 20: *A idéia*

Alexander Alexieff, por sua vez, contribuiu com a criação da técnica de animação da tela de alfinetes e com a diversificação de temas para uma audiência adulta. A tela de alfinetes consistia num quadro branco onde milhares de alfinetes eram montados, fincados perpendicularmente numa prancha. Agrupados lado a lado, os alfinetes formavam uma massa que, quando iluminada, produzia sombras de acordo com o comprimento de cada alfinete em relação aos demais. Dessa maneira era possível desenhar, alterando o comprimento dos alfinetes fincados na tela, imagens complexas com as várias gradações de cinza. O uso da técnica da tela de alfinetes, com o desenho extremamente complexo em diversas escalas de cinza, distingue o filme *Uma noite sobre o Monte Calvo* (*Une nuit sur le Mont Chauve*, 1932) das animações da época, que trabalhavam com desenhos caricatos simplificados (FIG. – 21 e 22).

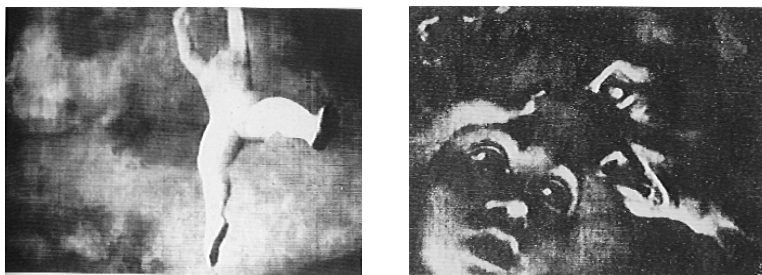


FIG. – 21 e 22: *Uma noite sobre o Monte Calvo*

Após a Segunda Guerra, a divisão da Europa entre capitalistas e comunistas teve importância fundamental para o desenvolvimento da animação nesse continente. Na Europa capitalista do pós-guerra, os poucos investimentos destinados à animação foram direcionados a projetos que tentavam reproduzir a fórmula de sucesso das longas-metragens de animação de Walt Disney. Nesse momento, pouco se investiu em curtas de animação, restringindo as oportunidades dos animadores da década de 1950 à recente consolidação do mercado publicitário na mídia televisiva. As propagandas animadas promoveram renovações para o meio cinematográfico e criaram um público apto a apreciar novos tipos de animação. A situação na Europa capitalista foi mudando gradualmente; de produção esporádica e frequentemente amadora, a animação, cuja inspiração não mais se restringia ao modelo de Disney e ao cartum anárquico hollywoodiano, retomava as pesquisas sobre linguagem cinematográfica das diversas experimentações gráficas e as narrativas que tinham caracterizado as abordagens dos pioneiros da animação europeus. No final da era do pós-guerra, a diversificação de estilo e temáticas na animação não mais permitia agrupá-la sob a influência de um único estilo.

No final da década de 1950, os filmes de animação independentes ganhavam mais espaço no cenário mundial, através da facilidade de produção garantida por alguns patrocínios, crescimento da demanda por animações institucionais e publicitárias, exibição dos filmes em festivais, mostras universitárias e cinemas de arte. A decisão judicial de 1948 que extinguiu a integração entre a produção e o sistema de distribuição de Hollywood desestabilizou a animação comercial e o cinema *live-action* baseado no sistema de produção dos grandes estúdios, enfraquecendo o monopólio hollywoodiano e abrindo novas possibilidades de exibição a filmes alternativos. Essas circunstâncias possibilitaram o

crescimento da animação fora dos padrões comerciais do entretenimento, bem como o aumento de audiência específica apreciadora de um cinema e de uma animação abertos a experimentações. As salas dos cinemas de arte que floresceram depois da Guerra significavam o indício da formação de um novo público, constituído pela classe média: estudantes, intelectuais, cinéfilos e críticos de cinema.

Outro fator que contribuiu para o crescimento de animações independentes foi a valorização do diretor/autor cinematográfico e de filmes de cunho pessoal. Na França do pós-guerra, a autoria dos filmes tornou-se a principal discussão da crítica e da teoria do cinema. Os críticos dos *Cahiers du Cinéma* identificaram traços pessoais e assinatura estilística do diretor/autor no todo da obra de alguns cineastas. A noção de autor abriu espaço para a valorização de obras cada vez mais subjetivistas. Apesar de François Truffaut e outros críticos dos *Cahiers* terem defendido a idéia de que havia uma assinatura estilística identificável na cinematografia de alguns diretores hollywoodianos, a noção de cinema de autor disseminou-se, a partir desse momento, mundialmente sem restrições e acabou por tornar-se instrumento de afirmação da superioridade de cinemas nacionais.

Deve-se observar que a noção de autor no cinema sempre foi controvertida, uma vez que o termo *autoria* mantém fortes conotações relacionadas à sua origem literária e à criação individual. A natureza colaborativa própria do cinema fez com que a idéia de autoria fosse polêmica desde o início. Mas, na década de 1950, diante das novas abordagens teóricas, determinados diretores/autores, por manterem unidos sob estilo e métodos de trabalho pessoais aspectos do roteiro, da encenação, do cenário, do figurino, da trilha sonora e da montagem, foram reconhecidos como responsáveis pela assinatura artística do filme, apesar de claramente se beneficiarem da atuação dos diversos profissionais que ajudaram a compor os diferentes elementos da obra cinematográfica. Os

métodos de produção artesanal do cinema europeu e as fortes relações que ele mantinha com a cultura literária e artística tornaram a associação entre autoria e direção mais aceita no continente. Já a questão da autoria vinculada ao sistema industrial foi considerada mais complexa, pois as pressões comerciais para esses filmes faziam-se mais evidentes. O filme passava, a partir de então, a ser identificado com seu diretor, em última instância seu criador, apesar de a liberdade de criação, no contexto de uma produção padronizada, ser muito relativa. Aumont observa que a vinculação da autoria do filme ao diretor trouxe importantes repercussões culturais, como a consagração de alguns cineastas, além de assegurar os direitos do autor: “a idéia de que o diretor de um filme é seu autor passou hoje para os costumes, com importantes conseqüências simbólicas (reconhecimento dos diretores nos festivais, retrospectivas pessoais, etc.) e econômicas (direitos do autor)”¹⁰. Apesar de controversas, as discussões que envolviam a autoria no cinema promoveram análises voltadas para a marca estilística do filme, valorizando a linguagem cinematográfica enquanto objeto de estudo e flexibilizando as convenções do cinema tradicional em prol de um cinema pessoal.

No cinema de animação, a questão da autoria é bastante ambivalente - há a possibilidade de o animador produzir quase que inteiramente sozinho seus filmes, aproximando-se da idéia romântica do autor como criador único, mas há também produções que utilizam o processo industrial altamente colaborativo, e que, no entanto, mantêm características artísticas próprias do diretor/autor. Alguns diretores de animações industriais foram considerados autores por englobarem características estilísticas ou narrativas dentro

¹⁰ AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*, p.235.

de uma identidade corporativa que guiava a criação final do filme, apesar de muitas vezes não serem o criador ou o desenhista dos personagens, como nos filmes de Disney.

Na década de 1950, a televisão e as mudanças de preferência do público tornaram-se os principais responsáveis por grande parte da queda de audiência nos cinemas. O hábito do público, em vigor nas décadas de 1930 e 1940, de comparecer em massa às salas de cinema, independente do filme em cartaz, havia mudado consideravelmente. Nesse momento, a indústria cinematográfica reagiu oferecendo diversificações técnicas como o *cinemascope*, o *drive-in*, o cinema 3D, o som estereofônico, na tentativa de disponibilizar um produto diferenciado daquele oferecido pela televisão. A queda de audiência e a decisão judicial de 1948 de encerrar o esquema de integração hollywoodiano (produção, distribuição, exibição) acarretaram o declínio do domínio dos grandes estúdios, que mudaram sua política de produção, concentrando-se nesse momento em superproduções como *Cleóprata*, *Álamo*, *Lawrence da Arábia*, entre outros. Nos anos 1960, a indústria cinematográfica hollywoodiana fechou-se mais ainda às experimentações, pois os estúdios não desejavam arriscar seus lucros em inovações. No entanto, os critérios usados pelos antigos sucessos de bilheteria pareciam não agradar ao novo público, inconstante e imprevisível. Em meio à crise por parâmetros que pudessem satisfazer o grande público desse período, os estúdios procuravam novos sucessos de bilheteria, cujas características pudessem ser repetidas em outros filmes, de forma semelhante. Bons exemplos foram as intermináveis imitações dos filmes de *James Bond* ou das superproduções musicais, seguindo o sucesso de *A noviça rebelde*. No entanto, essas imitações muitas vezes constituíram verdadeiros fracassos financeiros.

As modificações nas preferências do público começaram a ser notadas por Hollywood, quando diversos filmes independentes, de baixo orçamento, como, por

exemplo, *Sem destino* (*Easy Rider*, 1969), claramente distintos do modelo narrativo tradicional, obtiveram grande êxito, demonstrando mudanças na preferência de um público agora predominantemente jovem. As mudanças socioculturais favoreceram a formação de um novo tipo de público e de cinema. O crescimento econômico excepcional nos anos que se seguiram à Segunda Guerra gerou uma grande demanda de profissionais por ocupações que exigiam educação secundária e superior. A nova geração, formada predominantemente por estudantes, vai impulsionar as transformações culturais e políticas ocorridas na década de 1960.

A troca de experiências entre os estudantes universitários sobre os problemas sociais, culturais e políticos de suas sociedades criou uma rede de veiculação de idéias que fomentava discussões em diversas instituições universitárias espalhadas pelo mundo. Além dos debates universitários que rompiam fronteiras, os meios de comunicação de massa difundiam através de discos, fitas, cinema, televisão, turismo, moda, revistas, jornais, os modos de vida da cultura jovem das cidades, internacionalizando-os. O acesso ao ensino e aos diversos meios de comunicação de massa, e a vivência de novas realidades econômicas e políticas, bem distintas das experimentadas pelos pais, tornam a geração pós-guerra essencialmente diferente da anterior, que não via, nos países capitalistas desenvolvidos, em tempo de pleno emprego, motivo para manifestações de insatisfação da juventude. Essa geração de estudantes preconizava estilos de vida diferenciados, com códigos flexibilizados em prol da liberação pessoal e social do indivíduo. No fim da década de 1960, a efervescência cultural e política no meio estudantil fez eclodir, em várias partes do mundo, movimentos sociais e manifestações culturais que questionavam e iam contra o que os jovens consideravam fatores limitantes em suas sociedades.

Apesar de não possuírem uma única bandeira, os movimentos estudantis de modo geral preconizavam a renovação social por igualdade e justiça. No final dos anos 1960, a dissolução dos impérios coloniais, a guerra do Vietnã, a crise do comunismo stalinista, o esmagamento da revolta húngara e o desgaste da política da Guerra Fria causaram verdadeira ebulição política e cultural no mundo, com manifestações estudantis contra *o Sistema*, quer fosse capitalista ou soviético. Como observou Robert Stam:

Não houve um único e homogêneo 1968: o movimento foi marxista-leninista na Europa ocidental, anti-stalinista na Europa Oriental, maoísta na China, contracultural na América do Norte, antiimperialista no Terceiro Mundo. Com frequência, o movimento combinava a adoção do estilo de vida norte-americano e o repúdio à política externa dos Estados Unidos, donde a fórmula de Godard (em Masculino-feminino) dos ‘filhos de Marx e da Coca-Cola’.¹¹

Paralelamente às mudanças socioculturais que se configuravam em todo o mundo, acirram-se, nos anos 1950, na teoria do cinema, as discussões sobre os cinemas nacionais. Os escritos sobre os cinemas da América Latina, Ásia e África, somados às lutas anticoloniais no Vietnã e na Argélia, impulsionaram a formação de cinemas nacionais no Terceiro Mundo, que procuravam desvincular-se das representações caricaturais de sua cultura, produzidas pela predominante estética de Hollywood. Segue-se, nos anos 1960, uma série de ensaios-manifesto cinematográficos que reivindicavam uma revolução narrativa e temática, antiimperialista para os cinemas nacionais do Terceiro Mundo.

O cinema *live-action* e o cinema de animação, no final dos anos 1950 e começo dos anos 1960, presenciaram concomitantemente o crescimento de uma nova geração de cineastas e o surgimento de um novo modo de fazer filmes que se caracterizava pela “recusa da tradição e pela pesquisa do novo”¹². Antônio Costa procura circunscrever cronologicamente esse período em que há uma tentativa de renovação, de mudança da

¹¹ STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*, p. 154.

linguagem cinematográfica, denominando-o de *cinema moderno*. Os fortes vínculos que esse cinema mantém com as experiências de vanguarda anteriores tornam difícil a tarefa de restringi-lo cronologicamente. Porém, apesar das ressalvas, Costa define o período do *cinema moderno* como aquele em que “a instituição cinematográfica vive concretamente as possibilidades de mudança; os possíveis limites cronológicos vão do final dos anos 50 até cerca da metade dos anos 70, ou seja, da afirmação da Nouvelle Vague francesa até a nova Hollywood e o cinema novo alemão”¹³.

A combinação entre a nova linguagem cinematográfica voltada para expressão pessoal e o nacionalismo deu origem aos diversos cinemas nacionais: Cinema Novo brasileiro, *Nouvelle Vague* francesa, *Free Cinema* inglês, Cinema Novo Polonês, Novo Cinema Alemão, Cinema Novo da Hungria, etc. Ressalvadas as peculiaridades de cada um dos novos cinemas, existem, segundo Micciché (citado por Antônio Costa, 1989), crítico do *cinema moderno*, alguns traços distintivos que permitem classificá-los sob as mesmas características. Apesar de pertencerem a diferentes contextos, todos buscavam uma nova linguagem cinematográfica, um cinema pessoal que representasse a nova subjetividade individual ou coletiva e que não seguisse os condicionamentos do cinema tradicional nos diversos aspectos de sua produção:

a) Estrutura narrativa: é abandonado o enredo romanesco tradicional e a construção da personagem acabada e são adotadas soluções mais próximas das novas tendências literárias.

b) Linguagem fílmica: abandono das formas sintáticas e expressivas tendentes a ocultar o procedimento de encenação e adoção de técnicas de filmagem, de recitação e de montagem de tipo ‘antinaturalista’ e destinadas a evidenciar a subjetividade do autor.

c) Ideologia: em vez de evidenciar a mensagem unívoca e direta, confiada geralmente a um herói positivo (...), surgiram formas mais fluidas e indiretas, baseadas em procedimentos metafóricos ou alegóricos.

¹² COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*, p.115.

¹³ COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*, p.115.

d) Estrutura de produção: manifesta-se sempre uma exigência de mudança, mesmo que de formas muito distintas segundo as diferentes situações; o circuito de distribuição radicalmente alternativo, como aquele esboçado nos Estados Unidos por Jonas mekas e pelos film-makers do New American Cinema Group, às propostas ‘reformistas’ dos cineastas dos países do Leste socialista que lutavam para conquistar um mínimo de controle sobre o sistema de produção e distribuição¹⁴.

Nesse momento, o cinema como objeto de estudo de críticos especializados e, agora também, de instituições acadêmicas, motiva diversas pesquisas a respeito de suas potencialidades de comunicação. Essas pesquisas acabam por associar “o cinema com a cultura que ele representa”¹⁵. Essa abordagem do cinema como produtor e reproduzidor de ideologias ganha maior embasamento, quando, na década de 1960, se associa às teorias de Marx, Freud e Saussure, que permitiam compreender as leis da organização social e dos diversos mecanismos utilizados para perpetuá-las. O cinema, dentro desse contexto, é entendido como produto de uma cultura específica e, portanto, carrega consigo ideologias pertencentes a ela.

O cinema convencional (que teve no cinema clássico de Hollywood seu maior modelo) foi considerado, pelos críticos da revista *Cahiers du Cinéma*, como responsável pela repetição recorrente de certas características culturais atreladas a modelos da classe dominante capitalista. A repetição de certos modos de vida no cinema convencional, segundo eles, ajudou a reforçar a ideologia dominante, uma vez que representava somente a realidade burguesa, ignorando outras classes sociais e estilos de vida. Esses críticos, influenciados principalmente pela teoria marxista, propuseram um cinema mais consciente que pudesse auxiliar na reestruturação de uma visão de mundo complexa.

¹⁴ Citado por COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*, p.120.

¹⁵ TUNER, Graeme. *Cinema como prática social*, p. 46.

Segundo Robert Stam¹⁶, a teoria do cinema dos anos 1960 desenvolveu seus estudos a partir das antigas teorias de esquerda e de debates precedentes sobre experimentalismos na linguagem cinematográfica (Eisenstein, Vertov, Pudovkin) e sobre o papel ideológico dos meios de comunicação de massa (Benjamin, Adorno, Horkheimer). Os cineastas do cinema moderno, cientes e entusiasmados com o poder de persuasão do cinema sobre os processos de transformação moral, social e política, e inspirados pela flexibilização das convenções cinematográficas, possíveis graças à valorização da marca estilística do diretor/autor, procuraram captar as mudanças socioculturais e criar filmes pessoais, livres do conformismo estético e político do cinema narrativo industrial hollywoodiano, das filmagens em estúdio, das técnicas de montagem fluidas que garantiam cortes “invisíveis”, em prol de um cinema pessoal, espontâneo e a custos baixos.

As mudanças socioculturais que ocorreram por volta do final da década de 1950 dão lugar a temáticas psicológicas individualizadas (crises psicológicas, relacionamento entre casais, conflito de gerações, personagens desajustados), afastando-se da preponderância das temáticas sociais típicas do Neo-realismo (penúria deixada pela guerra, desemprego, subdesenvolvimento, fascismo, crises políticas, ideológicas, religiosas). Até meados de 1960, o Neo-realismo italiano, nascido no final da Segunda Guerra, e considerado por muitos teóricos como o primeiro movimento cinematográfico tipicamente nacional, refletia a problemática de um país arruinado pela guerra. Os temas sociais, o uso de atores não profissionais, as filmagens externas em vez das realizadas em estúdio, as narrativas centradas em personagens do povo serviram como fonte inspiradora para o desenvolvimento do cinema moderno. O surgimento de equipamentos portáteis possibilitou novas formas de filmagem e favoreceu o rompimento dos esquemas tradicionais estéticos,

AM, Robert. *Introdução à do cinema*, p. 152.

tornando possíveis operações estilísticas inovadoras, comumente definidas pelos técnicos como “fazer sentir a câmera” - filmagens em que há movimentos de câmera solta do tripé, abuso de zoom, enquadramentos desfocados, etc.

Agora é possível filmar dentro de pequenos ambientes, na rua, ou mesmo à noite. Em muitos filmes, o diretor/autor serve-se do estado emocional do protagonista, muitas vezes doente, angustiado, atormentado, absorvido nos seus problemas, para criar, a partir do seu ponto de vista, um estilo singular, cuja liberdade estilística permite apresentar o mundo tal como o cineasta o vê. O diretor embaralha as fronteiras da subjetividade do personagem - lembranças, sonhos, fantasias, sem se preocupar em delimitá-la dentro de uma referência espaço-temporal. Tal recurso acaba gerando no espectador confusão na definição de quais são os fatos que fazem parte do imaginário, do passado, do presente ou do futuro do personagem. Esse recurso provoca uma descontinuidade na narrativa e contrapõe-se ao mundo diegético bem estruturado do cinema clássico cuja narrativa se desenvolve seguindo uma coerência espaço-temporal, uma ordem de causa e efeito para resolver o conflito que impulsiona a trama.

Ao contrário do que ocorre no cinema clássico, no cinema moderno, a perda dos ganchos de continuidade lógica demonstra a preocupação dos cineastas em focar e explorar os processos mentais, os sonhos e o imaginário - a subjetividade de seus personagens. Essa liberdade estilística imprime ao filme um estilo individual de percepção do mundo, evidenciando o ponto de vista do diretor/autor e permitindo a inserção de seu discurso na narrativa de ficção. Nesses filmes, freqüentemente, os personagens não têm objetivo evidente que norteie suas ações. As experimentações na construção da narrativa, entremeadas de conexões casuais, quase acidentais, tornam-se possíveis graças ao pretexto

de se expressar o mundo interior do personagem, emocionalmente instável, muitas vezes oscilando entre a hipersensibilidade e a patologia mental.

As digressões na continuidade da narrativa e o desenlace da história inconclusivo, ambíguo, que caracterizaram muitas obras do cinema moderno, causaram estranhamento a boa parte do grande público e, muitas vezes, incompreensão. Segundo Eco, em *Obra aberta*, essas ações, digressões, lacunas ou questões não resolvidas que se apresentam aparentemente inessenciais à unidade dramática clássica, tornam-se imprescindíveis nos filmes modernos de narrativa aberta, pois “concorrem para delinear um desenvolvimento psicológico, simbólico ou alegórico, comportando assim um discurso implícito sobre o mundo”¹⁷. Os realizadores desse novo cinema não estavam interessados em contar uma história amarrada a dados plausíveis; eles queriam antes, através de seus filmes, suscitar questionamentos e inquietações sobre o homem e o mundo atual.

A narrativa propositadamente aberta de grande parte desses filmes produzia interpretações múltiplas. Muitos críticos ligados a revistas especializadas se empenharam em explicar o significado dos filmes, seus simbolismos, suas lacunas, suas interrogações e os problemas existenciais abordados na obra. Diversos teóricos, à luz da semiótica do cinema, marcada nesse período inicial por uma forte influência da lingüística, procuraram descrever os processos de significação no cinema para, numa segunda etapa, correlacioná-los aos sistemas de referências, aos significados sugeridos pelo filme. Então, a partir da análise semiótica de como os significantes são organizados para compor a significação no filme, esses teóricos definiram os traços característicos do cinema narrativo dos anos 1960.

Pasolini, no texto *Cinema de Poesia*, observou o surgimento desse novo cinema intitulado por ele de Cinema de Poesia. O Cinema de Poesia caracterizava-se pela

flexibilização das convenções cinematográficas, pela preponderância de personagens interlocutores do autor/diretor que, ao embaralharem sua visão com a do autor, possibilitavam maleabilidade estilística das convenções tradicionais do cinema clássico, denominado por ele *cinema de prosa narrativa*, em oposição a *cinema de poesia* para designar o cinema que, então, se delineava. Eco também registrou em seus estudos sobre estética a tendência da arte moderna a uma ambigüidade intencional. A abertura existia nas diversas lacunas, nas ambigüidades e nas interrogações deixadas a cargo do fruidor percebê-las e completá-las, podendo adquirir diferentes significados, conforme a formação do leitor, sua capacidade de reflexão e de estabelecer conexões para decifrar as significações contidas na obra. Já Metz considerou o cinema moderno uma ampliação das possibilidades narrativas do cinema clássico. Comparando as convenções do cinema clássico e “aristotélico” com as novidades e possibilidades narrativas apresentadas pelo cinema moderno, esses críticos tentaram delinear seus principais traços.

Apesar de não existir uma influência visível da corrente do cinema moderno *live-action*, como por exemplo da *Nouvelle Vague*, no cinema de animação, a valorização da expressão pessoal, a flexibilização das convenções cinematográficas, a tendência à politização e a possibilidade de exibição de filmes independentes em circuitos alternativos - conquistas sedimentadas por esse movimento cinematográfico - vão impulsionar o desenvolvimento da animação fora dos padrões do entretenimento. Os anos 1960 presenciam um aumento extremamente expressivo do número de cineastas independentes em diversos países. Nessa década, segundo John Halas¹⁸, a concepção da animação tradicional, constituída por uma série de *gags*, vinha-se transformando radicalmente, cedendo lugar à

¹⁷ ECO, Umberto. *A obra aberta*, p.192.

¹⁸ HALAS, John, *Film & Graphics*, p. 21.

animação caracterizada por temas mais filosóficos e pela utilização de materiais visualmente mais sofisticados. Dois fatores, de acordo com Halas, contribuíram para essa mudança: assimilação dos novos valores gráficos que alteraram substancialmente a estética dos filmes e a realização de histórias com conteúdo profundamente analítico e filosófico. Observa-se, no começo da década de 1960, em diversas localidades, a expansão de uma animação que se caracteriza por grande liberdade criativa e que resulta na produção de filmes de estilos individuais, bem como de temas, narrativas e técnicas diversificadas. É nesse contexto que diversos trabalhos inovadores surgem em todo o mundo.

Norman McLaren continua realizando belíssimas animações abstratas cheias de espontaneidade e poesia como *Fiddle-De- Dee* (1947), *Begone Dull Care* (1949) (FIG.- 23 e 24), *Lines Vertical* (1960), *Mosaic* (1965), *Synchromy* (1971) (FIG.- 25 e 26); filmes bem-humorados que utilizam a técnica *pixilation*, como *Os vizinhos* (*Neighbours*, 1952, Oscar de melhor curta-metragem de animação), *A Chairy Tale* (1957) ou *Pas de deux* (1967) (FIG.- 27 e 28), onde criou um balé verdadeiramente abstrato e lírico, combinando superposições de imagens que multiplicavam o movimento dos bailarinos.

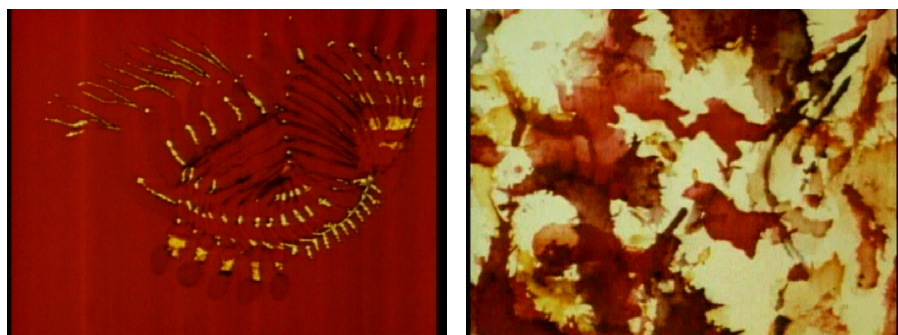


FIG. – 23 e 24: *Begone Dull Care*

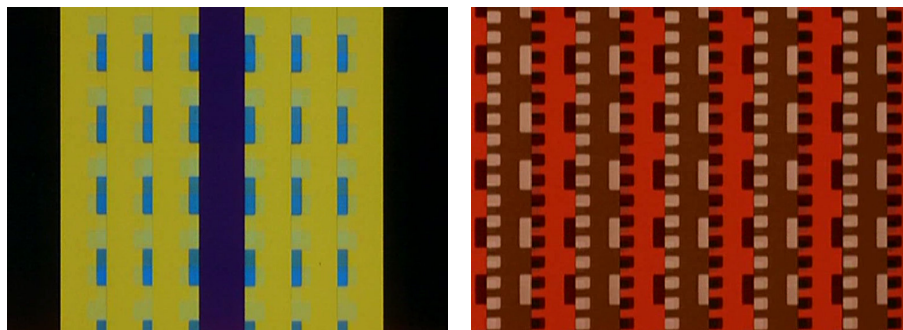


FIG. - 25 e 26: *Synchromy*

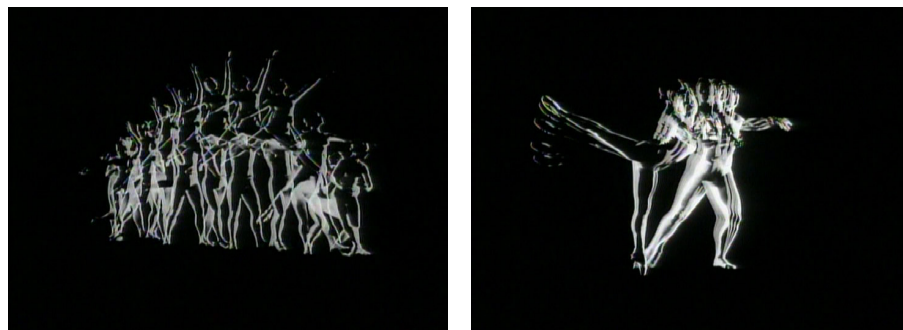


FIG. - 27 e 28: *Pas de deux*

Jonh Whitney, que se destaca por suas experiências abstratas em computação gráfica, realiza *Catalog* (1961) e *Permutation* (1968). John Hubley, depois de realizar animações extraordinárias para a UPA, a exemplo de *Rooty Toot Toot* (1951), produz filmes como *The Hole* (1962) e *The Hat* (1964), abordando temáticas sociais. Ryan Larkin, através de uma animação extremamente fluida, realiza o filme *Walking* (1968), onde explora o movimento humano em diversos estilos plásticos. Caroline Leaf, na animação *The Street* (1970) (FIG.- 29 e 30), utiliza a técnica inovadora de pintura em vidro para criar imagens que se metamorfoseavam para contar um drama familiar. George Dunning, que iniciara sua carreira no National Film Board of Canada, produz na Inglaterra o originalíssimo *Submarino Amarelo* (*Yellow Submarine*, 1968) (FIG.- 31 e 32), misturando diversas técnicas experimentais de animação: recortes, colagens, acetato e fotografia. O *design* ondulado, colorido e psicodélico dos personagens e do cenário, somado à trilha musical dos Beatles e à narrativa insólita, refletia a influência do movimento de contestação

dos anos 1960 e das correntes artísticas da Pop Art na criação de uma animação voltada também para um público jovem. A inglesa Alison De Vere, por sua vez, trabalha com a representação feminina e com questões de gênero, desenvolvendo um humor ligado à experiência diária da mulher e ao questionamento dos papéis sociais destinados ao gênero feminino em filmes como *Café Bar* (1975) ou em *The Black Dog* (1987), influenciando o trabalho de outras animadoras britânicas, como Joanna Quinn e Candy Guard. Outro grande animador, de humor sarcástico e sofisticado, Bob Godfrey, desenvolve diversos curtas, tendo o sexo como temática: *Hery 9 'til 5* (1970), *Kama Sutra Rides Again* (1971), *Instant Sex* (1979), *Dream Doll* (1979) e *Bio-Woman* (1981). Nesse momento não mais existe um modelo a ser seguido; cada uma dessas animações, voltadas principalmente para um público adulto, apresenta estilo e temática específicos de cada autor.

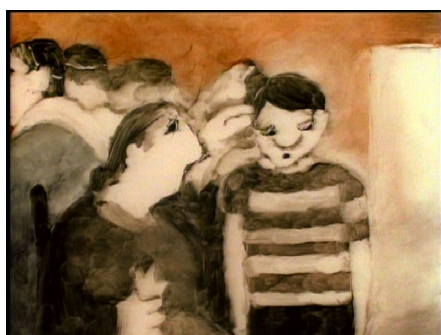


FIG.- 29 e 30: *The Street*



FIG. – 31 e 32: *Submarino Amarelo*

No contexto da pluralidade de temáticas e estéticas no cinema de animação a partir de meados dos anos 1950, pode-se observar o florescimento de animações alegóricas/simbólicas, cujos temas giram em torno da contestação social e política, impulsionado pelos movimentos libertários da década de 1960 que já se configuravam anteriormente. Essas animações constituíram o primeiro momento em que um grande número de animadores utilizaram a narrativa cinematográfica alegórica/simbólica para criar imagens concretas que expressassem ou comunicassem percepções pessoais relativas a questões atuais.

O florescimento de animações alegóricas/simbólicas com características de contestação sociopolítica-cultural foi precedido pelas animações de propaganda política divulgadas durante a Segunda Guerra, o que contribuiu para desvincular a percepção do grande público da concepção de que o cinema de animação é um entretenimento estritamente inocente. Durante a guerra, a animação havia sido utilizada como meio de propaganda política, apresentando seus argumentos através da narrativa. A aparente inocência da animação e sua suposta neutralidade como entretenimento e como arte foram desacreditadas, pois, nesse momento, ela refletia de forma evidente as correntes de pensamento de uma determinada sociedade. Segundo Furhammar e Isaksson, “quando os países estão em guerra, há uma necessidade de simplificar as coisas. O outro lado fica totalmente mau, a própria causa é indiscutivelmente justa, e todos se juntam em volta de símbolos e unidades”¹⁸. Os estereótipos, os clichês sobre povos inimigos, arraigados culturalmente, ressurgem nesses momentos de crise através da propaganda política. O adversário, inicialmente atraente, no desenrolar da história revela-se sorrrateiro, desonesto e excessivamente mau. Num primeiro momento, as animações usadas como propaganda política são diretas e unívocas, polarizando o bem e o mal. Exemplos típicos desses filmes

foram produzidos pelos estúdios hollywoodianos, como a animação estrelada por Popeye, do Estúdio Paramount/ Famous, *You're a sap Mr. Jap* (1942); o curta-metragem da Warner Brothers com Pernalonga, *Nips the nips* (1944); ou os filmes engajados da Disney, com o Pato Donald, *Der Fuehrer's Face* (1942) e *Commando Duck* (1944). Nesses filmes, estereotipados japoneses ou alemães, aparentemente matutos e ingênuos, dissimulam seu verdadeiro intuito maléfico de aniquilar os americanos. Outros filmes foram produzidos nesse período com o objetivo de convencer os cidadãos da importância de poupar dinheiro para comprar bônus de defesa - contribuições financeiras para garantir a vitória dos Aliados na guerra contra o Eixo. Exemplos são encontrados no desenho animado da Disney: *7 Wise Dwarfs* (1941) e *The Spirit of '43* (1943) ou em técnicas alternativas como *V for victory* (1941) e *Dollar Dance* (1943), de Norman McLaren. Esses filmes contribuíram para consolidar a animação como um meio de comunicação de massa em que é possível desenvolver argumentos políticos.

No final da década de 1950 e durante a década de 1960, tal como ocorria no cinema *live-action*, consolidava-se no cinema de animação um cinema autoral. Apesar da grande diversidade de estilos e temas abordados pelo novo cinema, há animadores que se afastam das configurações puramente abstratas de muitos filmes alternativos do período para apresentar, através de imagens reconhecíveis, conceitos próprios do autor, recorrendo à alegoria como expressão de idéias abstratas.

Entre as animações de narrativa alegórica/simbólica, destaca-se *Neighbours* (1952), de Norman McLaren, em que dois vizinhos lêem tranquilamente seus jornais, cujas manchetes são *War certain if no peace* e *Peace certain if no war*, até que o convívio harmonioso é quebrado, quando ambos começam usar de violência na disputa territorial

pela posse de uma embriagante flor que nasce sob a cerca divisória entre suas propriedades. Essa disputa resulta na destruição de seus pertences, famílias, territórios e por fim de suas vidas. McLaren, através dessa parábola, faz uma crítica à natureza mesquinha do ser humano e ao irracionalismo que conduz à guerra. Nesse filme, pode-se notar uma mudança essencial na forma como a questão do conflito foi abordada por McLaren e como havia sido explorada pelos animadores que produziram os filmes de propaganda política durante a Segunda Guerra. McLaren questiona a irracionalidade de ambos os lados do conflito e da natureza humana que impulsiona a destruição moral e física dos homens. Não é uma animação maniqueísta como os filmes realizados durante a guerra; é mais ambivalente e complexa, não apresentando heróis ou vilões claramente identificáveis: os dois personagens são prejudicados por suas atitudes.

A companhia britânica Halas & Batchelor, uma das poucas produtoras que conseguiu manter suas atividades durante os anos da guerra, realizando filmes antinazistas, antifascistas e educacionais, produziu *Animal Farm* (1954), de John Halas e Joy Batchelor - animação de longa-metragem baseada na novela *A revolução dos bichos*, de George Orwell. *Animal Farm*, uma sátira ao regime comunista, foi amplamente aclamado pela crítica inglesa, consolidando a reputação do estúdio Halas & Batchelor. Ainda que sua animação mantivesse características que lembrassem o estilo Disney, a temática adulta desenvolvida nesse filme já indicava outras possibilidades para a arte de animar no Reino Unido.

No cinema de animação da Europa Ocidental, os animadores poloneses Jan Lenica e Walerian Borowczyk, após abandonarem seu país de origem por problemas ideológicos com o regime soviético, vão continuar produzindo filmes na Alemanha e na França. As mazelas da guerra e do domínio nazista, seguidas pela prolongada ocupação soviética na

Polônia, vão caracterizar a temática abordada por esses animadores. Segundo o historiador e crítico Bendazzi, as sátiras absurdas regadas de humor negro de Borowczyk e Lenica retratavam o conformismo e o isolamento do indivíduo, sua sujeição a pressões exteriores e a dilemas interiores; a condição do homem num mundo ameaçado por bombas atômicas, campos de concentração, governos totalitários e pelos valores da sociedade de consumo. Esses filmes de temática filosófica e política vão influenciar diversos animadores tanto da Europa Ocidental quanto do Leste Europeu. Lenica e Borowczyk produziram filmes estilisticamente inovadores privilegiando o grafismo e a mistura de recortes, colagens, objetos, fotografias e formas estilizadas. Trabalharam com temas filosóficos extremamente críticos e audaciosos, afastando-se dos contos e das lendas tradicionais do cinema de animação. Walerian Borowczyk condenava o nazismo em *Les jeux des anges* (1964) e, a ordem burguesa em *Renaissance* (1963) e *Diptyque* (1967). Antes de tornar-se animador, Jan Lenica havia desenvolvido trabalhos em artes gráficas, cuja temática abordava problemas sociais e existenciais. Em 1959, produziu *Monsieur Tête*, cujo roteiro foi escrito especialmente para o filme pelo dramaturgo Eugène Ionesco. O filme *Monsieur Tête* (FIG.-33) recebeu várias premiações, entre elas o Primeiro Prêmio em Oberhausen. Foi considerada a primeira animação em que o cenário e a atmosfera prevaleciam sobre a trama, característica que também pode ser observada em muitas peças de Ionesco. Lenica, que admirava a obra de Ionesco, filmou ainda uma adaptação livre da peça *Rhinocéros* (1963) de sua autoria. Borowczyk observou que os filmes de Lenica dificilmente poderiam ser concebidos e compreendidos sem o trabalho desbravador de Kafka e Ionesco¹⁹.

¹⁹ BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons: one hundred years of cinema animation*, p.430.

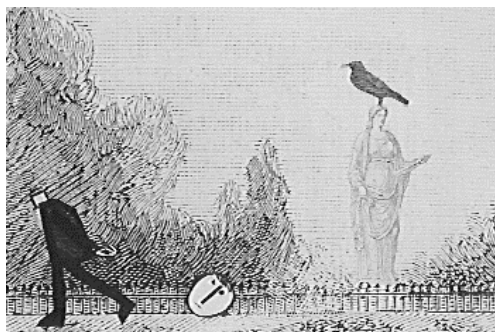


FIG. – 33: *Monsieur Tête*

O drama anti-realista que permeia a obra de Ionesco faz parte do movimento conhecido como Teatro do Absurdo, surgido nos anos próximos ao fim da Segunda Guerra. Esse teatro, segundo o próprio Ionesco, tentava dilatar as fronteiras do teatro tradicional, rejeitando a ênfase na palavra, o vínculo de causa e efeito do enredo lógico, a tendência ao realismo e o desenvolvimento psicológico do caráter do personagem, construído a partir de referências como nome, situação social, contexto histórico - seu teatro desconsiderava todos os dados que pudessem oferecer explicações plausíveis acerca do conflito dramático. Em substituição, privilegiava as ações aparentemente desconexas; os gestos, os objetos cênicos, o figurino e o cenário tornavam-se simbólicos - alegorias da condição existencial do homem moderno. Através de uma história irreal, com forte inspiração surrealista e sem correlação reconhecível com situações plausíveis, misturava fantasia, poesia, pesadelo e crítica cultural, desvelando o real através de um humor trágico. Na peça *Rhinocéros*, por exemplo, uma cidade é tomada por uma doença misteriosa, a rinocerontite. Todos os habitantes paulatinamente vão-se transformando em rinocerontes, contagiando toda a população que acaba por se deixar capitular. Diante da adesão da maioria, mesmo aqueles que tinham ainda conseguido manter suas características humanas, acabavam aderindo e até desejando tornar-se parte da epidemia social. A narrativa alegórica de Ionesco permite relacionar o contágio da doença rinocerontite com as epidêmicas correntes de opinião, que

se alastraram vertiginosamente, espalhando doutrinas e causando verdadeiras mutações de pensamento na Europa da primeira metade do século XX. Essa visão de um mundo irracional torna-se, no período pós-guerra, após a ocupação nazista e a anexação do Leste Europeu à União Soviética, mais que uma fantasia insólita - personifica o medo coletivo das nações em relação às epidemias ideológicas que ignoravam as convicções individuais. Ionesco propunha um teatro que deslocasse e perturbasse a compreensão usual sobre as ações ou atitudes, consideradas pelo espectador de um grupo, em uma determinada época, como possíveis de acontecer. Sem os parâmetros de percepção comuns, o observador deveria, então, deparar-se com uma nova visão da realidade, em que os valores morais usuais fossem questionados e entendidos como um dos fatores principais da crise social.

Na década de 1970, Lenica produziu *Ubu roi* (1976) e o longa-metragem *Ubu et la grande gidouille* (1979). O primeiro filme adaptava a peça de Alfred Jarry, apresentada oficialmente pela primeira vez em 1896. Esse dramaturgo antecipou o drama grotesco e insólito que vai caracterizar o Teatro do Absurdo. O grafismo refinado e estilizado de Lenica, sua predileção por narrativas alegóricas/simbólicas e por críticas perturbadoras e irônicas vão continuar influenciando tanto o cinema de animação da Europa Ocidental quanto do Leste Europeu.

Ainda nas décadas de 1960 e 1970, diversos animadores vão trabalhar com narrativas alegóricas/simbólicas para comunicar idéias abstratas e posturas pessoais. Jean François Laguionie, em *La Traversée*, explora a situação de um casal à deriva em um bote, no meio do oceano, para criar uma alegoria sobre a vida humana, cuja significação essencial repousa na analogia entre o itinerário impreciso do casal e as incertezas da vida. Raoul Servais, em *Cromophobia* (1965), produz uma história simbólica em que uma nação colorida é invadida por um exército inimigo. Tudo se torna cinza; no entanto, um pequeno

bufão vermelho provoca uma revolução, recolorindo o mundo. René Laloux, em *Les Escargots* (1965), põe em cena caracóis que, ao se transformarem em gigantes, semeiam o pânico e a desolação entre as populações simples do interior.

Roin Tunis, em *The house that Jack built* (1968), mescla a história de João e o pé de feijão com a vida de um João ninguém. Cansado de sua vida mediana, João tem novas ambições: deseja um bom emprego, uma casa nova, um carro melhor e todo tipo de quinquilharias que o dinheiro pode comprar. Seus desejos são alcançados quando ele troca seu carro estragado por um punhado de feijões mágicos. De forma similar ao descontentamento da mãe na história de João e o pé de feijão, a esposa de João se aborrece ao receber os grãos. Irritada, joga-os pela janela e, para surpresa, da noite para o dia, surge um imenso pé de feijão. Ao subir pelo pé de feijão, João encontra o castelo e um gigante, que nessa história é um pequeno milionário, cujo ego cresce desmesuradamente ao ver-se em seu espelho mágico. João apodera-se do espelho mágico e começa, pretensiosamente, a julgar-se melhor que os outros. Dotado agora de personalidade autoritária e egocêntrica, obtém poder e riqueza, adotando um novo estilo de vida. Porém, como tantos outros que também foram atrás do poder e da riqueza, ele se torna infeliz.

Em *Metamorphosis of Mr. Samsa* (1977), Caroline Leaf adapta o conto “A metamorfose”, de Franz Kafka, texto clássico sobre a ansiedade nos tempos modernos. Em *The bead game* (1977), Ishu Patel cria uma alegoria sobre a tendência humana à autodestruição e à violência, mostrando a evolução da terra através de imagens que se vão transformando; o equilíbrio inicial entre o homem e seu habitat vai sendo progressivamente deteriorado pela cobiça humana, por disputas armadas até a destruição total com a explosão da bomba atômica. Entre os diversos curtas de animações, produzidos na década de 1980, que vão integrar a tendência alegórica/simbólica, cuja temática faz alusão ao ponto de vista

do autor sobre a condição humana no mundo, um dos mais notórios é o premiado *Balance*, dos irmãos Christoph Lauenstein e Wolfgang Lauenstein. A partir de uma situação insólita (cinco personagens em pé numa plataforma flutuante, disputando uma caixa de música), essa animação suscita questionamentos sobre o desequilíbrio social gerado pela cobiça humana. Acompanhando a trajetória da construção de uma cadeira de balanço, que passa por seu paulatino uso, desuso e descarte até seu resgate como objeto restaurado, Frederic Back, em *Crac* (1981), levanta questões sobre a progressiva e acelerada obsolescência dos objetos no mundo atual.

Em *Dada* (1994), Piet Kroon cria um mundo com personagens que portam livros empilhados sobre a cabeça. Quanto mais notório o saber de certo personagem, maior será a pilha de livros sobre sua cabeça. Esse é o paradigma estabelecido pela sociedade desses indivíduos para identificar a capacidade intelectual de cada um. Esse parâmetro, no entanto, começa a ser questionado quando nasce um garoto que não consegue equilibrar um único livro na cabeça. Muitas tentativas são realizadas no sentido de tornar o menino “normal”. Não obtendo o êxito desejado, o garoto é levado a centros de pesquisa pelos pais. Após longos estudos, os cientistas descobrem nele um cérebro privilegiado. Diante do inusitado, esse pequeno “gênio”, entretanto, é incompreendido por seus pais, cujas expectativas se restringiam a fazê-lo parecer inteligente, empilhado de livros sobre sua cabeça, como os demais membros medíocres dessa comunidade. O pai, extremamente envergonhado pelo fato de o filho não possuir a inteligência concebida pelos padrões dessa sociedade, acaba oferecendo o cérebro que fora retirado para pesquisas ao gato da família. Finalmente, após a mutilação do crânio, o pai, então satisfeito, consegue empilhar milhares de livros sobre a cabeça do garoto, sem ao menos se dar conta da atrocidade que cometera.

Em *Das Rad* (2001), de Chris Stenner, Arvid Uibel e de Heidi Wittlinger, dois personagens feitos de pedra percebem a evolução tecnológica humana como extremamente acelerada e destrutiva, a partir de sua percepção da temporalidade, para eles, lenta e tranqüila, já que ligada a sua natureza de mineral, mas descompassada em relação à dos humanos.

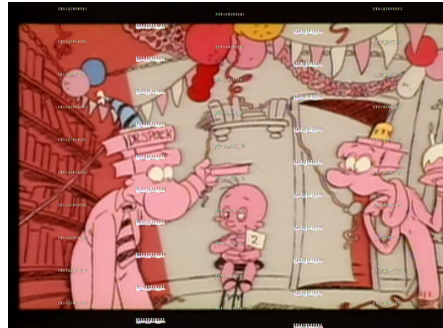


FIG. – 34 e 35: *Das Rad e Dada*

As animações citadas assinalam a constituição de uma tendência narrativa no cinema de animação, uma vez que grande número de animadores, apesar de trabalhar com estilos completamente diferentes, utilizou a narrativa cinematográfica alegórica/simbólica para comunicar idéias abstratas e posturas autorais em relação à realidade. O uso da alegoria para apresentar, através de imagens reconhecíveis, conceitos e temáticas sobre questões circunscritas ao momento sociopolítico-cultural, também vai caracterizar uma tendência extremamente representativa do cinema de animação produzido no Leste Europeu.

2. 1. A narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica no cinema de animação do Leste Europeu e da URSS

O regime comunista em vigor no Leste Europeu fez com que o cinema de animação dessa região florescesse de forma diferente da animação produzida na Europa Ocidental. O contexto histórico do Leste Europeu determinou, portanto, os rumos pelos quais o cinema de animação e o cinema *live-action* desenvolveram-se. Anexados ao Bloco Socialista da União Soviética, vários países do Leste Europeu como a Tchecoslováquia, Polônia, Hungria, Iugoslávia, Romênia, Bulgária, Albânia e parte da Alemanha viram sua cinematografia ligada inexoravelmente à política estatal. O ressurgimento e nascimento de algumas cinematografias nacionais, após a Segunda Guerra, devem-se muito à política de descentralização e valorização da independência cultural dos países do Leste Europeu e dos Estados da União Soviética, implementada pelo regime comunista. A política soviética favoreceu o cinema de animação como instrumento poderoso de divulgação e valorização da tradição e da arte popular e manteve, em cada país e em cada grupo étnico, estúdios que tinham o dever de atender o cidadão nas necessidades consideradas fundamentais pelo Partido Comunista.

Essas cinematografias encontravam-se, nesse momento, sob o jugo soviético e não podiam funcionar fora da ideologia do Partido. O exagerado poder do sistema político-burocrático impingia condicionamentos à produção fílmica com o objetivo de defender-se de possíveis oposições e dissidências ideológicas. As normas a serem seguidas pelo cinema dependiam das determinações ditadas pelo Partido ou pelo líder de cada Estado Comunista. O sistema político-burocrático monopolizava a produção e tinha o poder de vetar qualquer

das etapas do processo cinematográfico, desde o financiamento, produção e distribuição até a exibição do filme.

O cinema *live-action* da Rússia, no período que vai da Revolução de 1917 à derrocada da União Soviética, foi impregnado pelos dogmas oficiais, intensificando-se essa imposição em alguns momentos. Os temas principais trabalhados pelos cineastas russos da década de 1920 foram as injustiças sofridas pelo povo antes da revolução bolchevista, a revolução e a luta contra os contra-revolucionários: imperialistas, aristocratas, capitalistas, burgueses, religiosos. O enredo desses filmes não tinha necessariamente um personagem central; o povo, ou uma classe ou ainda um grupo fazia as vezes do protagonista, do herói. O cinema, na década de 1920, era uma arte extremamente nova, cujas possibilidades narrativas e estéticas começavam ser trabalhadas e, portanto, ainda não era objeto de análise de muitos estudiosos. Os intelectuais soviéticos do partido, alheios às possíveis implicações decorrentes da forma do filme, nesse momento, restringiram-se a controlar, a censurar somente o sentido explícito do filme, o enredo. O cinema revolucionário russo caracterizou-se, de acordo com Antônio Costa²¹, pela convivência de dois projetos estreitamente ligados: o projeto revolucionário; e os estudos experimentais sobre a linguagem fílmica.

O experimentalismo, aliado aos ideais revolucionários, constituía a base da filmografia russa da década de 1920. O filme *A greve* (1924), de Sergei Eisenstein, marca o início desse novo estilo cinematográfico. Nele o significado emerge não só através do conteúdo retratado, mas principalmente do uso da montagem que encadeia imagens de forma a gerar choques, contrastes, criando, pela conexão de sentidos, conceitos abstratos, não restritos à anedota. Esse tipo de montagem gerava comentários visuais que

freqüentemente fragmentavam a narrativa, inserindo metáforas ao longo dela. No final dos anos 1920, Eisenstein, Vertov e outros foram acusados de excesso de formalismo e de abordagens extremamente simbólicas incompreensíveis ao povo. Os críticos atribuíram ao alto grau de conotação da imagem, a ambigüidade e a imprecisão na construção dos significados abstratos no cinema. As autoridades soviéticas, sob a direção de Stalin, incentivaram, então, a produção de filmes com narrativas tradicionais que, segundo os censores, pudessem ser compreendidas e apreciadas por todos. Foram assim restringidas e eliminadas as possibilidades de experimentação na linguagem cinematográfica.

A censura que no começo da década de 1920 era relativamente branda, durante a Nova Política Econômica de Lênin tornou-se progressivamente mais severa, atingindo seu ápice em meados de 1934, quando o governo instituiu a nova política artística chamada de Realismo Socialista. O controle ideológico dos filmes soviéticos impingia mudanças tanto artísticas quanto políticas através das diretrizes do Partido. As autoridades cinematográficas não permitiriam definitivamente os vanguardismos, formalismos, simbolismos ou experimentações pessoais que haviam caracterizado os filmes da década de 1920 - a arte deveria tão somente glorificar o Estado soviético e auxiliá-lo como ferramenta educacional na construção da nova sociedade. Essas restrições levaram o cinema da URSS ao conformismo estilístico e ideológico. Segundo Furhammar e Folke²², “os revolucionários eram reacionários e intolerantes quando se tratava de cultura; suas idéias sobre o realismo tendiam para a adoção do modelo do realismo burguês do século XIX”. No Realismo Socialista, o enredo do filme era centrado num indivíduo, no herói positivo, virtuoso líder

²¹ COSTA, Antônio. *Compreender o cinema*, p. 78.

²² FURHAMMAR, Leif; ISAKSSON, Folke. *Cinema e política*, p.19.

social que se dedicava aos problemas comunitários, não fazendo distinção entre sua vida privada e a social. O herói positivo era a própria personificação de Stalin, *seu maior modelo*. O culto a Stalin no cinema aumentou progressivamente, culminando na produção de filmes épicos que exaltavam sua imagem. A biografia dos grandes homens russos foi outro tema correlacionado ao Realismo Socialista bastante explorado. Muitos desses filmes buscavam atrelar a imagem de Lênin à de Stalin como seu legítimo herdeiro e assim mais uma vez glorificar sua imagem enquanto líder “espiritual” do Partido.

O cinema de animação na URSS, de início, vinculou-se exclusivamente à audiência infantil por determinação do Partido e em razão de sua grande popularidade junto a esse público. As diretrizes do Partido tinham como objetivo não só divulgar e valorizar a tradição e a arte popular dos diversos estados multiétnicos e dos países que compunham o Bloco Soviético, bem como pretendiam utilizá-las como instrumento educacional. A corrente mais notória no cinema de animação do Leste Europeu baseou sua produção em tradições folclóricas e populares. Duas razões promoveram esse direcionamento: o incentivo do Partido e a impossibilidade de realizar pesquisas estéticas semelhantes às das vanguardas, já que os dogmas do Realismo Socialista, única opção artística no momento, repudiavam a experimentação. Segundo Bendazzi²³, a animação realizada no Bloco socialista, imediatamente após a Segunda Guerra, caracterizou-se pela tendência conformista e uniforme, mantendo traços da animação soviética dos anos 1930 - criada principalmente para crianças, orientada para a educação moral e cívica, e resistente a mudanças estilísticas. Vale lembrar que a animação russa da década de 1930 sofreu grande influência do estilo Disney. Os filmes utilizavam a técnica clássica de desenhos animados

²³ BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*, p. 163.

em acetato, narrativas coerentes com construções dramáticas, afastando-se dos códigos das histórias anárquicas centradas em *gags*, e apresentavam estilo comedido, mais se assemelhando ao “realismo” de Disney do que às contorções e deformações dos cartuns da WB e da MGM. Stalin, grande apreciador da obra de Disney, inaugurou o Estúdio Soyuzmultifilm em 1936, em Moscou, com a proposição de criar filmes a partir de contos russos para crianças. Por determinação do Partido, a estética e o conteúdo dos filmes deveriam ser exclusivamente russos, mas seguindo o modelo narrativo e a técnica das animações de Disney. Certamente a predileção de Stalin pelo estilo Disney deve ter contribuído para o desenvolvimento convencional dos primeiros anos do Soyuzmultifilm. Posteriormente, quando a influência de Stalin diminuiu, as experimentações, que haviam sido relegadas a um segundo plano, ressurgiram em animações de grande expressão, mundialmente consagradas.

Com a morte de Stalin em 1953, a animação de recortes e de bonecos renasceu com departamentos especializados no Soyuzmultifilm. Nesse estúdio, por sofrer maior pressão da censura que os estúdios localizados nos demais Estados Comunistas, as produções abandonaram os convencionalismos mais tarde, por ocasião do degelo que se segue à ascensão de Nikita Khrushchev a Secretário Geral da União Soviética. Ele conduz um período de liberalismo econômico e intelectual, chamado de *Primavera de Khrushchev*. Os crimes e desvios do governo de Stalin são denunciados oficialmente e o rígido sistema de controle imposto aos filmes é questionado no XX Congresso do Partido Comunista, que revê os exageros de quase uma década de propaganda e glorificação do regime de Stalin.

Tentativas de renovação temática e de linguagem que se afastavam do cinema propagandista e celebrativo ganham força nesse período. Pode-se observar um forte retorno às tradições narrativas estabelecidas pelo cinema de Eisenstein e Vertov. No entanto,

periodicamente, essa aparente liberdade artística sofria, com maior ou menor austeridade, pressões ideológicas provindas de novas diretrizes do Congresso do Partido ou dos dirigentes locais. Essa situação manteve-se até a queda do regime, no final da década de 1980, quando finalmente os animadores puderam desenvolver trabalhos realmente autônomos.

Na política de desestabilização que se seguiu às denúncias oficiais dos crimes de Stalin, Nikita Krushev introduziu uma certa flexibilidade ao sistema de comando nos Estados Comunistas. A descentralização econômica promovida pelo Partido Soviético tornou-se explosiva, quando se acrescentaram as exigências de liberalizações econômicas e, principalmente, políticas dos países comunistas. A decepção com relação à realidade do regime levou comunistas do Partido a contestarem as práticas implementadas pela URSS nos territórios anexados. A anexação dos países do Leste Europeu à URSS, após a Segunda Guerra, tinha sido imposta com força militar em quatro países: Polônia, parte da Alemanha, Romênia e Hungria. Nos outros países, como a Iugoslávia, a Albânia, a Tchecoslováquia e a Bulgária, apesar de simpatizantes do comunismo que representava para as nações arrasadas pelo conflito mundial da Segunda Guerra uma utopia de sociedade igualitária e a possibilidade de reconstrução e industrialização, a implementação do regime soviético também não se deu pacificamente. Inicialmente, o regime comunista foi instalado em alguns países do Leste Europeu, sob o comando de Stalin, através de métodos de repressão em massa, com prisões, torturas, execuções, deportações para campos de trabalho forçado e campos de concentração ou para exílio involuntário no Ocidente. Execuções foram realizadas sem julgamento, desrespeitando as leis internacionais sobre prisioneiros de guerra e gerando um estado de terror permanente na população civil, pois os expurgos do

Exército Vermelho não se dirigiam apenas às pessoas envolvidas com os nazistas ou fascistas locais, mas atingiam inocentes perseguidos injustamente.

Mesmo em países como a Tchecoslováquia, onde o Partido Comunista, já fortalecido durante a guerra como partido de oposição ao nazismo, havia ganhado legalmente as eleições de 1946, o período de instalação do regime soviético foi seguido pelo Golpe de Praga. Em 1948, esse golpe garantiu o monopólio do Partido Comunista destituindo opositores políticos, que participavam da Resistência à Ocupação, de seus cargos, chegando a condenar à morte alguns integrantes de partidos dissidentes. Segundo Hobsbawm, a exemplo da URSS, os recém-estruturados países comunistas

eram controlados por partidos comunistas formados ou modelados nos moldes soviéticos: Em todos eles, encontramos sistemas políticos unipartidários com estruturas de autoridade altamente centralizadas; verdade cultural e intelectual oficialmente promulgada, determinada pela autoridade política; economias centrais planejadas pelo Estado; e, até mesmo, relíquia mais óbvia da herança stalinista, líderes supremos de forte perfil²⁴.

Os países do bloco soviético, sob o poder das ditaduras comunistas locais, dirigidas por Moscou, intervinham cerceando o funcionamento dos organismos da sociedade civil como corporações, associações, sindicatos, partidos políticos, opinião pública, liberdade de imprensa e Igrejas, com a intenção de aniquilar possíveis dissidências políticas ou ideológicas, reais ou potenciais. A censura em relação à opinião pública, no período que se seguiu às denúncias oficiais dos crimes de repressão do regime stalinista, foi relativamente atenuada. Como consequência, os questionamentos sobre as práticas de repressão e funcionamento do antigo regime tornaram-se o principal foco de debate. As lideranças comunistas insatisfeitas e decepcionadas com a realidade do sistema soviético pleitearam reformas políticas. Na Hungria, Imre Nagy anunciou o fim do sistema

²⁴ HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos*, p.385.

unipartidário e exigiu a retirada do país do Pacto de Varsóvia. A população já desgastada pela repressão aliou-se às reivindicações por mudanças políticas, promovendo manifestações em 1956 contra o totalitarismo soviético. Essa revolta foi fortemente reprimida pelo exército russo. Em meio à nascente agitação político-cultural durante o processo de desestalinização, seguiram-se manifestações populares na Tchecoslováquia, esmagadas por intervenções militares em 1968. Nesse país, o período de reformas políticas no Partido Comunista e de manifestações populares foi acompanhado por relativa flexibilização da censura aos meios de comunicação, o que suscitou discussões e questionamentos sobre o sistema e a paralisia da classe dirigente. O auge da efervescência social culminou na Primavera de Praga, amplamente reprimida por Moscou que invadiu a Tchecoslováquia, derrubando o regime de Praga através de força militar e restabelecendo a ditadura comunista com toda sua força, fase conhecida como *período de normalização*.

A repressão soviética aos países rebeldes foi extremamente dura; no caso da Hungria, milhares de pessoas foram detidas em campos de encarceramento até o julgamento e 25 mil condenadas à prisão. Cerca de 200 rebeldes, entre eles o reformador comunista Imre Nagy, foram sentenciados à morte e outros tantos deportados para a URSS. Ainda nesse período, a emigração espontânea de pessoas que tentavam evitar a repressão chegou a 200 mil. A repressão na Hungria tornou-se mais branda no começo da década de 1960, com anistias e a supressão dos campos de encarceramento. Na Tchecoslováquia, em 1968, a ocupação soviética e de outros membros do Pacto de Varsóvia se deu através de unidades blindadas, tanques, aviões, canhões e soldados. Apesar de não ter havido resistência à invasão das forças de ocupação, a polícia e os exércitos nacionais, depois de normalizados, entraram em choque com a população, resultando na prisão de milhares de manifestantes e na perseguição aos participantes, bem como em exílios voluntários e

cerceamento ou dissolução de organizações civis. A censura reinstalou-se na Tchecoslováquia. Apesar de a repressão haver diminuído após 1956, a URSS e seus Estados continuavam mantendo características dos regimes ditatoriais, cerceando movimentos sociais, manifestações de rua, reivindicações e liberdade de imprensa e artística com a finalidade de prevenir atividades de oposição ao regime.

Na década de 1960, durante o breve período de relaxamento do controle ideológico e estético, a animação abriu-se novamente à pesquisa estilística e a uma maior variedade temática. Curiosamente, apesar da censura à experimentação, o incentivo do Partido à produção de animações de cunho folclórico não só havia auxiliado na formação de cinemas nacionais como também respaldou o surgimento de novos estilos narrativos e estéticos. No entanto, a liberdade artística nunca foi totalmente permitida, e os filmes eram submetidos a diversos crivos de censura até chegarem a ser exibidos. Como cada país do Bloco Soviético tinha certa autonomia instituída pelo Partido Comunista local, a censura atuava diferenciadamente nas diversas nações do Leste Europeu. No pós-guerra, os filmes *live-action* sofreram maior pressão ideológica da censura; já a animação, por ser associada ao público infantil e ao mundo onírico, despertou menos atenção do controle estatal. As histórias folclóricas, os contos de fadas, fábulas, parábolas, mitos, inseridos num mundo fantástico, dificultavam a análise por parte da censura, uma vez que ela mesma incentivava o uso dessas narrativas. O planejamento cuidadoso por parte dos animadores para inserir seus discursos e suas críticas ao regime totalitário nos filmes e, ainda assim, conseguir a aprovação da censura, fez com que a animação explorasse possibilidades não mais baseadas em convenções e códigos que condicionassem expectativas em relação ao desenvolvimento narrativo e à utilização de uma iconografia típica do cartum, mas que necessitassem ser interpretadas pelos termos determinados pelo artista. Os animadores do Bloco Soviético

recorreram à narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica para que, através de uma abordagem simbólica, os significados metafóricos fossem capazes de gerar idéias abstratas.

A situação política dos animadores sob o jugo soviético, a insatisfação da população após anos de repressão severa, seguidas de relativa liberalização da censura e protesto no período de desestabilização, criaram condições necessárias para que os animadores desenvolvessem em seus filmes temas sobre o conflito entre o indivíduo e a sociedade soviética totalitária e burocrática. Muitos animadores vão-se valer da alegoria para comunicar idéias abstratas e pontos de vista pessoais. Como na alegoria cada elemento remete a outro nível de significação que não ao seu sentido manifesto, deixando a cargo do leitor a decodificação do conteúdo essencial da obra, esse recurso estilístico é utilizado com frequência, nos momentos em que a censura se impõe, uma vez que possibilita diferentes interpretações. O aspecto explícito na alegoria, muitas vezes, é compreendido como dissimulação ou disfarce de um enunciado fundamental. No entanto, a alegoria não se restringe à ocultação do conteúdo principal, ela permite concretizar por meio de uma narrativa e/ou de imagens, idéias abstratas que talvez não pudessem ser expressas de forma direta ou, ainda, que possivelmente perdessem a intensidade do significado evocado, se transmitidas de forma direta. O longo período em que os animadores da Europa Oriental trabalharam com narrativas alegóricas como fábulas, parábolas e apólogos de origem popular, ou seja, com estruturas dramáticas fantásticas que possuem moral implícita ou explícita, certamente, deve ter auxiliado na construção das narrativas cinematográficas alegóricas/ simbólicas que surgiram no período de desestabilização. Essas novas animações misturavam o insólito, o trágico, o burlesco, símbolos e imagens alegóricas com críticas sociais e culturais para aludir a problemas reais percebidos por seus autores. Os animadores puderam retomar nesse período as experimentações de Eisenstein com relação à montagem

que permitia, através da justaposição de planos diversos, inserir comentários visuais na narrativa, como também puderam também recobrar as influências surrealistas de Kafka com suas situações insólitas e absurdas, seus pesadelos, suas obsessões que refletiam as angústias do ser humano diante de uma realidade instável, de um mundo que perdeu a causalidade ordenadora, a lógica. A arbitrariedade dos poderes que governavam os países do Leste europeu e o anti-semitismo oficial respaldado pelo povo tornavam o mundo insólito e irracional, na ficção daquele escritor judeu-tcheco, próximo à condição de sociedades que haviam vivenciado os horrores do nazismo, da guerra e que ainda passaram a viver sob os desmandos de outro regime totalitário. As obsessões particulares de Kafka ganhavam significação coletiva, personificando o medo e a angústia dos cidadãos que viviam numa sociedade totalitária, em que os direitos individuais podiam ser desrespeitados a qualquer momento.

Tal como o que ocorria em muitas animações alegóricas realizadas no Bloco Soviético, o valor essencial das histórias de Kafka não se restringe ao que é contado, sugere uma realidade mais complexa - o aspecto latente e fundamental da ficção surge a partir das questões ou associações suscitadas pelos elementos explícitos da narrativa. As animações da Europa Oriental vão dialogar com a montagem intelectual soviética, com o surrealismo kafkiano, com o Teatro do Absurdo, com a pantomima, e com onomatopéias.

Os animadores desse período desenvolveram um estilo de animação que fazia pouco uso da palavra, com o objetivo de fazerem-se compreender nas diversas nações que compunham o território do antigo Bloco Soviético. Essa característica narrativa acabou por valorizar a força poética e simbólica das imagens, da pantomima e dos sons nos filmes. O principal tema das animações da Europa Oriental (a denúncia do Estado burocrático) irá ampliar-se e envolver problemas da vida diária e da condição humana, como a

incomunicabilidade entre os homens, as injustiças sociais, o conformismo, a ganância, a prepotência e o isolamento dos indivíduos, o desequilíbrio ecológico, etc.

Apesar de as mudanças cinematográficas na Europa Oriental terem sido possíveis graças às transformações políticas específicas do regime soviético, as discussões sobre o papel ideológico das mídias e as manifestações estudantis e populares que eclodiram tanto no Bloco Comunista quanto no mundo ocidental tornaram próximas realidades tão diversas. Assim, as mudanças na linguagem e nas temáticas cinematográficas, bem como a afirmação de autores/ diretores e de cinemas nacionais nos países socialistas fizeram parte, segundo Antônio Costa, do movimento de renovação do *cinema moderno*, que buscava expandir as potencialidades de comunicação dos filmes.

A relativa liberdade criativa aberta aos animadores após a morte de Stalin testemunha o aparecimento de filmes alegóricos/ simbólicos como *A mão* (Ruka, 1965), de Jiri Trnka (FIG.- 36); ou *CTEKAMA* (*Harmônica de vidro*) (1968), de Andrei Khrjanovsky (FIG. – 37), voltados para um público adulto, tendo como temática o questionamento sobre o papel do artista no sistema totalitário stalinista. Filmes como *EAOBEK b PAMKE* (*Homem no quadro*) (1966), de Fyodor Khitruk (FIG.- 38); e *There lived a man called Kozyavin* (*Ali mora Kozyavin*) (1966), de Andrei Khrjanovsky, criticavam o funcionamento do regime burocrático soviético. A animação *Armoire* (*Armário*) (1970), de Andrei Khrjanovsky (FIG.- 39), satirizava a vida do indivíduo na URSS, onde precisava fechar-se, esconder-se num mundo particular para encontrar sua tranquilidade.



FIG. - 36 e 37: A mão e Harmônica de vidro

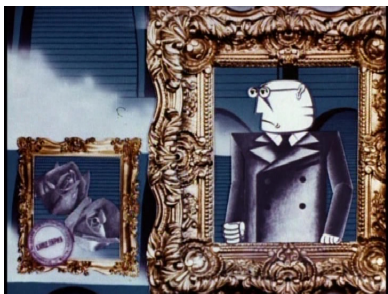


FIG. - 38 e 39: Homem no quadro e Armário

Na animação *Ball of wool (Bola de lã)* (1968), de Nikolai Serebryakov (FIG. – 40), uma senhora encontra uma ovelha mágica que supre suas necessidades de consumo. Mas, a compulsão desmedida da personagem por bens materiais acaba levando a ovelha à exaustão. Quando a ovelha foge, desmancha-se o mundo material construído com sua lã e a velha senhora também se desintegra. Essa animação suscita questões sobre a ganância humana e suas repercussões individuais e sociais. Outra animação que faz referência ao consumo desenfreado, à rapidez dos tempos modernos e aos milhares de artefatos inúteis idealizados para todos os tipos de situações, mas que comumente acabam gerando mais transtornos do que benefícios ao homem, é o primeiro filme do Leste Europeu a ganhar o Oscar de animação: *Surogat (Substituto)*, 1961, do iugoslavo Vukotic. Em *Muha (A mosca)* (1966), de Marks e Jutrisa (FIG. – 41), uma mosca, que inicialmente quase é esmagada por um homem, assume dimensões gigantescas e passa a persegui-lo; diante da nova situação, o homem fica estupefato e a mosca, reduzindo-se à dimensão humana, tenta reconciliar-se com ele. *Riblje Oko (Olho de peixe)* (1979), de Josko Marusic (FIG.- 42), constitui uma

fábula em que os peixes se revoltam contra uma vila de pescadores, matando e capturando mulheres, velhos e crianças em redes de pesca, enquanto os homens saem para pescar. *Zid (O muro)* (1965), de Ante Zanimovic (FIG.- 43), é uma parábola sobre dois tipos de homem: um que tenta romper e superar as barreiras a duras penas para atingir seu objetivo e outro que, sem esforço, espera e se aproveita do trabalho realizado por outra pessoa. No filme *Octob (Ilha)* (1973), de Fyodor Khitruk (FIG. - 44 e 45), um homem ilhado espera ansioso por resgate. Vê a modernidade passar em barcos cheios de bens de consumo, turistas, espões, militares, ladrões, oportunistas, imperialistas, que não lhe prestam nenhum auxílio. Presencia ainda a exploração das riquezas naturais de sua ilha até a destruição total. Ainda à espera de ajuda se junta a outro náufrago, o único que se dispõe a dividir com ele uma tábua flutuante na longa trajetória, sem destino pelo mar.

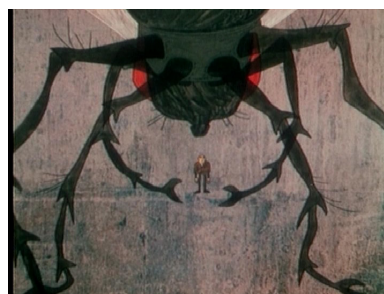


FIG. - 40 e 41: *Bola de lã* e *A Mosca*

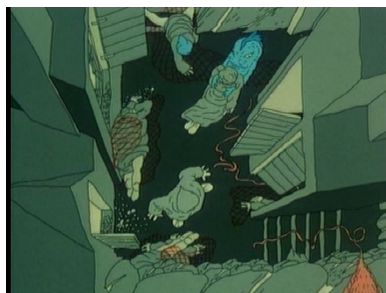


FIG. - 42 e 43: *Olho de Peixe* e *O Muro*

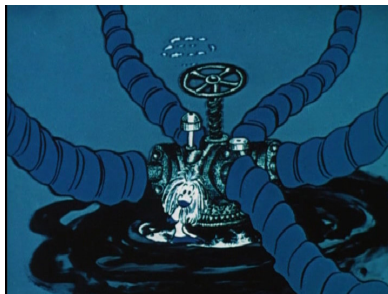


FIG. – 44 e 45: *Ilha*

Bendazzi²⁵ descreve diversas animações que vão seguir a tendência narrativa cinematográfica alegórica/simbólica. Em *Tudo é um número* (1967), por exemplo, Stefan Schabenbeck conta a história de um homem que vagava num mundo de números e figuras geométricas. Apesar do seu esforço em resistir, ele também se torna um número - o número um que marcha na linha, com outros números um. Em outro filme do mesmo autor, *As escadas* (1969), um pequeno homem que subia uma série de escadas interseccionadas, quando alcança o topo, transforma-se em degrau de uma das escadas. Bendazzi levanta com relação a esse filme a seguinte questão: seria esse homem um ganhador ou um perdedor?

Em *Možnosti dialogu (Dimensões do diálogo)* (1982) (FIG.-46), Jan Svankmajer aborda a incomunicabilidade entre os homens. Em *Abepb (Porta)* (1986) (FIG.-47), Nina Shorina alude ao conformismo da sociedade. Na animação *Tango* (1982) (FIG.-48), Zbigniew Rybczynski compõe uma coreografia em que diversos personagens confinados em um pequeno quarto repetem continuamente rotinas específicas - cada um refaz sempre as mesmas ações sem nunca interagir com as dos demais. Através dessas rotinas, a animação suscita questões sobre a relação entre o domínio privado e o social. Em *Repete* (1995) (FIG.-49), Micheaela Pavlátová aborda diversos tipos de relações amorosas e em *Média (Mídia)* (2000) (FIG.-50 e 51), Pavel Koutsky cria uma parábola sobre a abrangência

²⁵ BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*, p.344.

dos meios de comunicação de massa e seus reflexos sobre o indivíduo contemporâneo. Em todas essas animações existe uma narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica que remete a questões relacionadas ao contexto social, político ou cultural do animador.



FIG. – 46 e 47: *Dimensões de Diálogo e Porta*

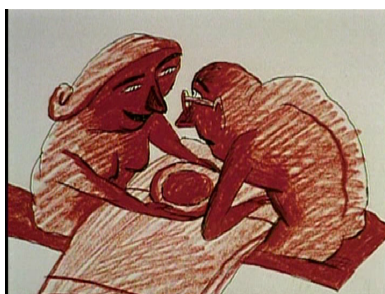


FIG. – 48 e 49: *Tango e Repete*



FIG. –50 e 51: *Mídia*

Diante da impossibilidade de estudar toda a produção de animação, devido à multiplicidade dos filmes produzidos e à dificuldade de acesso a muitos deles, os estudos de Bendazzi, Halas e Miranda foram fundamentais para definir a trajetória dos filmes que utilizam narrativas alegóricas/ simbólicas. Esses teóricos, apesar de não definirem ou categorizarem uma tendência específica para essas animações, identificaram entre as produzidas a partir principalmente da década de 1950, diversos animadores que trabalharam

com alegorias e símbolos. Assim, é possível concluir que a partir de meados da década de 1950, houve uma grande disseminação dessa linha narrativa e temática no trabalho de diversos animadores, tanto do Bloco Soviético quanto dos países capitalistas.

4. LEITURAS DE ANIMAÇÕES ALEGÓRICAS/ SIMBÓLICAS

4. 1. *A mão (Ruka, 1965)*, de Jiri Trnka

O cinema de animação floresceu de maneira diferente nos diversos países do Bloco Soviético, devido às influências culturais, políticas e históricas pré-existentes em cada região. Na Tchecoslováquia, por exemplo, predominou a animação de bonecos, em detrimento do desenho animado, pela grande influência da tradição nacional do teatro de bonecos. A produção de animação já existia na Tchecoslováquia desde 1935, quando Karel Dodal filmou a primeira animação de bonecos *O segredo da lanterna*. Em 1935, abriu-se um pequeno Atelier Filmovych Triku, em Praga. Em 1941, durante a ocupação alemã, o ainda incipiente estúdio de animação, administrado temporariamente pelos nazistas, transformou-se numa grande produtora, ampliando o mercado de trabalho para os animadores. Após a libertação do domínio nazista, em 1945, seguem-se discussões acaloradas sobre as formas de governo e disputas acirradas pelo poder. Nesse clima de reconstrução física e governamental do país, algumas animações independentes foram criadas. Entre os animadores do período, destaca-se Jiri Trnka, um dos mais reconhecidos na República da Tchecoslováquia. Esse período propiciou o desenvolvimento de experimentações inovadoras - os animadores procuravam novas formas de fazer animação e buscavam soluções estilísticas incomuns. O Estúdio de Praga passa a chamar-se Batri v Triku e será dirigido por Trnka a partir de 1946, por mais de uma década.

Jiri Trnka trabalhou inicialmente com ilustração de livros infantis e com teatro de bonecos, levando para o cinema de animação sua experiência nesses campos. Realizou diversos filmes baseados em contos populares tchecos e experimentou diversos gêneros,

desde contos de fadas à paródia de faroeste. Logo foi reconhecido como pioneiro no desenvolvimento dos filmes de bonecos e sua obra como importante alternativa à tradição da animação de Disney. Trnka começou a trabalhar em animação após o fim da ocupação nazista. O breve período democrático, entre 1945 e 1948, foi de grande importância para a experimentação no cinema de animação da Tchecoslováquia, quando os animadores procuraram estéticas inusuais. Em 1948, a Tchecoslováquia é anexada ao Bloco Soviético e o novo país comunista vê-se sob o jugo de um regime totalitário. A obra de Trnka passou, então, a nortear-se pelos novos rumos políticos. Quase todos os seus filmes foram produzidos no período em que o Bloco Comunista governou, dependendo de sua aprovação para serem realizados. Em seu último filme, *A mão (Ruka)*, (1965), Trnka expressou de forma mais aberta sua opinião em relação ao regime totalitário e ao culto à personalidade de Stalin. Trnka, que já não gozava de boa saúde, foi forçado a se aposentar, morrendo em 1969, aos 57 anos. Quatro meses após sua morte, *A mão* foi banido da União Soviética e todas as suas cópias confiscadas pela polícia secreta, voltando a ser exibido no país somente após o fim do comunismo.

O filme *A mão* só pode ser perfeitamente compreendido, se forem consideradas sua contextualização histórica e as condições políticas sob as quais foi produzido. Sob o jugo do regime comunista, os artistas do Leste Europeu, proibidos de expressar o que pensavam, buscaram na ironia e nos procedimentos simbólicos e alegóricos, formas de comunicação “indireta” com os espectadores. O potencial subversivo dessa comunicação era freqüentemente dissimulado em filmes associados à criança e à fantasia, como nas animações de contos de fada, contos folclóricos, lendas ou fábulas.

A mão questiona o papel do artista no sistema totalitário stalinista e critica os métodos de coação e repressão utilizados por esse regime contra seus cidadãos. Foi

produzido no período anterior à Primavera de Praga, em meio à nascente agitação político-cultural por liberalizações econômicas e políticas dos Estados Comunistas. Nesse período, os abusos do governo stalinista e da propaganda política cinematográfica de glorificação a Stalin começavam a ser questionados. A relativa flexibilização da censura aos meios de comunicação instigou discussões populares sobre o sistema de governo e a corrupção da classe dirigente. Essa efervescência social culminou na Primavera de Praga, reprimida pelo Exército Vermelho. Após o episódio, o regime soviético restabeleceu a ditadura comunista com toda força, fase conhecida como *período de normalização*.

A narrativa cinematográfica de *A mão* é estruturada de forma a despertar a atenção do espectador para elementos essenciais à compreensão da mensagem, não explicitada através de emblemas ou palavras. Já na apresentação dos créditos, o som extremamente agudo de trombetas, seguido de passos ressoando em assoalho de metal, chama a atenção para a incongruência entre a austeridade dos sons relacionados à força militar e a simplicidade e tranquilidade do ambiente doméstico apresentado. Os elementos sonoros utilizados por Trnka causam estranhamento, pois não coincidem com as imagens da seqüência apresentada. Um plano geral do quarto, seguido de *travelling*, revela detalhes da casa e do trabalho do morador: vários vasos de plantas de diversos tamanhos, uma mesa de oleiro com argila, um recipiente para lavar as mãos, uma cama feita de ripas de madeira, paredes descascadas com um pequeno resto de revestimento, um armário, uma cadeira e um vaso com planta, tudo extremamente simples (FIG. - 1). A trilha sonora e os ruídos onipresentes de passos compassados, batendo no assoalho de metal, contribuem para estabelecer associação com o regime de Stalin, que dirigiu a União Soviética com mão de ferro.



FIG. -1: *A mão*

Na seqüência em que o personagem acorda, a trilha musical que a acompanha destoa completamente dos ruídos de passos apresentados na abertura. A música é alegre e bucólica. O personagem rega a planta e a reverencia com um chapéu estilo Napoleão Bonaparte. Começa a trabalhar, fazendo um vaso na sua mesa de oleiro. Apesar de trabalhar como ceramista, o personagem veste-se como um arlequim, com traje colorido confeccionado em diversos tecidos, mangas em losangos multicores, com uma grande gola drapeada. A forte sombra escura ao redor dos seus olhos lembra a máscara negra usada pelos Arlequins da *Commedia dell'Arte* (FIG. 2).



FIG. - 2 e 3: *A mão*

Para um melhor entendimento do significado do arlequim no filme, faz-se necessário remontar às origens desse personagem. Na antiga Comédia Italiana, o Arlequim tinha a função de divertir o público, ridicularizando os costumes, as esquisitices e as

extravagâncias da sociedade burguesa do século XVI. Tradicionalmente o Arlequim encarnava um personagem astuto, embora desastrado, satírico, irônico, louco e tolo. Personificava as contradições da sociedade, misturando elementos de servidão, inocência e amoralidade. Esse personagem - um tipo de palhaço, de bufão - simbolizava a inversão da postura régia, a irreverência e a liberdade em relação à autoridade. Por não ser levado a sério, podia revelar sua opinião sem sofrer retaliações.

O personagem de comédia, encarregado de fazer o público rir, no filme de Trnka é um artista, autoconsciente, astuto e idealista que tenta esquivar-se do regime, realizando trabalhos aquém de sua capacidade. É um arlequim que não pode fazer o que deseja e que, mais tarde, se verá obrigado a criar imagens para glorificar um ditador no qual não acredita. O personagem representa a dualidade do oleiro simples / arlequim astuto, encarnando o papel do artista que, sob o jugo do regime totalitário, se vê obrigado a criar obras de culto à personalidade de Stalin, apesar da discordância e das tentativas em esquivar-se à realização dessa tarefa.

O trabalho do oleiro que só produz vasos de flores, é interrompido, em seqüência posterior, por batidas na porta. Quando vai atendê-la, é surpreendido por uma grande mão usando luva branca que entra pela janela, derrubando o vaso de flor. Apesar da entrada inesperada e invasiva da mão, o personagem rapidamente procura seu chapéu (estilo Napoleão Bonaparte) e a reverência, demonstrando respeito e a subserviência a que as pessoas estavam sujeitas no regime autoritário. Os ruídos de passos no assoalho de metal, constantes durante todo o filme, parecem criar uma situação suspensa de que o ambiente doméstico está sob constante vigia e passível de súbitas invasões de forças externas.

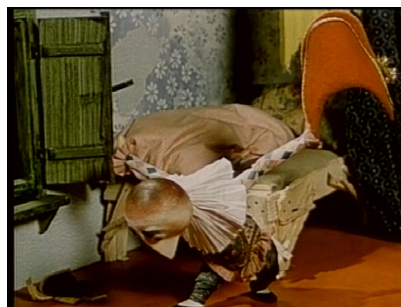


FIG. - 4 e 5: *A mão*

Essa seqüência é marcada por dois elementos simbólicos, o chapéu estilo Napoleão Bonaparte e a Mão (FIG.- 4 e 5). A cena em que o oleiro reverencia a Mão, abaixando seu chapéu, produz uma associação entre a Mão e a autoridade de um regime tirânico. A figura da Mão é recorrente durante todo o filme e, no decorrer da trama, somam-se à sua encenação como personagem, signos que vão gerar o conceito abstrato da representação de um regime autoritário como o soviético. O significado da Mão, extremamente amplo, por representar desde o signo da maestria até o da dominação, vai sendo delineado ao longo do filme através de associações com símbolos codificados e uso de gestos físicos. A simbologia da Mão freqüentemente engloba idéias de poder, autoridade, supervisão, orientação e destreza. Trnka vale-se dessas diversas possibilidades simbólicas para desmascarar as manipulações persuasivas utilizadas pelo regime tirânico com o propósito de alcançar seus objetivos, desconsiderando a vontade de seus cidadãos.

A grande Mão que havia entrado pela janela destrói o vaso em que o oleiro estava trabalhando, transformando a argila em escultura de uma mão com o dedo indicador apontando para cima (FIG.- 6). A Mão determina que o oleiro deixe de fazer vasos e construa a escultura de uma mão que simbolize o poder. Ele se irrita com a insistência do pedido e a expulsa de sua casa. Depois de substituir o vaso quebrado, o oleiro volta a trabalhar nos seus potes. Enquanto isso, ruídos crescentes de passos precedem a chegada de

uma grande caixa que, apesar da resistência do oleiro em aceitá-la, acaba invadindo sua casa e derrubando novamente a planta. Outra vez, o oleiro expulsa a Mão de sua casa. Um telefone toca, o oleiro abre a caixa procurando a origem do ruído. Dela retira um objeto após outro, escutando um a um e procurando a origem do sinal do telefone. Essa seqüência demonstra claramente a falta de conhecimento e de intimidade do oleiro com objetos “luxuosos”, presentes que lhe são oferecidos pela Mão: garrafas de bebidas, caixa de bombons e telefone (FIG. – 7). Quando finalmente atende ao telefone, a conversa entre o oleiro e a Mão pode ser visualizada a partir da imagem miniaturizada da Mão que sai de sua cabeça (FIG.- 8 e 9). A Mão oferece moedas ao oleiro em troca da escultura desejada. Mais uma vez o oleiro rejeita a oferta, jogando fora o telefone. Ruídos de passos se afastam.

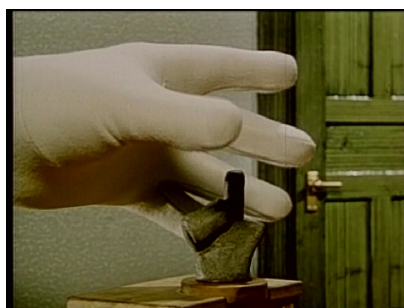


FIG. – 6 e 7: A mão

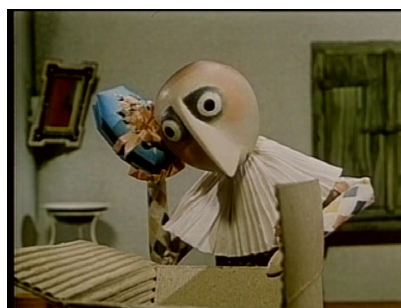
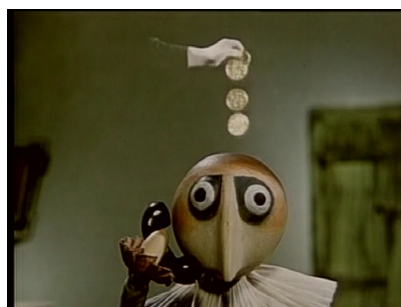


FIG. – 7 e 8: A mão



O oleiro procura um lugar seguro para sua planta. Preocupado e cansado, acaba deitando-se na cama e sonhando com sua flor a desabrochar. O desenvolvimento da trama é cuidadosamente elaborado a partir do equilíbrio de elementos contrastantes; todas as

seqüências tranquilas relacionam-se aos cuidados dedicados à flor e são seguidas por seqüências tensas associadas às tentativas de convencimento da Mão. Trnka, nessas primeiras seqüências, ao trabalhar os contrastes cria um sistema de correlações de juízo de valores entre os personagens, correlações essas que vão se repetindo e se tornando mais evidentes à medida que o filme se desenvolve: tensão versus tranquilidade; maldade versus inocência; simplicidade versus luxúria; fragilidade versus brutalidade; orgânico versus artificialidade; liberdade versus opressão.

Os ruídos e a trilha sonora pontuam a todo o momento as características dos personagens, criando assim maior dramaticidade para a narrativa. As seqüências em que o oleiro se encontra sozinho são acompanhadas por música alegre e suave, som de flautas e cravo, seguidos pelo canto de passarinhos, quando ele cuida da flor. Contrastando com a tranquilidade apresentada pela relação harmoniosa entre o oleiro e a flor, a interação inicialmente amistosa entre a Mão e oleiro vai-se deteriorando progressivamente, à medida que as tentativas de persuasão se esgotam. As seqüências tensas, em que a Mão está presente, são precedidas e acompanhadas por trombetas e tambores e pela ressonância metálica dos ruídos de passos. Nessas seqüências, Trnka define a predileção do oleiro pelo vaso de plantas, elemento que comporta relações com a flor, símbolo da natureza, do desenvolvimento orgânico, contraposta à sua repulsa pela Mão e pela escultura na qual ela deseja eternizar-se como símbolo de um regime pomposo, rígido e artificial.

A seguir o oleiro acorda, ao som de tambores e trombetas. Enquanto isso, a Mão / personagem retira da caixa de presentes uma televisão que apresenta várias imagens de Mãos / símbolos: uma vestida com luva enfeitada por jóias, simbolizando o poder da Igreja (FIG.-9); uma segurando uma balança, simbolizando o poder da Justiça (FIG.- 10); e outra segurando uma tocha, simbolizando o poder do Capitalismo (FIG.-11). A Mão faz um sinal

para que o oleiro se junte ao seu Poder; diante da indecisão do personagem, apresenta uma nova série de imagens de Mãos, agora diretamente associadas à tirania, a regimes totalitários e à força: a mão de Napoleão, parcialmente escondida na casaca do uniforme do exército imperial francês (FIG.- 12); um punho fechado com uma armação de ferro, evocando o punho cerrado da saudação comunista e a “mão de ferro” do regime de Stalin (FIG. - 13); uma luva de boxe, remetendo à força física (FIG.- 14). Com mais essa tentativa frustrada de persuasão, a Mão apresenta uma seqüência de imagens que encerra um ultimato ao oleiro: uma mão armada , representando força (FIG.-15); mãos apontando para uma mão em raios-X, aludindo a possíveis internações em hospitais, ou asilos psiquiátricos (FIG.-16); um aperto de mãos, conhecido símbolo de união, mas também símbolo utilizado no emblema do Partido Comunista da Alemanha da RDA (FIG.- 17). O oleiro coloca os dois dedos sobre a cabeça e abana-os como se fossem orelhinhas de burro (FIG.-18 e 19). A esperança de acordo é desfeita por um sinal de despedida (FIG.- 20). A reação do oleiro é revidada pela Mão, que destrói o pote por ele criado. O protagonista reage expulsando de seu lar a Mão e os “presentes” que ela lhe havia oferecido.



FIG. - 9, 10 e 11: A mão

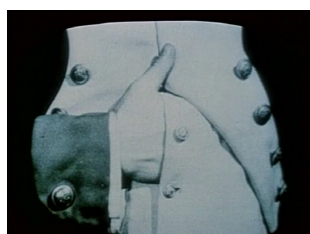


FIG. - 12, 13 e 14: A mão



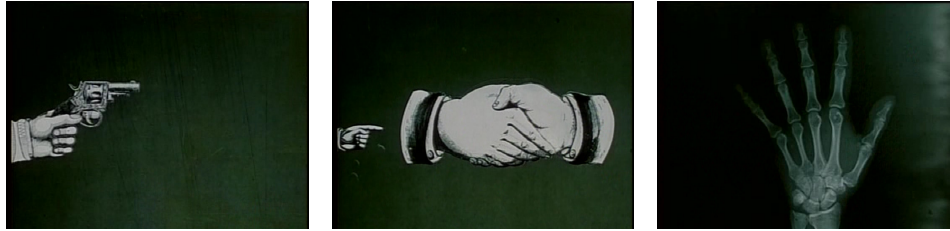


FIG. - 15, 16 e 17: A mão



FIG. - 18, 19 e 20: A mão

A reação da Mão totalitária não tarda. Um jornal logo chega à casa do oleiro e dele emerge a Mão, agora não mais usando luva branca, mas preta (FIG.- 21). A associação entre os meios de comunicação de massa e as tentativas de persuasão da Mão, símbolo do poder, revela o domínio das mídias e seu uso deliberado como veículo de propaganda e controle da opinião pública. A mão preta gigantesca tenta esmagar o oleiro. Encurralado, imobiliza-se e torna-se um boneco sem vida, sem ação. Diante dessa resistência passiva, a Mão se traveste com uma luva de meia arrastão e rendas, e unhas pintadas de vermelho, para seduzir o oleiro (FIG.-22). Enfeitiçado pela Mão feminina, ele finalmente cede ao regime totalitário e se transforma numa marionete manipulada por seu titeriteiro, a Mão de preto. O oleiro é levado para uma gaiola, onde é obrigado a esculpir, dia e noite, a Mão (FIG.- 23). Apesar do repúdio ideológico ao que simboliza a grande estátua e de toda a resistência em trabalhar com essa propaganda política, quando conclui a escultura, é condecorado com uma coroa de louros e medalhas (FIG.- 24).

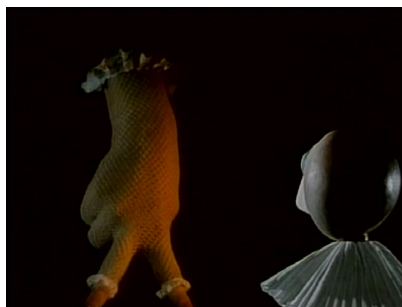


FIG. – 21 e 22 : A mão

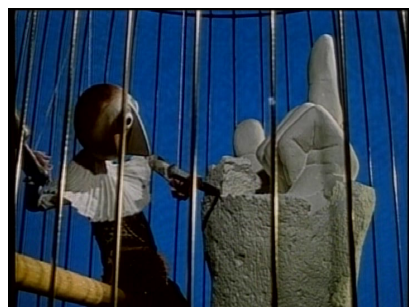


FIG. – 23 e 24: A mão

O oleiro consegue fugir de sua gaiola dourada. Durante a fuga, ele cai sobre as imagens da luva de boxe, da luva com jóias, da luva de ferro, da mão em raios-X, rasgando-as uma a uma (FIG.- 25). O som de tambores e ruídos de passos, presentes durante toda a fuga, continuam a acompanhá-lo, mesmo quando chega ao seu lar que, supostamente, deveria ser um espaço privado e seguro. Diante da ameaça, sempre lembrada através dos ruídos de passos batendo no assoalho de metal, tenta proteger-se, trancando-se em sua casa. Na tentativa desesperada de proteger-se, sofre um acidente. A paranóia gerada pela perseguição acaba causando sua morte. Ao invadir a casa, a Mão encontra-o morto. Ao som de uma marcha marcial, seu funeral é realizado com honras militares (FIG.- 26). A Mão maquia o cadáver para que ele apresente-se bem, com faces coradas. A seqüência finaliza-se com a coroa de louros sendo colocada sobre o caixão e uma saudação nazista. A rosa que o oleiro plantara e cercara de cuidados, finalmente floresce. Os créditos finais são

acompanhados pela música marcial e passos acelerados, com batidas ressoando no chão de metal.

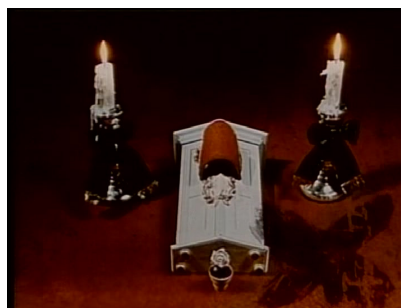
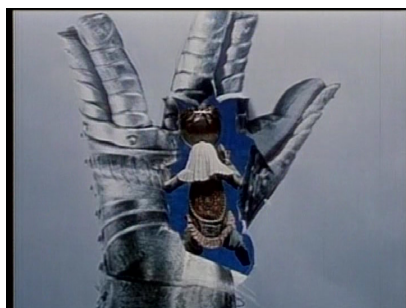


FIG. 25 e 26: A mão

A narrativa cinematográfica empregada por Trnka nesse filme faz uso de alegorias, metáforas, símbolos codificados e elementos que se tornam simbólicos somente no contexto da obra. O filme pode ser lido alegoricamente, se forem levadas em conta as circunstâncias sociopolíticas e culturais da época em que ele foi produzido, como uma crítica ao culto à personalidade de Stalin e à falta de liberdade artística e individual no regime comunista. Apesar de visar diretamente o stalinismo, Trnka tem o cuidado de não fazer referência a nenhum símbolo ou emblema relacionado ao regime comunista. Em nenhuma parte do filme a estrela vermelha de cinco pontas, o martelo, a foice, a imagem de Lênin e Stalin ou do Kremlin são encontrados. Seus símbolos não são signos diretamente relacionados ao regime comunista, mas, por analogia, ganham esse sentido, como por exemplo o punho cerrado com a luva de ferro, cuja conotação permite uma associação a Stalin que *governou com mão de ferro*. Os ruídos de passos ressoando no piso metálico também reforçam constantemente a vinculação ao regime stalinista.

Em razão de a alegoria oscilar entre sinais que revelam e explicitam o pensamento intencional e, ao mesmo tempo mostrar-se hermética, dificultando o acesso a seu nível substancial, foi amplamente usada pelos animadores do Leste Europeu. Sob o regime totalitário, os animadores necessitavam da imprecisão, da ambigüidade para obter da

censura aprovação para filmes que se contrapunham à ideologia dominante. Essa peculiaridade própria à alegoria permitiu que os censores, de acordo com William Moritz¹, autorizassem a exibição do filme *A mão*, pois haviam associado a Mão a regimes e nacionalidades consideradas inimigas do socialismo: Europa medieval, França imperial, Alemanha nazista, América capitalista. A animação, nesse primeiro momento, foi lida pelos censores como um protesto contra a *dominação estrangeira*. No entanto, após a Primavera de Praga, no período de normalização, a censura reviu sua posição, proibindo o filme em toda a União Soviética.

O desconhecimento em relação aos códigos específicos do contexto sócio-histórico pode levar, entretanto, o espectador a perceber a estratégia simbólica (modo simbólico) do autor como uma história de alcance universal sobre um indivíduo oprimido e desrespeitado em suas necessidades básicas de paz, liberdade de expressão, segurança e individualidade, por um regime tirânico. Como o próprio Trnka observou, o filme pode ser lido além das circunstâncias históricas em que foi criado, podendo ser compreendido como estratégia simbólica para falar da falta de liberdade de expressão em qualquer outro regime que, por alguma razão, cerceia os direitos dos cidadãos: “it never made a difference between nationalities and forced every individual to do things he did not wish to do at his own will... The victim could be anyone from ancient times, or Galileo Galilei, Oppenheimer at another”²

¹ PILLING, Jayne, *A reader in animation studies*, p.40.

² TRNKA, Jiri, apud FABER, Liz e WALTERS, Helen. *Animation unlimited: innovative short films since 1940*, p. 158.

4. 2. *Dimensões do diálogo (Moznosti Dialogu, 1982), de Jan Svankmajer*

Misturando objetos do cotidiano, elementos visuais históricos, animação *stop-motion*, recortes, fotografias, marionetes e cinema *live-action*, o cineasta tcheco, Jan Svankmajer, produziu uma obra visualmente instigante e incomum.

Em meados da década de 1950, durante sua formação em artes e em teatro de bonecos na Academia de Artes Performáticas de Praga (DAMU), Svankmajer interessa-se pela vanguarda cinematográfica russa, especialmente por Eisenstein e Vertov. Com a morte de Stalin, em 1953, e com as denúncias dos crimes praticados em seu governo, segue-se, em 1956, um período de relaxamento ideológico na União Soviética e países satélites, que permitiu a Svankmajer prosseguir seus estudos, ainda na DAMU, sobre os surrealistas, entre eles Luis Buñuel, Salvador Dali e Max Ernst, artistas até então censurados pelo Estado. Já graduado, trabalhou como diretor e cenógrafo nas consagradas companhias de teatro de bonecos, Teatro de Máscaras e Teatro Negro. No começo da década de 1960, deixou o teatro para realizar seu primeiro curta-metragem, *Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara (O último truque)* (1964). No entanto, a forte tradição tcheca do teatro de bonecos influenciará profundamente o trabalho de Svankmajer, fazendo-se presente em diversos filmes, entre eles *Punch e Judy (idem)* (1966), *Don Sajn (Don Juan)* (1970) e no seu longa-metragem *Lekce Faust (Fausto)* (1994). Peter Hames aponta a cultura tcheca (teatro folclórico de bonecos, maneirismo da corte de Rudolf II e surrealismo do período pré-guerra) e, principalmente, os eventos políticos que tomaram conta da antiga Tchecoslováquia como as maiores influências na obra de Svankmajer.

Nascido em Praga, em 1934, Svankmajer presenciou a mudança de seis regimes políticos diferentes: a democracia no período pré-guerra; o domínio nazista; a democracia

no período pós-guerra; o stalinismo; as tentativas de mudança política que antecederam a Primavera de Praga em 1968; a normalização, seguida no mesmo ano pela invasão soviética; a democracia pós 1989; e o processo de separação entre a República Tcheca e a Eslováquia em 1993. Os períodos de maior repressão na década de 1950 e as esperanças por mudanças políticas esmagadas no período de normalização, nos anos 1970 e 1980, deixaram marcas profundas tanto na cultura tcheca quanto na obra de Svankmajer que, segundo Hames³, se refletem na tendência ao pessimismo, ao cinismo e ao humor negro.

A animação, na década de 1950, era uma arte voltada basicamente para o público infantil, mas na década de 1960, como Svankmajer⁴ observou, começava a refletir os problemas de seu tempo. No período que antecede à Primavera de Praga houve uma liberalização da censura com relação à produção cultural e as animações passaram a refletir questões da realidade. Logo, no entanto, seguiu-se um período de forte repressão (a *normalização*) e a censura tornou-se mais severa. Svankmajer, que nunca foi funcionário do Estado, submetia seus projetos à aprovação dos editores de roteiro de diferentes estúdios cinematográficos que, nesse momento, também exerciam o papel de censores do governo. Mesmo quando as filmagens eram autorizadas, o Estado, que detinha o monopólio dos meios de comunicação, podia discordar da decisão dos editores e proibir a exibição do filme ou até interromper a carreira do cineasta, impossibilitando a produção de seus filmes. As medidas adotadas pelo regime comunista inviabilizaram muitos dos projetos de Svankmajer, ocasionando freqüentes interrupções em sua filmografia. Durante o período de *normalização*, Svankmajer teve uma série de problemas com a censura e vários filmes seus não puderam ser exibidos: *Kostnice (O ossuário)* (1970), *Byt (O apartamento)* (1968),

³ HAMES, Peter. *Dark Alchemy: The films of Jan Svankmajer*. Great Britain: Praeger, 1995.

⁴ HAMES, Peter. "Interview with Jan Svankmajer" in: *Dark Alchemy: The films of Jan Svankmajer*, p. 99.

Zahrada (O jardim) (1968), *Zvahlav aned saticky Slameného Huberta (Jabberwocky)* (1971), e *Leonarduv Denik (O diário de Leonardo)* (1972). Svankmajer que já vinha contrariando a censura, após realizar mudanças não autorizadas na pós-produção de *Leonarduv Denik (Leonardo's diary)*, (1972) que continha referências à vida diária na Tchecoslováquia, depois de 1968, e críticas ao regime comunista, dá início à filmagem de *Otrantský Zámek (O castelo de Otranto)*, também do desagrado dos censores. Em consequência, foi obrigado a se afastar do cinema e somente no final da década de 70, é-lhe permitido voltar a filmar. Conclui, em 1979, *Otrantský Zámek (O castelo de Otranto)*, filme que havia sido iniciado antes de seu exílio cinematográfico. Filma, em 1980, *Zánik domu Usheru (A queda da casa de Usher)*, adaptação do conto de Edgar Allan Poe. Em 1982, realiza *Dimensões do diálogo (Moznosti Dialogu)*. Apesar dos diversos prêmios recebidos no exterior, a exibição desse filme foi proibida em toda a União Soviética e países satélites, além de ter sido apresentado à comissão de ideologia do comitê central do Partido Comunista como exemplo de filme, cuja realização não deveria ter sido permitida. Posteriormente, Svankmajer realizou mais dois filmes *Do pivnice (Descendo à cela)* (1982) e *Kyvadlo, jáma a nadeje (O pêndulo, o poço e a esperança)* (1983) e novamente teve problemas com a censura, passando mais alguns anos sem poder filmar. Svankmajer só retorna à direção cinematográfica em 1988, com seu primeiro longa-metragem, *Neco z Alenky (Alice)*, baseado na obra de Lewis Carroll, e alguns curtas-metragens que também tiveram repercussão internacional: *Muzné hry (Jogos viris)*, *Tma/Svetlo/Tma (Escuro, Luz, Escuridão)* e pequenos curtas-metragens para a MTV, *Zamilované maso (Meat Love)* e *Flora*. Com a queda do regime comunista em 1989, Svankmajer foi convidado a realizar um filme sobre as mudanças políticas ocorridas na Tchecoslováquia, desde a Segunda Guerra até a queda do Regime, o que se concretizou em *Konec stalinismu v Cechách (A*

morte do Stalinismo na Boêmia) (FIG. - 1 e 2). Produziu ainda o curta-metragem *Jídlo* (*Comida*) (1992) e os longas-metragens: *Lekce Faust* (*Fausto*) (1994) e *Spiklenci slasti* (*Conspiradores do prazer*) (1996).



FIG. - 1 e 2: *Konec stalinismu v Cechách* (*A morte do Stalinismo na Boêmia*)

Apesar de sua carreira iniciar-se na década de 1960, Svankmajer só se tornou internacionalmente conhecido em 1983, quando sua animação *Dimensões do diálogo* ganhou o Grande Prêmio do Festival de Animação de Annecy. Essa animação é composta por três narrativas distintas e separadas por intertítulos, mas agrupadas sob um mesmo título e correlacionadas pelo tema da precária estabilidade entre as relações humanas.

Na primeira parte do filme, intitulada *Diálogo factual*, três cabeças humanas, cada qual formada por uma série de elementos que as caracterizam, devoram-se mutuamente. Do processo de canibalismo, destruição e transformação resultam fragmentos dos materiais engolidos que são regurgitados e novamente reorganizados, sob a forma de novas faces compostas pelos detritos das cabeças originais. As seqüências dos movimentos antropofágicos transformam os detritos das cabeças que ainda mantinham as particularidades do seu material original em uma única nova forma, uma cabeça de massa homogênea que regurgita infinitamente cabeças idênticas a ela.

Na primeira parte, as cabeças da animação de Svankmajer refletem a influência tanto do estilo e da estrutura da composição das ‘Cabeças Compostas’, do artista maneirista

Arcimboldo, quanto das implicações alegóricas que a construção dessas imagens comporta. Os elementos do cotidiano que compõem essas cabeças possuem propriedades vinculadas aos seus valores utilitários (FIG. - 3 e 4). E, apesar de se apresentarem, posteriormente, agrupados sob a forma de uma nova composição acrescida de novos sentidos, remetem continuamente às características físicas dos elementos com os quais se relacionam. Assim, em *Diálogo factual*, na cabeça formada por legumes, frutas e alimentos de origem animal, há um processo de substituição: o nariz é substituído por um limão, parte do cabelo por um pedaço de frango, a maçã do rosto por um repolho (FIG. - 3). Nessa imagem, o sentido primeiro do material é redefinido em função da composição, ganhando um segundo sentido dentro da nova representação. Dessa forma, o limão não é apenas uma fruta, mas o nariz de uma cabeça humana. O deslocamento do uso comum dos elementos nessas composições gera associações que são suscitadas tanto pelas propriedades primeiras desses objetos, quanto pelo contexto em que estão inseridas.

Ao analisar as “Cabeças Compostas”, de Arcimboldo, Roland Barthes detectou três sentidos dentro da imagem. Os elementos que compõem as cabeças têm um primeiro sentido, um sentido unitário e facilmente detectável (objetos que podem ser nomeados: frutas, verduras, flores, animais, etc.). Esse sentido desdobra-se em dois outros sentidos. A composição dos elementos do cotidiano (frutas, verduras, flores, animais, etc.) que constituem as cabeças, forma o segundo sentido - uma cabeça humana. A seleção dos elementos que compõem a imagem, assim como as associações a que esse conjunto remete permitem conceber um terceiro sentido: o sentido *alegórico* das cabeças, que só é possível perceber em referência ao sentido das primeiras unidades. Por exemplo, por ser composta por flores, uma das cabeças de Arcimboldo pode ser lida alegoricamente como a cabeça da Primavera; o mesmo acontece com a cabeça do Inverno, uma vez que é composta por

folhas mortas em decomposição. Como Barthes observou, os dois primeiros sentidos podem ser denotados, mas o sentido alegórico só se estabelece quando os elementos correlacionados nas imagens e posteriormente associados segundo um conjunto de sentidos culturais permitem um sentido simbólico.

São já três sentidos de uma mesma imagem; os dois sentidos são, se assim podemos dizer, denotados, pois, para produzir-se necessitam apenas o trabalho da minha percepção, enquanto se articula imediatamente sobre um léxico (o sentido denotado de uma palavra é o sentido dado pelo dicionário, e o dicionário pode fazer-me ler, segundo o nível de minha percepção, aqui peixes, lá uma cabeça). Inteiramente diferente é o terceiro sentido, o sentido alegórico: para que eu leia cabeça do Verão ou de Calvino, já não me basta a cultura do dicionário; necessito de uma cultura metonímica que me faça associar certos frutos (e outros não) ao Verão, ou, de maneira mais sutil, a fealdade austera de um rosto ao puritanismo calvinista; e do momento em que abandonamos o dicionário das palavras por um conjunto de sentidos culturais, por associações de idéias, enfim, pela enciclopédia das idéias recebidas, entramos no campo infinito das conotações⁵.

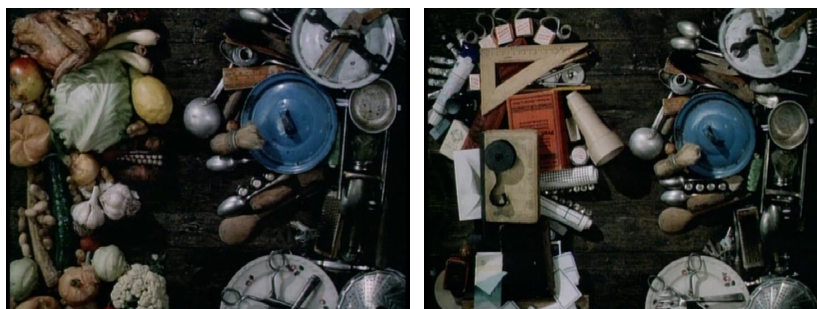


FIG. - 3 e 4: *Diálogo factual*, em *Dimensões do diálogo*.

As cabeças de Svankamjer também possuem os três sentidos que Barthes detectou nas pinturas de Arcimboldo. Quando o plano é fechado, só é possível detectar frutos, verduras, alimentos, colheres, garfos, pratos, livros, papéis, borrachas, objetos amontoados (FIG. - 5 e 6). Quando o plano de detalhe cede lugar ao primeiro plano, a composição desses elementos permite ser lida como cabeças humanas; no entanto, as duas leituras coexistem e constantemente a percepção geral é desviada do sentido do conjunto pelo sentido do detalhe.



FIG. - 5 e 6: *Diálogo factual*, em *Dimensões do diálogo*.

Nessa animação, há três tipos de cabeças compostas por uma série de elementos agrupados por suas peculiaridades, cujo conjunto, como ocorre nas cabeças de Arcimboldo, permite uma leitura alegórica. A primeira cabeça é composta por legumes, frutas, sementes e alimentos de origem animal; a segunda cabeça por garfos, facas, colheres, tesouras, louças, peneiras, tampas, gilete, chave e ralador; e a terceira cabeça por papéis, livros, régua, lápis, borrachas, fitas adesivas e copos (FIGS. 3 e 4). A seleção dos elementos que compõem cada cabeça e as associações que esses conjuntos suscitam, somadas à ordem das seqüências antropofágicas, às circunstâncias históricas, à proibição da animação por parte do regime comunista e à declaração aberta de Svankmajer de que o filme é puramente ideológico, permitem uma leitura alegórica. Paul Wells⁶ em sua análise sobre a primeira parte da animação, considerando a História da antiga Tchecoslováquia, afirma que as cabeças poderiam ser lidas alegoricamente como natureza, referindo-se à cabeça composta por elementos orgânicos; como indústria, à cabeça formada por elementos industrializados e como burocracia (governo burocrático), à cabeça feita de materiais de escritório. Essas cabeças personificariam a tensão relativa às mudanças que tomaram conta da

⁵ BARTHES, Roland, *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*, p.130.

⁶ WELLS, Paul in PILLING, Jayne, *A reader in animation studies*, p. 178.

Tchecoslováquia no período que se estende da Segunda Guerra Mundial até a situação de país satélite do regime comunista da antiga URSS.

As seqüências dos movimentos antropofágicos iniciam-se com a cabeça orgânica, natural, sendo devorada pela industrial e regurgitada após ser destroçada; a industrial, sendo devorada pela burocrática e regurgitada com seus materiais decompostos; a burocrática, sendo devorada pela orgânica e regurgitada em frangalhos; a cabeça orgânica desfigurada, sendo devorada pela também desfigurada cabeça formada de elementos industriais e regurgitada em detritos (FIG. 7 e 8). As três cabeças pelas contínuas seqüências de canibalismo perdem suas propriedades e tornam-se híbridas (FIG. 9 e 10). Esse processo contínuo de destruição, assimilação, transformação e aniquilamento das diferenças representaria a mudança da condição agrária na economia da Tchecoslováquia do pós-guerra até o regime comunista. Como Wells observou, a animação *Dimensões do diálogo* pode ser lida assim como uma alegoria das mudanças e destruições operadas na “colonização” da Tchecoslováquia pela URSS.



FIG. - 7 e 8: *Diálogo factual em Dimensões do diálogo.*



FIG. - 9 e 10: *Diálogo factual em Dimensões do diálogo.*

No entanto, o grande sucesso alcançado por essa animação fora do Bloco Soviético evidencia que o destinatário mesmo alheio às circunstâncias históricas e à cultura em que o filme foi criado, ou seja, alheio ao código de reconhecimento que caracteriza a leitura alegórica, pode identificá-la como estratégia simbólica. A inquietante estranheza das cabeças formadas por elementos do cotidiano, a repetição incessante e minuciosa do insólito e violento processo de canibalismo, regurgitação e transformação, ações inicialmente indecifráveis, vão se revelando compreensíveis, alcançando seu sentido fundamental no desfecho, onde as significações, até então vagamente correlacionadas, são reagrupadas e ganham sentido. Essas ações recorrentes induzem o destinatário a questionar sobre as possibilidades simbólicas desses eventos que, numa leitura literal, parecem redundantes. Assim as cabeças e o processo de canibalismo, ao adquirirem valores simbólicos, tornam-se continuamente reinterpretáveis dentro do contexto do filme, ou seja, do que é efetivamente expresso no filme. O movimento antropofágico das cabeças (constituídas de: materiais orgânicos, utensílios manufaturados e materiais de escritório, que acabam gerando uma cabeça formada pelos detritos de todas as outras, uma cabeça de massa uniforme que se auto-reproduz infinitamente), e também as propriedades dos materiais de que são compostas: natureza, indústria, conhecimento, massificação permitem outra leitura para a narrativa. Desse modo o conflito, a destruição, a assimilação, a transformação e o aniquilamento das particularidades de cada cabeça poderiam ser lidos como o movimento constante da humanidade por “progresso” que, no entanto, acaba esmagando as diferenças e gerando um único modo de vida, universalizando uma única mentalidade. Como Claude Lévy-Strauss observou em *Tristes Trópicos*⁷, duas estratégias

⁷ “Ao estudá-los de fora, seríamos tentados a opor dois tipos de sociedades: aquelas que praticam a antropofagia, isto é, que vêm na absorção de certos indivíduos, detentores de forças temíveis, o único meio

foram utilizadas na história humana com relação à interação entre culturas diferentes: uma *antropoêmica* que consiste em segregar, separar, isolar, vomitar fora do corpo social os estranhos a determinada cultura; e outra *antropofágica* que consiste em devorar, absorver culturas diferentes, tornando-as pelo processo de assimilação e transformação, ou seja, pelo processo de canibalismo, idênticas. Assim, o canibalismo aniquila as diferenças, as alteridades culturais, tornando uma cultura semelhante a outra que a devora. Comentando os conceitos de estratégias antropoêmica e antropofágica cunhados por Lévy-Strauss, o sociólogo Zygmunt Bauman observa: “Se a primeira estratégia visava ao exílio ou aniquilação dos ‘outros’, a segunda visava à suspensão ou aniquilação de sua alteridade”⁸. Bauman, interligando esses conceitos a fatos históricos, relaciona-os às versões liberal e racista-nacionalista:

A expressão mais comum das duas estratégias foi o notório entre-choque entre as versões liberal e racista-nacionalista do projeto moderno. As pessoas são diferentes, dá a entender o projeto liberal, mas são diferentes por causa da diversidade das tradições locais e particularísticas em que elas crescem e amadurecem. São produtos da educação, criaturas da cultura e, por isso, flexíveis e dóceis de serem reformadas. Com a universalização progressiva da condição humana, que significa nada mais do que a erradicação de todo paroquialismo junto com os poderes empenhados em preservá-lo, e que conseqüentemente deixa o desenvolvimento humano livre do imbecilizante impacto do acidente de nascer, essa diversidade predeterminada, mais forte do que a escolha humana, se enfraquecerá. Não é assim – objetou a opinião racista-nacionalista. A reconstrução cultural tem limites que nenhum esforço poderia transcender. Certas pessoas nunca serão convertidas em alguma coisa mais do que são. Estão, por assim dizer, fora do alcance do reparo. Não se poderá livrá-las de seus defeitos: só se pode deixá-las livres delas próprias, acabadas, como suas inatas e eternas esquisitices e seus males.⁹

de neutralizarem estas, e mesmo de beneficiar delas; e as que, como a nossa, adoptam aquilo que se poderiam chamar a antropoêmica (do grego *émein*, vomitar): colocadas perante o mesmo problema, escolheram a solução inversa, que consiste em expulsar esses seres temíveis para fora do corpo social, mantendo-os temporária ou definitivamente isolados, sem contato com a humanidade em estabelecimentos destinados a esse fim” (LÉVY-STRAUSS, Claude, 1955, p. 486).

⁸ BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*, p. 118.

⁹ BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*, p. 29.

A primeira subdivisão de *Dimensões do diálogo*, *Diálogo factual*, por correlacionar-se com as estratégias de aniquilamento das alteridades utilizadas na evolução da história humana, faz com que a leitura simbólica extrapole os limites da leitura alegórica associada às circunstâncias de enunciação, ou seja, ultrapasse a história das interferências do modelo soviético sobre as especificidades políticas, religiosas e culturais da Tchecoslováquia, para se referir a outras formas de domínio social entre as nações.

Na segunda parte da animação, intitulada *Diálogo apaixonado*, duas figuras feitas de massa, uma masculina e outra feminina, sentadas em lados opostos de uma mesa, trocam olhares, sorrisos e toques (FIG. - 11). O beijo dá início a um processo de metamorfose, integração e união simbólica entre os dois corpos que se tornam parte de uma mesma massa disforme, onde formas de mãos, rostos, seios, carícias são recompostas numa coreografia fluida que sugere o ato sexual (FIG. - 12 e 13). Os dois corpos retornam a suas formas originais; no entanto, deixam para trás um pequeno resto de massa que demanda a atenção deles (FIG. - 14). Na tentativa de se livrarem da pequena massa disforme, os amantes entram num processo de mútua destruição. Os dedos penetrando e desfigurando as faces e os corpos feitos de massa, as contínuas agressões dos corpos já acéfalos desencadeiam um profundo e intenso movimento visceral de destruição que resulta na desintegração das formas humanas (FIG.- 15 e 16). A intensidade da destruição é reforçada pela aparência extremamente realista das figuras humanas e pela gradação harmônica e fluida da integração entre os dois corpos, bruscamente quebrada por atitudes impulsivas dos personagens que os levam à deterioração.

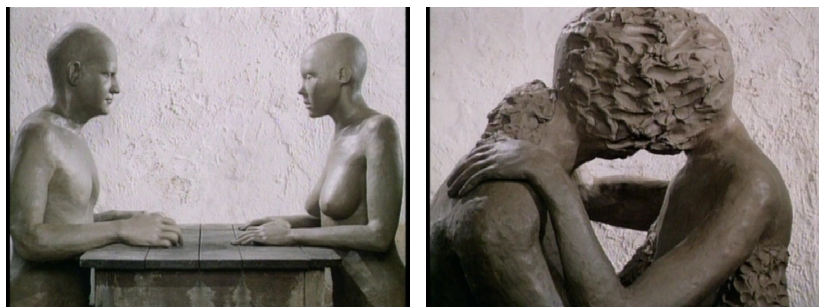


FIG. – 11 e 12: *Diálogo apaixonado em Dimensões do diálogo.*

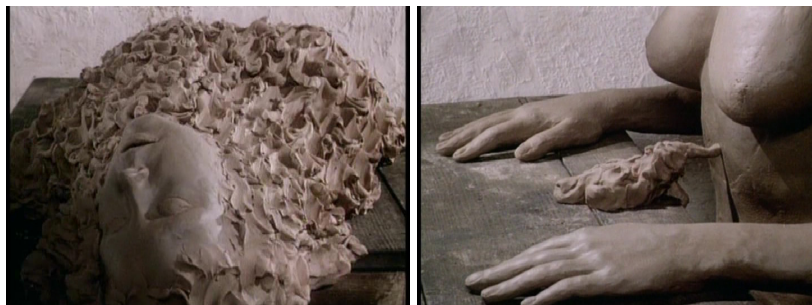


FIG. – 13 e 14: *Diálogo apaixonado em Dimensões do diálogo.*



FIG. – 15 e 16: *Diálogo apaixonado em Dimensões do diálogo.*

A indefinição do sentido que comporta a pequena massa amorfa, resultante da relação entre as duas figuras, induz a inferências simbólicas. A massa poderia representar tanto a geração de um filho enquanto subproduto indesejado de um relacionamento passionnal, quanto o desentendimento inerente aos relacionamentos humanos, tendo em vista a incapacidade generalizada das pessoas em assumir suas responsabilidades. A situação gerada pela massa amorfa confirmaria a tendência das relações humanas, mesmo em âmbito privado, ao desentendimento, conflito e destruição.

Na última seção da animação, intitulada *Diálogo exaustivo*, Svankmajer vai novamente trabalhar com objetos do cotidiano, retirando-os de sua trivialidade e redirecionando sua significação dentro do contexto específico da obra. Em *Diálogo exaustivo*, duas cabeças feitas de massa com feições extremamente realistas, uma frente a outra, regurgitam objetos complementares. Uma cabeça expele pela boca uma escova de dente, a outra expele uma pasta de dente, numa seqüência que relaciona certos objetos a outros em razão de sua funcionalidade: pão e manteiga, sapato e cadarço, lápis e apontador (FIG. – 17). Na seqüência seguinte, após trocarem de lado, os objetos que são regurgitados não mais se complementam: enquanto um expele uma escova de dente; o outro, um apontador (FIG.-18).

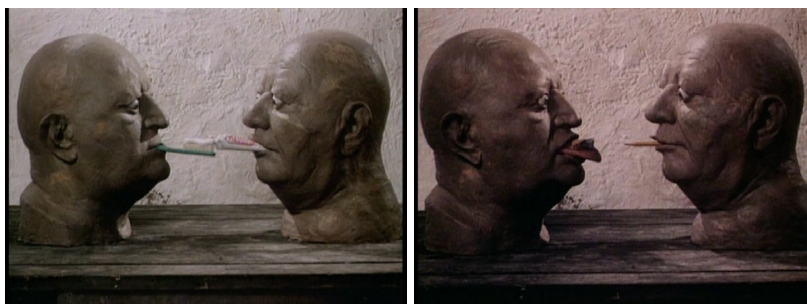


FIG. – 17 e 18: *Diálogo exaustivo* em *Dimensões de Diálogo*.

Ignorando o objeto expelido pelo primeiro, o segundo insiste no exercício de sua função, apontando e destruindo a escova de dente. Segue-se uma seqüência de ações em que a função dos objetos é deliberadamente desrespeitada: sobre o pão que um expele, o outro espalha a pasta de dente; sobre o sapato, passa-se a manteiga; sobre o lápis, amarra-se o cadarço (FIG - 20); como se fosse lápis, a escova de dente é apontada (FIG – 19); sobre o sapato, espalha-se a pasta de dente. O visível desentendimento personifica-se nas faces rachadas dos personagens. A discrepância das funções entre os objetos expelidos torna-se, então, maior, o desentendimento intensifica-se, as fendas do rosto aumentam, deformando-

os. Numa seqüência clara de destruição, o exercício da função de certos objetos acaba destroçando outros, o tubo de pasta de dente é utilizado pelo lápis no lugar do apontador (FIG. - 21 e 22), a faca com manteiga, pelo apontador no lugar do lápis; o pão, pelo cadarço no lugar do sapato (FIG. - 20); o lápis, pelo sapato no lugar o cadarço; e assim por diante. A seqüência de disfunções acarreta a deformação da face dos personagens, que novamente trocam de lugar (FIG. - 23). Dessa vez, os objetos regurgitados são coincidentes e prosseguem destruindo-se mutuamente: sapato com sapato, pão com pão, manteiga com manteiga, escova com escova, pasta com pasta, lápis com lápis, apontador com apontador. Os rostos, já completamente deformados, exaurem-se ofegantes (FIG. - 24).

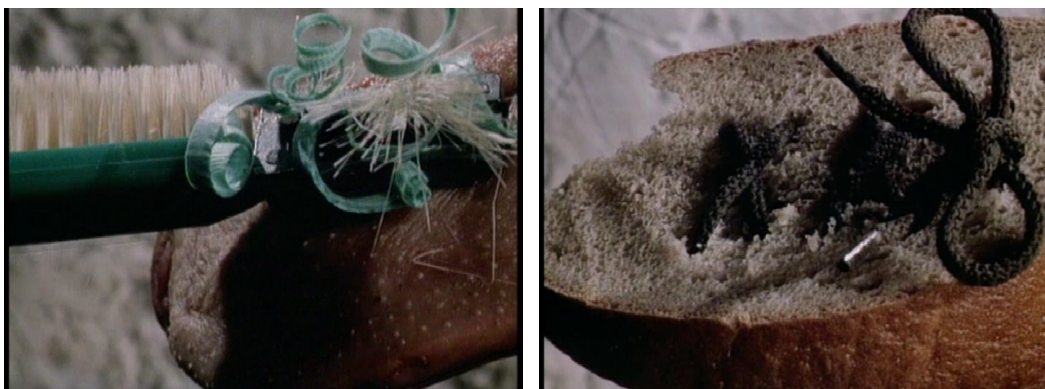


FIG. - 19 e 20: *Diálogo exaustivo em Dimensões de Diálogo.*

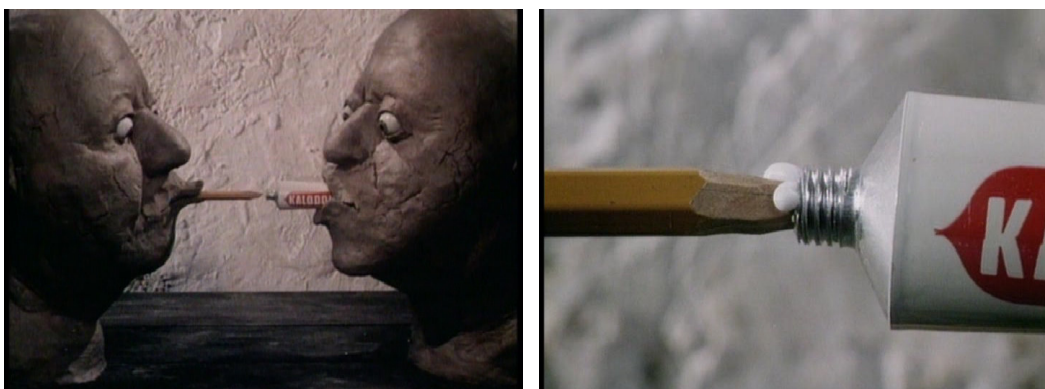


FIG. - 21 e 22: *Diálogo exaustivo em Dimensões de Diálogo.*

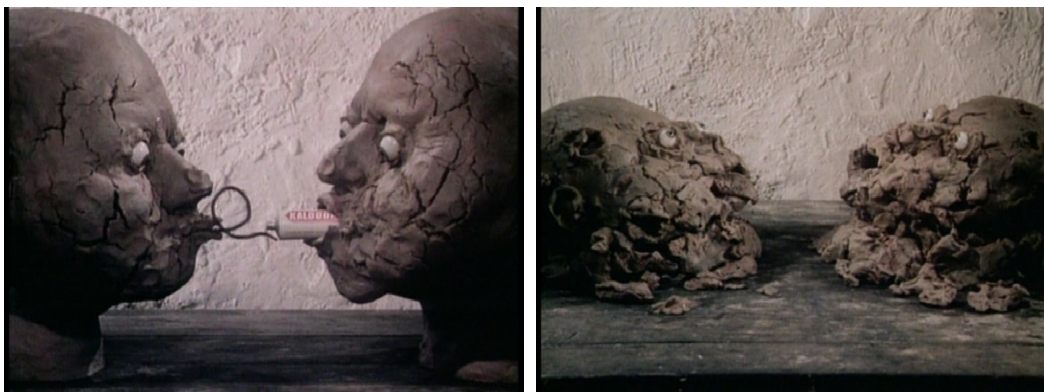


FIG. – 23 e 24: *Diálogo exaustivo* em *Dimensões do diálogo*.

A minuciosa repetição da ação de interação e destruição dos personagens através dos objetos e a situação completamente insólita em que objetos são regurgitados pela boca dos bustos feitos de massa, induzem o espectador a suspeitar que a história tem um segundo sentido mais abrangente, que vai além da denotação. Caso contrário, o sentido do filme não passaria de uma situação absurda. Svankmajer usa os planos de detalhes dos objetos interagindo com seus pares, na grande maioria das vezes, destruindo-se mutuamente, para reforçar a falta de comunicabilidade entre os personagens. Ao final da animação, essas ações dispersas podem ser reagrupadas sob um sentido que as correlaciona. A possibilidade de cooperação e entendimento mantida na primeira seqüência de *Dialogo exaustivo*, em que os objetos interagem com seus complementares, é substituída por seqüências em que a função dos objetos é exercida incompativelmente. Havendo incompatibilidade de função entre seus pares, os objetos destroem-se mutuamente, ou seja, a cooperação cede lugar a trocas destrutivas que só cessam quando da exaustão completa de todas as possibilidades de interação e de combinação entre os oito objetos.

As três partes da animação são fundamentalmente visuais, a música e os ruídos reforçam a pantomima, ou enfatizam as conotações suscitadas pelas inter-relações dos objetos do cotidiano que ganham no filme valores simbólicos, tornando-as continuamente

reinterpretáveis dentro do contexto da animação. O impacto visual que o filme causa está fortemente relacionado à percepção tátil a que as imagens dos três atos remetem. O deslocamento do emprego comum dos objetos e dos materiais, como também dos elementos plásticos, subverte o uso culturalmente naturalizado dessas referências visuais, produzindo surpresa, e às vezes perturbando os sentidos e causando repulsa. No entanto, invariavelmente, a utilização insólita desses elementos visuais desordena as convenções relacionadas ao seu uso comum, reorganizando-os sob o conceito contido na obra artística, conferindo-lhes, então, outra configuração intelectual ou idéia que não somente a usual. A conjugação de imagens realistas de modo a desconcentrar a visão habitual do mundo exterior, a vacilação entre o real e o irreal, somadas à narrativa insólita e irônica, evidenciam o caráter essencialmente surrealista da animação de Svankmajer. As narrativas das três animações de modo geral se estruturam a partir da descrição obsessiva de uma situação insólita que, inicialmente, parece infundada ou redundante, causando estranheza e curiosidade e que se revela compreensível, apenas diante da totalidade da obra. Assim o motivo que norteia a totalidade da animação permanece obscuro ao longo da história, ganhando sentido quando do desfecho. Nesse momento, diante da totalidade da história, as ações são reagrupadas ganhando um sentido que as correlaciona. O mesmo ocorre em relação à animação como um todo embora constituída por três seções, seu sentido final só se completa quando do desfecho da terceira e última parte. As interpretações e as análises de cada uma delas podem, então, ser reagrupadas sob uma lógica que as inter-relaciona e que é reforçada em cada um dos atos: a frágil estabilidade entre as relações humanas, a tendência humana à intolerância e, por conseguinte, a incomunicabilidade causando a destruição ou o aniquilamento das diferenças.

4. 3. *Porta (Abepb , 1986), de Nina Shorina*

Após cursar por três anos Interpretação, Nina Shorina decidiu estudar Documentário e tornar-se diretora cinematográfica. Fortemente influenciada pela obra de Dziga Vertov, ela desejava trabalhar com filmes documentários dentro de uma linguagem experimental. Mas, na década de 1970, quando começou sua carreira de diretora, seu país, a Rússia, ainda estava sob o jugo do regime comunista e os filmes aí produzidos deviam seguir as diretrizes da propaganda estatal. Apesar de os exageros da propaganda stalinista terem sido questionados no XX Congresso do Partido Comunista realizado em 1956, a aparente liberdade artística, autorizada depois desse evento, sofria, com maior ou menor austeridade, sanções ideológicas provindas das diretrizes da cúpula do Partido. No período do pós-guerra, os filmes *live-action* sofreram maior pressão ideológica por parte da censura. A animação associada ao público infantil foi, entretanto, relativamente menos visada. O relaxamento do controle ideológico e estético proporcionou aos animadores a possibilidade de desenvolver pesquisas estilísticas com maior variedade temática. Como não lhe foi possível, por restrições da censura, desenvolver uma linguagem experimental e crítica no cinema *live-action*, Shorina voltou-se para a animação, uma vez que nessa periferia do cinema havia maior liberdade de criação e o controle ideológico e estético mostrava-se menos rígido.

Shorina trabalhou no Departamento de *Stop-Motion* do Estúdio Soyuzmultfilm e aí realizou suas primeiras animações: *Lindo Perry* (1982) e *Conto de fadas sobre um homem muito alto* (1983), que desagradaram à censura. Foi, então, proibida de criar animações para adultos. Em consequência, foi forçada a direcionar sua produção ao público infantil, quando realiza *Sobre Buka* (1984). Em 1985, foi prestigiada na França, com o prêmio de

melhor filme infantil do Festival de Bergenbrest, pela animação *Poodle* (1985). Em 1986, Shorina decide filmar *Porta*, baseado numa história de T. Ponomareva, inicialmente direcionada ao público infantil. Esse conto narra a tentativa empreendida por um garoto para consertar a porta de uma casa. Paralelamente, Shorina percebeu que essa história poderia suscitar questões sobre a dificuldade de certas pessoas para mudar idéias preconcebidas ou hábitos arraigados. A história de Ponomareva foi, então, adaptada sob essa nova perspectiva.

No filme *Door*, pessoas entram e saem de um prédio residencial por diversos meios que não pela via normal, a porta: utilizam-se de canos para subir pela parte externa, malas ou cestos amarrados a cordas que são laçados ou içados pelas janelas. O pequeno prédio residencial com a porta de entrada enferrujada e fortemente emperrada torna-se mais decadente, quando os muitos reparos aparentes na fachada se somam ao seu acabamento grosseiro e deteriorado pela ação do tempo, do descuido, da poluição e da sujeira acumulada. As janelas e varandas distorcidas e desalinhadas, cada qual com um estilo diferente, agrupadas como retalhos remendados ao acaso, num conjunto arquitetônico irregular e desarmônico, reforçam e refletem a loucura dos seus moradores, que se acostumaram a um modo de vida no mínimo curioso. O tom de terracota dos tijolos aparece em algumas partes do prédio onde se perdeu o revestimento, impregna toda a extensão da construção que um dia deve ter sido branca. O céu sépia e suas nuvens pretas formam um conjunto quase monocromático com o prédio e a rua, também em tons de terracota, onde se desenvolve a história. Os contrastes de luz e sombra ressaltam o teor sombrio, opaco e sem vida da animação. Detalhes captados pela angulação de baixo para cima da câmara intensificam a aparência insalubre do edifício (FIG. - 1).



FIG. 1: Porta

Resignados, os diversos moradores do prédio coabitam num espaço exíguo em que serviços essenciais, como o acesso à área de circulação, são desconsiderados. São moradores relapsos e algo sonhadores, que se dão a trabalhos muito maiores para entrar e sair de seus apartamentos do que se decidissem simplesmente remover a ferrugem da dobradiça da porta. Ignorando o defeito no funcionamento da porta, fazem uso de soluções paliativas como subir pelos canos, pular da janela, escalar o prédio, andar pelas linhas do varal, subir e descer por meio de cestos e malas, etc. (FIG.- 2, 3, 4 e 5).



FIG. - 2 e 3: Porta



FIG. - 4 e 5: Porta

No entanto, o problema fundamental continua existindo. No desenrolar da história, personagens alheios ao prédio tentam abrir a porta, mas seus esforços são desconsiderados pelos moradores, que continuam usando outros meios para entrar e sair do prédio. Atônito, um garoto observa os recursos utilizados pelos moradores para ingressarem em seus apartamentos, e tentando recuperar seu balão preso no terraço da construção, procura entrar no prédio pelo meio mais apropriado, a porta. Mas é interrompido por um jovem noivo que também tenta entrar no edifício para encontrar sua noiva (FIG. - 6).



FIG. - 6 e 7: Porta

Nesse momento, a longa espera pela chegada da noiva transforma-se em desespero para o jovem; ela não consegue descer de um andar superior pelos meios normalmente adotados pelos moradores (FIG. - 7). As diversas tentativas do noivo e de outros personagens mobilizados para abrir a porta ou tentar chegar até sua amada são ignoradas pelos moradores que entram e saem do prédio sem se deter nos esforços daquelas pessoas.

Em meio a diversas ações que aparentemente não contribuem para o desenrolar da trama, mas que reforçam o estranho hábito que se arraigou entre os moradores de utilizar meios paliativos para entrarem no prédio, surge um homem que, por suas características físicas, assemelha-se ao estereótipo do judeu que se sedimentou no imaginário universal (FIG.- 8). Esse homem, diferentemente dos outros, pode entrar e sair pela porta transpassando-a. Apesar de ser o único detentor do poder mágico de transpassar a porta, ele nega ajuda ao noivo. Na discussão entre eles, o pequeno senhor judeu, ao sair, esquece entre seus pertences uma garrafa. O garoto entra no prédio através da janela de um apartamento e abre a porta emperrada, usando na dobradiça enferrujada o líquido da garrafa esquecida pelo judeu¹ (FIG. – 9).



FIG. – 8 e 9: Porta

A façanha do menino, entretanto, é completamente menosprezada pelos moradores do prédio, que continuam a repetir seus hábitos. Um morador que voltava de sua corrida, num primeiro impulso, tenta entrar pela porta aberta, mas amedrontado, não tem coragem de ultrapassar o umbral, dá um salto e entra em seu apartamento pela janela (FIG. – 10).

¹ Para Luiz Nazario haveria aqui resquícios do arraigado imaginário do anti-semitismo russo, ao qual nem uma cineasta de vanguarda censurada pelo regime soviético deixou de recorrer: o preconceituoso clichê que toma os judeus por entidades mágicas, estranhas e diabólicas, por um grupo étnico separado e fechado em si mesmo, detentor de um poder mágico que não divide com os “nacionais”, *donos do dinheiro* e fermento do capitalismo e da economia de mercado. O óleo da garrafa

Um gato corre e entra pela porta. O morador, a quem pertence o gato, nega-se a fazer o mesmo para pegá-lo. Atendendo ao chamado do dono, o gato retorna e ambos entram numa mala mínima e são içados até seu apartamento (FIG. - 11). O noivo que acessara o prédio pela porta, desce com sua noiva numa mala (FIG. - 12). O homem que tentava, desde o início da animação, entrar em seu apartamento escalando o cano externo ao prédio, é alertado pelo menino do conserto da porta. No entanto, ele prefere fechá-la e retomar sua rotina, subindo pela parte exterior do conjunto residencial (FIG.- 13).



FIG. – 10, 11, 12 e 13: *Porta*

Essas ações desconexas, parcialmente conectadas pelas tentativas do menino de abrir a porta para recuperar o balão ou agrupadas pelas desesperadas tentativas do noivo de resgatar a amada, só ganham sentido quando o menino abre a porta, mas os moradores preferem continuar a entrar e sair do prédio por meios incomuns. Assim, as ações insensatas ou desconexas revelam-se compreensíveis apenas diante da totalidade da obra.

que o personagem *egoísta* transporta e que o menino utiliza para o bem geral, consertando a porta emperrada do edifício, pode ser assim associado à “essência do capitalismo” que fazia tanta falta à URSS.

Sabe-se que o desfecho de um filme ou de um romance policial só se completa quando há a resolução do sistema de mistérios que possibilitou seu argumento, ou seja, contar a história de um crime. Nessa narrativa alegórica/ simbólica, entretanto, o desenlace não é a resolução dos conflitos, mas sim uma restauração de sentido. Nesse momento, diante da totalidade da história, as ações são reagrupadas, ganhando um sentido que as correlaciona.

O mundo do filme *Porta* é regido por leis desconhecidas e estranhas à lógica comum. A situação insólita dos moradores de utilizarem outros meios para entrar e sair no prédio, a excessiva minúcia com que os eventos são descritos e a repetição constante das ações que, num primeiro momento, parecem ser acessórias ao enredo, induzem o espectador a suspeitar que a história possui um segundo sentido mais abrangente que transcende a denotação. A descrição obsessiva do hábito dos moradores de entrarem e saírem do prédio por diversos meios que não pela porta causa inicialmente estranheza, e a repetição insistente de tal atitude parece, muitas vezes, exceder o que normalmente seria exigido pelas circunstâncias comunicativas. Tal evento recorrente induz o destinatário a inferir sobre as possibilidades simbólicas dos elementos que, numa leitura literal, parecem infundados ou redundantes. Ao adquirir valores simbólicos, tanto o hábito dos moradores quanto o cenário do prédio deteriorado tornam-se continuamente reinterpretáveis dentro do contexto do filme. O prédio decadente e o hábito insano dos moradores são símbolos particulares do filme de Shorina, pois só possuem sentido no contexto específico da obra, não existindo correlação entre os signos que aí adquiriram valores simbólicos e algum código pré-estabelecido.

São as propriedades que caracterizam o prédio e o hábito dos moradores que vão suscitar correlações dentro do todo da obra. Portanto, o sentido conotado vai ser

compreendido a partir da presença desse sentido literal que instiga uma rede associativa, ou seja, uma série de conteúdos imprecisos. O prédio notoriamente precário e insalubre, enquanto símbolo particular, reforça o descaso e a estagnação dos moradores diante de uma situação insustentável que eles deliberadamente procuram ignorar. O conserto da porta que representa a solução dos problemas e o desprezo dos moradores pelo desfecho revelam o fechamento de suas mentes para as soluções racionais e eficientes que se contrapõem a hábitos arraigados e, muitas vezes, incoerentes e insensatos. O filme pode ser lido como uma estratégia simbólica adotada pela diretora para comentar a limitação, a estreiteza das pessoas que, presas a certos hábitos, não conseguem perceber outras formas de encarar a vida, ainda que essas se mostrem melhores.

A resistência às mudanças é expressa através da pantomima. *Porta* é um filme essencialmente visual - a enfadonha narração em russo e a apresentação de clássicos da música russa transmitidas pelo rádio, os ruídos e os diálogos quase onomatopaicos constantemente remetem o mundo insólito da história ao mundo contemporâneo, mas acima de tudo realçam as *gags* visuais. Os traços fisionômicos fixos dos rostos dos personagens que parecem ganhar novas expressões com o jogo de luz e sombra, o ritmo lento da animação, o clima sombrio e as situações absurdas não só reforçam a paranóia e alienação dos moradores, como também criam um estilo singular essencialmente diferente daquele que caracteriza a estética das séries do cartum comercial.

Um olhar mais atento sobre a conjuntura histórica da URSS no momento da realização de *Porta* ajuda a compreender tanto a situação insustentável que Nina Shorina cristalizou no filme como as dificuldades que cercaram sua produção, desde a idealização até a exibição em 1987, quando recebeu diversos prêmios em festivais especializados: *Grand Prize Oberhausen*, Alemanha, 1987; *Special Jury Prize Annecy*, França, 1987; *Best*

Dictor Gavrova, Bulgária, 1987. Antes da Perestroika, o editor do estúdio de animação Soyuzmultfilm que, nesse período, também exercia o papel de censor, aprovou o desenvolvimento de *Porta*, acreditando ser um conto infantil em que um menino consertava uma porta. No entanto, o filme de Shorina suscitava questões mais filosóficas e, inserido no contexto histórico da URSS, podia ser lido alegoricamente como uma crítica à sociedade russa, estagnada diante da necessidade de mudanças reais. Como observou Idelber Avelar, “a alegoria exhibe em sua superfície as marcas de seu tempo de produção (...) retém em si a sobrevida do mundo que evoca”². O filme de Shorina também mantinha uma correlação com a realidade e o censor, ao ver a animação finalizada, percebeu que o conserto da porta, lido literalmente no momento da aprovação do roteiro, ganhava no todo da animação um novo sentido.

Shorina já havia feito uma série de filmes não aprovados pela censura de cinema e encontrava-se, no momento da realização da animação *Porta*, proibida de criar filmes para adultos. Quando a concluiu, a cineasta foi advertida por seu editor de que tal animação não poderia ter sido filmada e que, apesar de já finalizada, não poderia ser exibida. O filme, que expressava uma situação insustentável, tinha seu correlato na situação econômica e política da União Soviética em iminência de eclodir. De fato, em pouco tempo, a situação política da URSS se transformou em virtude das mudanças promovidas por Mikhail Gorbatchov. Realizado em 1986, em período anterior à Perestroika (“reestruturação”, 1987-1988), quando Gorbatchov lançou campanha vinculada à liberdade de informação para reestruturar econômica e politicamente a URSS, o filme beneficiando-se dessa nova situação, pode ser exibido. Foi o primeiro de uma trilogia: *Porta* (1986), *Sonho* (1988) (FIG. - 14) e *Alter Ego*

² AVELAR, Idelber. *Alegorias da derrota: a ficção pós-ditatorial e o trabalho do luto na América Latina*, p. 14.

(1989) (FIG. – 15), na qual Shorina explora a reação soviética às dramáticas mudanças políticas ocorridas em toda a URSS no final da década de 1980 e começo da década de 1990.



FIG. – 14 e 15: *Sonho e Alter Ego*

Analisando as circunstâncias históricas desse período, pode-se correlacioná-las à *Porta* de Nina Shorina: à situação insustentável do conjunto residencial, à estagnação dos moradores que se habituaram a usar estranhos meios para suprir necessidades básicas e à perplexidade e medo dos moradores diante das possibilidades de mudanças. Segundo Eric Hobsbawm, o crescimento econômico da URSS, desde o final da década de 1970, apresentava sinais de decadência. O regime não tomava qualquer decisão séria em relação à economia, em visível declínio. As tentativas sérias de reformar as economias socialistas na Europa tinham sido abandonadas, após a forte repressão que se seguiu aos movimentos por mudanças políticas na antiga Tchecoslováquia (a Primavera de Praga). A crescente incapacidade da agricultura para prover de gêneros de primeira necessidade a URSS era suprida por importações, pagas com o excedente da produção de petróleo; medida paliativa que adiava uma imprescindível reforma econômica. A política adotada durante esse

período, nos anos de Brejnev, procurava manter os consumidores satisfeitos em curto prazo, razão, pela qual, de acordo com Hobsbawm, provavelmente na metade da década de 1970, a maioria dos habitantes da URSS estivessem se sentindo em melhores condições sócio-econômicas que em qualquer outra época. Ainda na década de 1970, o envolvimento da Rússia e demais repúblicas socialistas com a economia mundial fez com que esses países também sofressem as repercussões da crise da pós-era de ouro que se estendeu à economia capitalista global.

A queda do consumo de petróleo na Europa Ocidental; o decréscimo de sua produção na Europa Oriental; a crise de energia da URSS; e a dívida contraída por países do Bloco soviético como Hungria e Polônia, que haviam recorrido a empréstimos para acelerar seu desenvolvimento, acabaram acarretando nos anos 1980 uma grave estagnação econômica, provocando escassez de alimentos e bens manufaturados. Os regimes dos países satélites comunistas que haviam perdido a legitimidade após a Primavera de Praga, e eram mantidos pela coerção do Estado e pela apreensão de uma intervenção soviética, mostravam-se cada vez mais enfraquecidos. O comprometimento do orçamento do Estado com as despesas militares, envolvendo a indústria bélica e a corrida armamentista, concorreu para agravar a crise econômica na URSS.

Tal quadro econômico e político; a necessidade de moralização das lideranças do Partido Comunista, notoriamente corruptas; e a consciência das camadas governamentais tecnicamente competentes de que mudanças seriam essenciais para que a economia em declínio conseguisse reverter tais circunstâncias e voltasse a crescer, determinaram as condições para que Mikhail Gorbachov assumisse, em 1985, o cargo de secretário-geral do Partido Comunista soviético.

Quando Gorbatchov chegou ao poder, como Hobsbawm observa, “era inteiramente evidente para todos os governos comunistas, dentro e fora da órbita soviética, a iminência de grandes transformações, embora não fosse nada claro, mesmo para o novo secretário-geral, o que elas trariam”³. Antes mesmo da ascensão de Gorbatchov ao poder, acentuava-se entre a elite soviética (chefes do Partido Comunista, classe média educada e tecnicamente formada, acadêmicos, especialistas e executivos) uma movimentação política e cultural notada nos questionamentos divulgados na URSS. “Proibidas ou semilegalizadas (pela influência de bravos editores como o do famoso ‘jornal denso’ *Novy Mir*), críticas e autocríticas impregnavam o ambiente cultural da URSS metropolitana sob Brejnev, incluindo importantes setores do partido e do Estado, notadamente nos serviços de segurança e relações exteriores”⁴. No entanto, para a grande maioria dos povos soviéticos, com exceção da população dos países que foram anexados ao bloco comunista, na década de 1940, o regime soviético era inteiramente aceito, uma vez que grande parte da população soviética não conhecia outro regime. Tal ignorância se devia em parte à censura ao acesso às informações sobre os regimes políticos de outros países. Hobsbawm observa que “para a maioria dos cidadãos soviéticos, a era Brejnev não significou ‘estagnação’, mas os melhores dias que eles e seus pais, ou mesmo seus avós, já haviam conhecido”⁵.

Antes da reestruturação política e econômica, em período anterior à Perestroika, a pressão por mudanças e reformas não correspondia aos anseios da população soviética (exceto aos anseios dos países satélites), mas sim, aos da elite intelectual soviética, ciente da insustentável condição econômica e política em que a URSS se encontrava naquele

³ HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos*, p. 461.

⁴ HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos*, p. 462.

⁵ HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos*, p. 463.

momento. Ainda que a Perestroika não tenha sido planejada com a cautela devida e tenha causado a desintegração da URSS, em razão de não ter sido construída uma alternativa civil planejada para comportar as alterações econômicas e estruturais em substituição aos mecanismos tradicionais, as mudanças tanto econômicas quanto institucionais eram fundamentais e não havia mais possibilidade de adiá-las. Esse conturbado quadro histórico foi captado e cristalizado por Shorina no filme *Porta* que reflete simbolicamente a necessidade de mudanças, a resistência e o medo do povo soviético diante da necessidade de alterar seus arraigados hábitos.

4. 4. *Balança* (*Balance* – Alemanha - 1989), de Christoph e Wolfgang Lauenstein

Os filmes analisados anteriormente pertenciam a um contexto sócio-histórico específico e faziam uso de uma simbologia orientada que facilitava sua leitura alegórica. Já na animação *Balança* (*Balance*, 1989), dos irmãos alemães Christoph e Wolfgang Lauenstein, a crítica não circunscrita a um regime totalitário particular e o uso predominante de elementos que adquirem valores simbólicos apenas dentro da narrativa abrem diversas possibilidades de leitura.

A história desenrola-se a partir da apresentação de cinco personagens. Os personagens são todos iguais, esguios, de aspecto esquelético, trajando sobretudo, calças e sapatos pretos que contrastam com seus rostos pálidos e estáticos, reforçando o aspecto cadavérico das figuras (FIG- 1). A única diferenciação perceptível entre eles são os números marcados em suas costas. No filme inteiro, não há diálogos ou uso de palavras escritas que possam facilitar a compreensão dos sentidos que ele suscita; sendo sustentados apenas pela forte interação dos personagens com os elementos de cena, por suas ações e gestos.



FIG- 1: *Balança*

A animação começa com o rosto de um personagem em primeiro plano, seguido de um plano médio onde são enquadrados três personagens. Segue um plano geral, em que todos os personagens aparecem. Os rangidos, os enquadramentos distorcidos e os personagens iguais e sombrios despertam a atenção pela situação não convencional em que são inseridos. Pode-se observar que cada passo de um personagem é seguido lentamente pelo passo de outro, sempre em direção oposta à do primeiro. Os movimentos pausados dos personagens são pontuados por ruídos de engrenagem enferrujada e distorções no nivelamento do chão. A cada passo dado por algum personagem, o chão inclina-se ligeiramente. Isso faz com que, entre cada passo, haja um momento em que os personagens esperam o nivelamento do chão voltar ao normal para seguirem em frente.

Outro plano geral revela uma plataforma retangular flutuando no vazio. O mundo fictício da animação, constituído pela plataforma e pelos cinco personagens, possui um único eixo gravitacional central, o que faz com que a plataforma se desequilibre com a distribuição desigual de pesos. O tênue equilíbrio é conseguido graças à solidariedade de seus habitantes que percebem as oscilações e tentam compensar o desequilíbrio, dando passos ou permanecendo estáticos. Inicialmente os movimentos extremamente calculados evidenciam o intuito dos personagens de avaliar, ponderar e compassar seus atos de acordo com os dos demais. Em certo momento, os personagens direcionam-se compassadamente para os diversos cantos da base retangular. Cada passo gera instabilidade para a base e é seguido por instantes de apreensão até que o movimento de outro personagem compense o desequilíbrio precedente. Os ruídos de engrenagem enferrujada e do batido dos passos no assoalho que reverberam no ambiente vazio e a estética sombria imprimem ao filme um tom funesto, intensificando a idéia explícita de instabilidade. Os movimentos cadenciados e vagarosos, o tempo das ações, a tensão latente pela instabilidade do piso, bem como os

eventos que, aparentemente, não são essenciais ao enredo, por serem relatados com excessiva riqueza de pormenores, somados à estética sombria e à narrativa fundamentalmente diferenciada daquela do cartum induzem o espectador a pensar na possibilidade de outro sentido para o filme, além do que está sendo denotado.

Dispostos ao longo da plataforma retangular, em gestos seqüenciais, cada personagem tira do casaco uma vara de pescar, estica-a e lança o anzol para fora da base. Um dos personagens captura uma caixa e os outros se direcionam para o outro extremo da plataforma, a fim de manter o equilíbrio ameaçado pela aquisição do novo objeto. O personagem guarda sua vara e tenta aproximar-se da caixa. A base desequilibra-se, fazendo com que os outros quatro personagens tenham que correr para, no sentido oposto ao da caixa, equiparar os pesos. Em seguida, o mesmo personagem limpa a caixa empoeirada que se revela vermelha. Os outros personagens permanecem atentos ao novo objeto e às ações do personagem que se apropriou da caixa.

Um dos quatro personagens que se encontram do lado oposto ao da caixa, guarda a vara de pesca e dá um passo atrás, de maneira a fazer a caixa escorregar para seu lado, coagindo os outros personagens a deslocarem-se para o lado contrário ao objeto. Ele tenta abrir a caixa e encontra uma espécie de chave que, girada, aciona uma música em baixo volume. Esse objeto lembra uma caixa de música a corda e, no filme, parece adquirir a função de objeto de desejo individual, pois o volume de som que emite não permite a apreciação por todos ao mesmo tempo. Para escutá-la, é necessário que o personagem dela se aproxime. O novo objeto desperta a cobiça de todas as figuras e a colaboração mútua começa a basear-se no desejo de posse da caixa pelos integrantes da cena. Rompe-se, então, a cooperação essencial à sobrevivência. Mais uma vez um personagem dá um passo atrás e força os outros a deslocarem-se para o lado contrário ao da caixa.

Inicia-se uma disputa pelo objeto; o equilíbrio da plataforma, constantemente ameaçado, a partir desse momento, intensifica-se e a cooperação, até então existente, torna-se mais tensa e hostil. O ruído da plataforma em desequilíbrio pontua as ações abruptas dos personagens como lembrança constante de uma fatalidade iminente. Os movimentos lentos e hesitantes são substituídos por outros cada vez mais rápidos e deliberados. Os movimentos gradativamente mais bruscos são seguidos de reações mais rápidas e de enquadramentos mais fechados, segmentando o corpo dos personagens. Os enquadramentos, de início predominantemente abertos, vão paulatinamente tornando-se fechados, e as tomadas relativamente inclinadas, preponderantes no começo do filme, são substituídas por câmaras altas, baixas com ângulos extremamente distorcidos que intensificam o precário equilíbrio da plataforma. A disputa acirra-se, e as reações abruptas dos personagens para se apossarem da caixa tornam o equilíbrio impossível: um cai da plataforma e os outros são empurrados para fora por um deles. No final, o único sobrevivente, para manter o nivelamento adequado da base, precisa manter-se distante da caixa, do lado oposto ao dela. Sozinho e sem a ajuda dos outros personagens, ele tem que se manter longe do seu objeto de desejo, agora mais do que nunca, completamente inacessível.

Do ponto de vista descritivo essa é a suposta narrativa do filme, mas a maneira como ela foi estruturada, a excessiva minúcia com que os atos dos personagens são retratados e a repetição constante de suas tentativas de apossar da caixa convidam a uma análise simbólica. Se essas ações não fossem consideradas dessa forma pareceriam meramente redundantes e gratuitas. O filme explora uma situação que, apesar de fantástica, remete simbolicamente a reflexões sobre os homens: os personagens assumem comportamentos humanos, revelando emoções que passam por várias fases, desde o aparente altruísmo ao individualismo extremo, em que o desejo de riquezas, o egoísmo, a

mesquinhez e a indiferença pelo próximo levam-nos à destruição da harmonia, ao isolamento e à insociabilidade. A experiência humana é retratada através de uma situação limite e grotescamente intensificada, em que a sobrevivência dos habitantes da plataforma somente é garantida mediante a cooperação mútua. Nessa situação limite, o trágico, o burlesco e o fantástico misturam-se para criar uma crítica à humanidade que, freqüentemente, pelo egoísmo e cobiça desmedida, desequilibra a tênue harmonia do universo.

A narrativa em *Balança* é construída unicamente a partir das ações praticadas por cinco personagens idênticos que, inicialmente, apesar de certa tensão advinda do desequilíbrio latente da plataforma, mantêm-se solidários. A harmonia aparente é quebrada, quando um personagem pesca uma caixa que desperta o desejo de todos. O desequilíbrio causado pela cobiça leva-os ao aniquilamento do valor básico para a manutenção da estabilidade desse mundo fictício, a cooperação entre seus habitantes. Talvez esse seja o sentido conotado mais notório do filme: a necessidade de cooperação entre os habitantes para a preservação do seu mundo.

A plataforma, a caixa de música, os personagens e os seus atos adquirem valores simbólicos ao longo do filme. A ambigüidade de significado própria ao símbolo faz com que seu conteúdo seja carregado de alusões¹. Assim, o mundo fictício dos personagens, constituído por uma plataforma que flutua no vazio e que tem um eixo gravitacional, pode ser correlacionado ao planeta Terra que igualmente flutua no espaço e possui campo gravitacional. A cobiça pela caixa que gera o colapso social do mundo fictício pode ser

¹ Segundo Luiz Nazario, a metáfora da caixa de música e a situação básica do filme (a guerra pela posse do objeto levando à destruição dos oponentes mortais antes amigos solidários) nada apresentam de original, tendo sua matriz na flor transformada no objeto de desejo dos *Vizinhos*, de Norman McLaren. E se a mensagem de *Vizinhos* era humanista, com a recomendação final: *portanto, ame seu vizinho*, em *Balança* há um pessimismo que pesa sobre a natureza humana e afasta a animação da esperança humanista. A originalidade de *Balança* estaria mais na técnica e no estilo da animação.

assumida como a busca desenfreada do ser humano por bens materiais, por desejos individuais que fazem aflorar comportamentos mesquinhos e, conseqüentemente, o desequilibram e também desestabilizam a estrutura social. Assumindo as circunstâncias históricas em que o filme foi criado como chave interpretativa, a leitura alegórica poderia comparar a sociedade ocidental capitalista ao mundo da plataforma; a caixa a riquezas materiais e a cooperação dos habitantes que se degenera progressivamente pela cobiça ao individualismo exacerbado que, segundo Eric Hobsbawm, vem-se delineando com maior nitidez a partir do final do século XX nas sociedades capitalistas:

A revolução cultural de fins do século XX pode assim ser mais bem entendida como o triunfo do indivíduo sobre a sociedade, ou melhor, o rompimento dos fios que antes ligavam os seres humanos em texturas sociais. Pois essas texturas consistiam não apenas nas relações de fato entre os seres humanos e suas formas de organização, mas também nos modelos gerais dessas relações e os padrões esperados de comportamento das pessoas umas com as outras; seus papéis eram prescritos embora nem sempre escritos (...) O velho vocabulário moral de direitos e deveres, pecado e virtude, sacrifício, consciência, prêmios e castigos não mais podia ser traduzido na nova linguagem de satisfação dos desejos. Uma vez que tais práticas e instituições não eram mais aceitas como parte de um modo de ordenar a sociedade que ligava as pessoas umas às outras, e que assegurava a cooperação social e a reprodução, desapareceu a maior parte de sua capacidade de estruturar a vida social humana. Foram reduzidas simplesmente a manifestações de preferências individuais e reivindicações de que a lei reconhecesse a supremacia dessas preferências².

No começo do filme, as ações dos personagens seguiam padrões de comportamento que eram esperados pelos demais integrantes do grupo e o tênue equilíbrio social era mantido harmoniosamente. Com a inserção da caixa no mundo ficcional, os padrões de comportamento de cooperação mútua do início do filme são reduzidos à satisfação ilimitada dos desejos individuais e, em conseqüência, o desequilíbrio social torna-se iminente. Na busca do prazer individual ilimitado, os personagens transgridem todas as regras de coexistência. Essa situação grotescamente exagerada encontra seu

² HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos*, p.331.

correlato na priorização dos desejos individuais sobre os sociais, no mundo capitalista do final do século XX. Como Christopher Lasch observou, quando o prazer se torna o valor máximo que norteia os indivíduos e já não existem padrões morais para coibir os atos, ele passa a vincular-se a todo tipo de desejo, não importando o quão insano possa parecer:

No estado resultante da anarquia organizada, como Sade primeiro percebeu, o prazer torna-se a única atividade de vida - o prazer, no entanto, que não se distingue do estupro, dos assassinatos, da agressão desenfreada. Em uma sociedade que reduziu a razão a mero cálculo, esta pode deixar de impor limites à busca do prazer - à imediata gratificação de todo desejo, não importando quão perverso, insano, criminoso ou simplesmente imoral. Pois os padrões que poderiam condenar o crime ou a crueldade derivam-se da religião, da compaixão ou do tipo de razão que rejeita aplicações puramente instrumentais; nenhuma destas formas ultrapassadas de pensamento ou sentimento tem qualquer posição lógica em uma sociedade baseada na produção de mercadorias³.

No entanto, a falta de individualização tanto psicológica, quanto física dos personagens, bem como a situação completamente insólita da plataforma flutuando no vazio contribuem para gerar incertezas e ambigüidades para os sentidos que a trama suscita. Os números, nas costas dos personagens, poderiam gerar associações: entre os personagens e prisioneiros, entre a plataforma e um “presídio”, ou ainda, pela aparência cadavérica dos personagens e tom fúnebre do filme, a plataforma poderia ser associada a uma espécie de purgatório, em que as pessoas sofrem e angustiam-se, em razão de seus próprios desequilíbrios. Outras leituras poderiam ser sucessivamente inferidas desse filme constituído por uma série de elementos que adquirem valores simbólicos dentro do contexto específico da obra. Como observou Umberto Eco, quando um signo passa a ser um símbolo particular dentro de um contexto específico, ele pode ser constantemente reinterpretado, considerando a coerência interna da obra.

³ LASCH, Christopher. *A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio*, p. 98.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que toda classificação seja passível de exceções, o intuito de criar uma categoria a partir da especificidade da narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica teve o objetivo de organizar e comparar, em linhas gerais, um contexto de tradição e renovação no cinema de animação. Foi possível, então, reconstruir dentro da história da animação o florescimento de uma tendência narrativa alegórica/ simbólica que ganhou grande expressividade nas décadas de 1950 e 1960, mas já prefigurada em filmes como *L'Idée (A idéia)*, de Berthold Bartosh, na década de 1930, e presente ainda hoje em filmes produzidos principalmente no Leste Europeu. Pôde-se constatar, então, que as mudanças econômicas, culturais e políticas ocorridas no mundo ocidental, no período seguinte ao pós-guerra, possibilitaram a criação de um expressivo número de filmes alegóricos/ simbólicos e a formação de espectadores abertos à recepção dessa forma narrativa.

A construção da narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica - ou seja, a disposição dos fatos num enunciado orientado, foi tomada nas suas especificidades como ponto de referência nessa pesquisa, já que a forma de estruturação cinematográfica dessa narrativa distinguiu-se das demais formas narrativas consolidadas até então no cinema de animação. A terminologia expressa pela dualidade alegórica/ simbólica possibilitou agrupar sob um mesmo conceito filmes com características semelhantes de construção narrativa, bem como explicitar a ambivalência que caracteriza esse tipo de narrativa. Assim, por alegórica, entende-se uma interpretação freqüentemente relacionada à condição sócio-histórica e político-cultural da época em que a obra foi produzida, limitando desse modo seu sentido simbólico; já por simbólica considera-se a produção em que a construção das

diversas dimensões da obra, como a narrativa e a composição visual e sonora, concorrem como elementos que abrem o sentido do filme para diferentes interpretações. Interpretações que transcendem o registro de uma época ou de uma cultura específica, podendo dessa maneira conter outras leituras que não as mais consolidadas, ou seja, que não as leituras alegóricas.

Em outras palavras, o filme alegórico refere-se a algo precedente a ele, relaciona-se a referências exteriores à obra cinematográfica. Ao criar uma história relacionada a uma realidade, a obra alegórica produz uma lição que é a transposição intelectual, moral ou teórica da fábula. No entanto, as animações que utilizam narrativa cinematográfica alegórica / simbólica são compostas de vários elementos que podem tornar-se simbólicos apenas no contexto específico da obra. Desse modo, por não emanarem de uma tradição coletiva coesa, a interpretação desses elementos pode variar segundo a bagagem cultural do espectador, caracterizando assim a presença do modo simbólico que possibilita várias leituras.

O modo alegórico delimita como observou Umberto Eco as diversas interpretações possíveis do modo simbólico, polissêmico em sua formação. Portanto, conclui-se que a leitura alegórica tende a fixar um sentido para a obra que possui elementos simbólicos segundo interpretações consolidadas e muitas vezes relacionadas às circunstâncias políticas, sociais ou culturais de quando foi produzida. A polissemia do modo simbólico, ou seja, a indeterminação de sentido dos símbolos tende a ser delimitada pela leitura alegórica. Por sua vez a leitura alegórica requer um sistema de transcrições ou de códigos que reduza as possibilidades de numerosas escolhas interpretativas, próprias da construção simbólica. No entanto, os espectadores estranhos ao conjunto de convenções culturais e às circunstâncias

históricas, isto é, ao código de reconhecimento inscrito no filme alegórico, acabam lendo a simbologia orientada (alegoria) como estratégia simbólica continuamente aberta, em que diversos significados podem coexistir em um significante.

Desse modo, a animação *Porta*, lida por críticos como Liz Faber e Helen Walters¹ como uma alegoria política relacionada às circunstâncias históricas da URSS (insustentável situação político-econômica, inércia dos cidadãos que, acostumados a um estilo de vida, não percebem a urgente necessidade de mudanças), mostra-se passível de ser interpretada fora desse contexto histórico. Assim, a insistência dos personagens em entrarem no prédio por meios inusuais que não pela porta deflagra a dificuldade humana em abandonar hábitos arraigados mesmo que estes prejudiquem ou dificultem suas vidas. Através dos aspectos perenes contidos na narrativa alegórica/ simbólica, que caracterizam a condição humana, transcende-se o mero registro de uma época.

O encadeamento dos episódios na narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica freqüentemente é fragmentado e muitas vezes desconexo num primeiro momento, podendo, somente ao final, ser agrupado num todo coerente que restaura o sentido à animação. Esse modo pelo qual as cenas da animação são ligadas difere daquele normalmente empregado em filmes que procuram usar encadeamentos discretos, integrando diferentes intrigas a uma ação principal ou que buscam explicitar, através da linguagem verbal, pontos em que a compreensão do espectador possa ser comprometida. Na narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica não existe, desde o início, preocupação em integrar os diferentes episódios da intriga sob uma ação principal. O encadeamento de situações, imagens ou sons

¹ FABER, Liz e WALTERS, Helen. *Animation unlimited: innovative short films since 1940*, p. 164.

significantes que se repetem periodicamente, na maioria das vezes sem obedecer a uma lógica temporal e causal, reforçam e ajudam a reagrupar os diversos elementos dispostos livremente ou fracamente correlacionados na narrativa sob uma determinada perspectiva. Assim, na narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica não há um desenrolar contínuo e progressivo dos motivos da ação que desencadeia o suspense ou a série de mal-entendidos, que se reagrupam em torno de um conflito central e se resolvem no final; há no desenlace desse tipo de filme uma restauração do sentido da obra, muitas vezes disperso até então.

Um exemplo de encadeamento de episódios pode ser encontrado na primeira parte da trilogia da animação *Dimensões do diálogo*, em que três cabeças compostas por elementos do cotidiano entram num processo de canibalismo, resultando na auto-reprodução infinita de uma cabeça composta pela interação das três cabeças originais. As seqüências iniciais de antropofagia, regurgitação e segregação de detritos, resultantes da interação entre as três cabeças, apresentam-se num primeiro momento como cenas instigantes. No entanto, o sentido fundamental do filme somente é constituído quando, ao final das diversas repetições das seqüências de canibalismo, as três cabeças tornam-se híbridas e geram um único ser de aspecto muito realista que se auto-reproduz. Assim, o constante movimento de canibalismo entre as cabeças pode ser relacionado às múltiplas possibilidades de interação entre culturas diferentes: destruição, transformação, aniquilamento das diferenças, assimilação e universalização da condição humana.

Os filmes que utilizam a narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica criam um universo ficcional extremamente singular em que o espectador é convidado a aceitar as convenções físicas, onde prevalecem o acaso e a invenção. Desse modo, em *A mão*, o personagem do oleiro contracena com uma mão gigante; em *Porta*, diversos personagens

entram num prédio, escalando-o ou por meio de cestos e malas que são içados pela parte externa do edifício; em *Balança*, cinco personagens tentam se equilibrar em cima de uma plataforma flutuante. Todas essas situações inusitadas e insólitas constroem, através de variações constantemente repetidas ao longo da narrativa, um sentido geral para o filme, reagrupando os diversos sistemas significantes sob determinada perspectiva. Assim, as recorrentes variações de uma mesma situação, que pareceriam redundantes numa leitura literal, são essenciais para induzir os espectadores a questionar as possibilidades simbólicas desses eventos.

Desse trabalho de pesquisa e análise de filmes representativos para o cinema de animação, fica a convicção de que as animações que utilizam a narrativa alegórica/simbólica constituem uma expressiva manifestação artística dentro da cinematografia mundial. Certamente futuros estudos sobre a narrativa cinematográfica no cinema de animação poderão contribuir de forma relevante para o mapeamento da grande produção mundial, identificando os trabalhos mais significativos dentro da animação experimental. Constata-se também a certeza de que a narrativa alegórica/simbólica confere a esses filmes inúmeras possibilidades de criação plástica e ideológica que não se limitam apenas a representar um contexto sociopolítico-cultural, refletindo uma realidade, mas suscitam reflexão e novos olhares sobre o cinema de animação e suas técnicas de construção narrativa.

Por fim, como decorrência dos estudos sobre a narrativa alegórica/simbólica e também sobre as características das sociedades pós-modernas ocidentais, pôde-se vivenciar a complexa, mas gratificante tarefa de realizar o filme de animação *Precário Paraíso*, cujos

argumento, pré-produção, produção e finalização são descritos no último capítulo dessa dissertação: *Prática da narrativa alegórica/ simbólica em animação*.

6. PRÁTICA DA NARRATIVA ALEGÓRICA/ SIMBBÓLICA EM ANIMAÇÃO: *PRECÁRIO PARAÍSO*

O processo de criação do curta-metragem de animação *Precário Paraíso* iniciou-se a partir da possibilidade de desenvolver um tema relacionado ao individualismo na sociedade contemporânea. Em etapa posterior, leituras sobre a sociedade capitalista contemporânea e apreciação de filmes que abordam o assunto foram realizadas no intuito de obter uma visão mais abrangente e crítica do tema escolhido e desenvolver reflexões que pudessem guiar o planejamento de um filme de animação de bonecos.

O processo de criação de *Precário Paraíso* envolveu dois estágios igualmente importantes para sua produção: o de planejamento, e o de realização. Esses estágios subdividiram-se em várias etapas como a criação do roteiro; a confecção dos personagens e cenários; a produção e a pós-produção.

Na etapa de planejamento foram realizados estudos teóricos sobre o tema da animação, considerações quanto ao argumento e os primeiros estudos teóricos relativos à estética do filme. Essa etapa procurou ser bastante criteriosa na delimitação de seus objetivos, pois todos os estágios posteriores seguiriam as diretrizes por ela preconizadas.

A criação do filme surgiu, como todo filme de animação, de uma idéia que, posteriormente, foi trabalhada sob a forma de roteiro. Durante a realização do roteiro, na construção da história adaptada para a cinematografia, a estrutura dramática recebeu atenção especial, pois nela estariam contidos os elementos que direcionam e mantêm a atenção do espectador. *Precário Paraíso*, assim como as obras analisadas na dissertação, utiliza em sua construção a narrativa cinematográfica alegórica/ simbólica tal como anteriormente a definimos. Leituras subseqüentes tornam-se possíveis no processo de

elaboração do significado desse filme e, conseqüentemente, no incessante movimento de interpretação e reinterpretação, os eventos, objetos e sons, assim como as ações dos personagens, tornam-se símbolos particulares no contexto da obra, propondo ao espectador uma cadeia de significados continuamente abertos e plurívocos, já que não existem predeterminações ditadas pela tradição ou por padrões estéticos.

6. 1. Questões Temáticas

A história do filme, apesar de não ter uma preocupação com a verossimilhança entre o imaginário e o real, procura aproximar-se da condição pós-moderna, salientando e evidenciando algumas características da vida contemporânea das sociedades capitalistas.

As questões que envolvem as teorias sociais do pós-modernismo geram diversas discussões que, comumente, não encerram um consenso. Como Charles Lemert observou em seu livro, *Pós-modernismo não é o que você pensa*, as teorias sociais (teorias da sociedade ou da vida social) em sua grande maioria são factuais e críticas. No entanto, com o objetivo de compreender o mundo atual e de analisar as mudanças relativas aos valores humanos nas sociedades capitalistas contemporâneas, as teorias pós-modernas lidam com “um objeto que está além da prova factual rigorosa”¹, portanto controverso, já que não se pode comprovar mudanças maciças na forma de organização social, econômica e política, e, por conseguinte, também não é possível comprovar categoricamente que o mundo tenha-se tornado pós-moderno. Entretanto, através das mudanças ocorridas na cultura, ou seja,

¹ LEMERT, Charles. *Pós-modernismo não é o que você pensa*, p. 48.

nos valores, crenças, artes, leis, mídia, letras, etc., podem-se assinalar alterações expressivas na condição das sociedades ocidentais contemporâneas como, por exemplo, a globalização ou a cultura mediada que alteram essencialmente a forma pela qual o mundo é vivenciado por seus habitantes.

Para Charles Lemert, apesar da falta de cautela das teorias sociais pós-modernas no que tange aos fatos que não podem ser plenamente verificados, essas teorias, muitas vezes apresentadas como audaciosas, são freqüentemente análises plausíveis das mudanças ocorridas nos valores do indivíduo da época do consumo de massa. Entre as teorias sociais contemporâneas, Lemert² define três grupos principais como pós-modernistas: o *modernismo radical* que reconhece mudanças no mundo, porém não o suficiente para considerar o colapso dos ideais da modernidade; o *pós-modernismo radical* que acredita na ruptura com a modernidade e dá por encerrada essa fase, por considerar que a atual situação é caracterizada predominantemente pela realidade mediada; e o *pós-modernismo estratégico*, constituído por teorias sociais que procuram reler e desconstruir, redimensionando e reescrevendo a história cultural, social e política da modernidade, revelando as ilusões, crenças e contradições da Idade Moderna.

Não se pretende nesse capítulo discutir profundamente as teorias sociais pós-modernas, nem tampouco defender a autoridade de tais idéias; procurou-se, nesse momento, leituras que pudessem instigar certas percepções pessoais sobre o mundo contemporâneo e o crescente individualismo. As interpretações de Charles Lemert, Christopher Lasch, Gilles Lipovetsky, Jean Baudrillard e Zygmunt Bauman em relação ao mundo contemporâneo permitiram imaginar e criar um universo paralelo para o filme de animação que refletisse certas características das novas formas de socialização. Optou-se

por uma fantasia sem relação de verossimilhança com a sociedade ocidental contemporânea; mas algumas das características citadas por esses teóricos, como a proliferação dos signos, o individualismo exacerbado, a busca incessante do prazer, a cultura terapêutica e o supermercado da moda nortearam tanto o argumento e o roteiro quanto as questões plásticas do filme.

O cinema é sempre um ponto de vista particular sobre o mundo. A partir dessa ótica, o argumento do filme tem a pretensão de suscitar reflexões sobre as novas características da sociedade, mostrando como as recentes formas de socialização, segundo concepção de teóricos sociais pós-modernistas e percepções pessoais, alteram o cotidiano das pessoas, construindo novas personalidades. Pretende-se, portanto, enfocar alguns aspectos presentes no cotidiano dos indivíduos contemporâneos, fruto das novas formas sociais, como a solidão na sociedade de consumo de massa, a interatividade sem troca real, os desejos e as vontades manipulados antes mesmo que se transformem em necessidades. Segundo diversas teorias pós-modernas, todas essas características juntas constituem a nova socialização que se reflete diretamente nos desejos e parâmetros de felicidade da sociedade de consumo da segunda metade do século XX, período em que, para muitos *pós-modernistas radicais* (segundo Charles Lemert), assinalam-se mudanças evidentes na nova estruturação social do mundo ocidental capitalista.

Como o filme *Precário Paraíso* pretende abordar essas questões a partir da ótica de um indivíduo que vive a nova realidade, na qual as múltiplas possibilidades geram uma individualização exagerada, fez-se necessário um estudo das novas formas de socialização do mundo ocidental, procurando entendê-las sob a luz de filósofos e teóricos sociais

² LEMERT, Charles. *Pós-modernismo não é o que você pensa*, p. 58-75.

contemporâneos que, há muito, vêm contribuindo para desvendar a lógica que rege as novas sociedades. Esse estudo possibilitou a confirmação de algumas impressões pessoais sobre a vida contemporânea, assim como permitiu o conhecimento de fenômenos cuja origem e implicações importam para a compreensão da lógica social vigente.

6. 2. Os novos fenômenos característicos do mundo contemporâneo, segundo Baudrillard, Bauman, Lasch e Lipovetsky

Os estudos de Christopher Lasch, Gilles Lipovetsky, Jean Baudrillard e Zygmunt Bauman analisam profundamente fenômenos característicos das sociedades ocidentais da segunda metade do século XX. De modo geral, segundo esses teóricos, características que vinham se estruturando há séculos na sociedade ocidental, como o individualismo, tornam-se cada vez mais visíveis. O individualismo, que é uma conquista da razão e da liberdade humana, torna-se na pós-modernidade exagerado e distorcido, e assim se reflete na moda, nos hábitos, nos desejos, no ideal de felicidade a qualquer preço, no comportamento – fenômeno esse associado diretamente ao consumo de massa que gera desagregação dos costumes, por incitar e possibilitar uma diversificação incomparável dos modos de vida.

Em *A era do vazio*, Gilles Lipovetsky dissecou a cultura pós-moderna na tentativa de entender o novo individualismo de maneira abrangente. Lipovetsky procura explicar o que ele denominou de a segunda revolução individualista como sendo o desenvolvimento do individualismo pós-moderno, marcado pelo desejo de autonomia absoluta, pela valorização do prazer individual que assinalaram os primeiros momentos do modernismo. Para esse filósofo, o processo de personalização é a nova lógica da sociedade: “o novo modo da sociedade se organizar e se orientar, novo modo de gerir os comportamentos, já

não através da tirania dos pormenores, mas com o mínimo possível de coação e o máximo possível de opções, com um mínimo de austeridade e o máximo de desejo, com o mínimo de constrangimento e o máximo de compreensão”³. O processo de personalização, por sua vez, se estende, abrangendo várias características do comportamento do homem pós-moderno, como o culto à inovação e ao corpo; o respeito às diferenças; o culto à libertação pessoal; o psicologismo; as relações interpessoais sem ligação profunda; a apatia; o aumento do suicídio e a violência gratuita.

Assim como Lipovetsky, Baudrillard e Lasch analisam como a fase inaugural das sociedades modernas, “democráticas-disciplinares”, “universalistas-rigoristas”, “ideológicas-coercivas”² conduziu à proeminência contemporânea sistemas abertos e flexíveis, onde a realização pessoal, o respeito à singularidade guiam, pretensamente, as instituições e os comportamentos. Essa mudança que ocorreu nas sociedades modernas, passando de “democráticas-disciplinares”, “universalistas-rigoristas”, “ideológicas-coercivas” para sistemas de controle social flexíveis, seria, para Lipovetsky, resultado da própria evolução do capitalismo a partir do século XIX.

O culto à novidade, às mudanças, a negação radical da tradição e o rompimento com os modelos sacros ou eruditos, que caracterizaram a revolução cultural do modernismo, iniciada em fins do século XIX, somados ao aparecimento do consumo de massa, contribuíram para a adoção do individualismo extremado e hedonista, em detrimento das relações sociais tradicionais burguesas, disciplinares e autoritárias. Essas mudanças concorreram para valorizar o consumo, o crédito, a realização individual, o gozar a vida em substituição à valorização do trabalho, da poupança e das tradições morais. A

³ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 8.

revolução que se deu no consumo e nos meios de comunicação de massa acentua-se a partir da década de 1950 e destaca-se entre os principais fatores que estimularam e proporcionaram mudanças, em última instância, comportamentais, possibilitando grande liberdade na esfera privada.

Lipovetsky destaca a importância do papel do consumo de massa e das reivindicações - animadas pelos ideais de igualdade e valores hedonistas - para a diluição dos pontos de referência sociais e a legitimação dos modos de vida, ou seja, para a formação de uma sociedade livre de valor principal, centrada no desenvolvimento dos direitos e desejos do indivíduo. A subordinação dos indivíduos às regras tradicionais coletivas foi paulatinamente desvalorizada, e substituída pelo que Lipovetsky denominou de processo de personalização, cujo valor fundamental é a realização pessoal e o respeito pela singularidade subjetiva. O pós-modernismo para Lipovetsky seria o período em que o hedonismo e a consagração generalizada do novo foram amplamente democratizados.

A sociedade pós-moderna, nesse sentido, é um acirramento, um prolongamento extremado de uma das tendências constitutivas da era moderna: o processo de personalização que já vinha sendo delineado há séculos nas sociedades modernas democráticas individualistas, “assentes na soberania do indivíduo e do povo, sociedades libertas da submissão dos deuses, das hierarquias hereditárias e da força da tradição (...) Doravante a sociedade está voltada a inventar-se por inteiro segundo a razão humana, não segundo a herança do passado coletivo, já nada é intocável, a sociedade apropria-se do direito de se conduzir a si própria sem exterioridade, sem modelo decretado absoluto”⁴. A revolução do consumo, instaurada após a Segunda Guerra, possibilitou à esfera privada,

⁴ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 82.

uma ampla libertação das tradições e costumes; o homem tornou-se livre para transformar seu modo de vida, segundo sua busca de auto-realização. No entanto, é o radicalismo cultural da década de 1960 que marca, na opinião de Lipovetsky, a última ofensiva em massa contra os valores puritanos e utilitaristas, resultando no surgimento de uma cultura pós-moderna, cultura essa “sem inovação nem audácia verdadeiras”⁷³, que se contenta com “democratizar a lógica hedonista”⁵.

A liberdade crescente que se observa na esfera privada e a legitimação da busca pela auto-realização, segundo Lipovetsky, geraram uma atomização e uma dessocialização sem precedentes, liquidando o valor das tradições e dos costumes. Em análise semelhante, Jean Baudrillard define o momento atual como o da pós-orgia, onde a liberação política, a liberação sexual, a liberação da mulher, das pulsações inconscientes e da arte já passaram. Segundo ele, a humanidade vive no estágio fractal do valor, onde os movimentos revolucionários da modernidade não originaram uma transmutação dos valores, mas “uma dispersão e involução do valor, cujo resultado é a confusão total, a impossibilidade de retomar o princípio de uma determinação estética, tanto quanto sexual ou política, das coisas”⁶. Portanto, segundo Baudrillard, há hoje na sociedade capitalista contemporânea a desagregação dos costumes, o desregramento das normas do jogo, ou seja, o comportamento dos indivíduos não se pauta mais por regras pré-determinadas, estabelecidas pelas tradições ou modelos rígidos.

O consumo, como Lipovetsky observou, é uma forma de controle flexível das aspirações da sociedade que funciona por sedução. O indivíduo seleciona e combina livremente, a seu gosto, objetos, diversões, modas. No entanto, apesar da liberdade

⁷³ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 99.

individual dessas escolhas, a combinação das opções é programada pelos produtos disponíveis no mercado. O consumo, tanto na análise de Lipovetsky quanto na de Baudrillard, proporcionou uma personalização sem precedentes para os indivíduos, instigando-os a desejar uma vida singularizada. Assim, cada indivíduo torna-se uma instância de seleção e combinação de opções segundo suas escolhas hedonistas. O modo de vida, na época do consumo de massa, decorre de uma opção e responsabilidade do indivíduo que é coagido a personalizar-se, singularizar-se como melhor lhe aprouver. Segundo Baudrillard, o homem da sociedade de consumo vive como escolha a obrigação da diferenciação. Na busca de sua singularidade, o indivíduo deve passar por sua diferenciação específica. No entanto, paradoxalmente, vai estruturar sua individualidade através de uma idéia vaga e comum a todos. Essa escolha obrigatória ou a coação à singularização faz da personalidade uma mercadoria essencial à fruição do sistema de consumo: “Sendo as diferenças específicas produzidas industrialmente, a escolha que ele pode vir a fazer é antecipadamente petrificada: o que permanece apenas é a ilusão de uma distinção pessoal”⁷.

Lipovetsky também analisa o modelo paradoxal do consumo que, apesar de ao mesmo tempo promover a oferta múltipla de consumo e fomentar no indivíduo o desejo de singularizar-se, contraditoriamente, produz uma uniformização dos comportamentos:

Consumo de massa: a despeito de sua incontestável verdade, a fórmula não é isenta de ambigüidade. Sem dúvida, o acesso de todos ao automóvel ou à televisão, ao blue-jeans e à coca-cola, as migrações sincronizadas do week-end ou do mês de Agosto designam uma uniformização dos comportamentos. Mas esquecemo-nos demasiadas vezes de considerar a face complementar e inversa do fenômeno: a acentuação das singularidades, a personalização sem precedentes dos indivíduos. A oferta em abismo do consumo desmultiplica as referências e modelos, destrói as fórmulas imperativas, exacerba o desejo do indivíduo de ser plenamente ele próprio e de gozar a vida, transforma cada um num operador permanente de seleção e de combinação livre, é um vetor de diferenciação dos seres⁸.

⁶ BAUDRILLARD, Jean. *A troca impossível*, p. 16.

⁷ BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*, p. 161.

⁸ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 101.

Progressivamente a massa de seres dessemelhantes torna-se uma massa indistinta de indivíduos consumistas e hedonistas. A socialização dos indivíduos na era de consumo de massa se dá, então, pela lógica das necessidades e das informações, continuamente recicláveis, já que a obsolescência acelerada norteia a produção da moda, dos objetos e das informações constantemente reatualizadas. A identidade desse indivíduo, desse selecionador livre, também flutua sob a lógica da obsolescência, podendo ser adotada ou descartada quando os desejos ou a necessidade a solicitam. De acordo com Zygmunt Bauman, “a dificuldade já não é descobrir, inventar, construir, convocar (ou mesmo) comprar uma identidade, mas como impedi-la de ser demasiadamente firme e de aderir depressa demais ao corpo (...). O eixo da estratégia da vida pós-moderna não é fazer a identidade deter-se – mas evitar que se fixe”⁹. A identidade do indivíduo contemporâneo assediado pela publicidade, pela mídia, pelas informações, pelos objetos, encontra-se como a nova socialização, doravante, vinculada ao processo da moda e da obsolescência acelerada, podendo alterar seu estilo de vida conforme melhor lhe aprouver, no momento em que o desejar.

Segundo Christopher Lasch, no livro *A cultura do narcisismo*, novas formas sociais exigem novas formas de personalidade, novos modos de socialização. Ao analisar evidências clínicas, a psicanálise, na visão de Lasch, acaba revelando as operações internas da própria sociedade, o modo como o indivíduo organiza suas experiências. As mudanças nos resultados de estudos clínicos refletem os novos modelos de socialização. As neuroses clássicas como a histeria, fixação ou fobias debilitantes ou energia sexual reprimida em moléstias nervosas não representam mais a forma como a doença mental se apresenta no

capitalismo tardio. Essas moléstias afluíam em sujeitos cujo processo de socialização fora austero, produzindo indivíduos severamente reprimidos e moralmente rígidos; hoje, os pacientes já não sofrem de males com sintomas fixos, mas de perturbações vagas e difusas como ansiedade e depressão. As novas formas de socialização produziram um individualismo exagerado, lógica que se estendeu às aspirações dos indivíduos: “Perseguido pela ansiedade, pela depressão, por vagos descontentamentos, e por uma sensação de vazio interior, o “homem psicológico” do século vinte não busca o autocrescimento individual, nem a transcendência espiritual, mas a paz de espírito, sob condições que, cada vez mais combatem contra ela”¹⁰.

A terapia, por basear-se em explicação racional, segundo Lasch, alcança grande aceitação na vida contemporânea: “Os terapeutas e não os padres ou pregadores tornam-se populares da auto-suficiência ou de modelos de sucesso como os capitães da indústria, tornam-se os principais aliados na luta pela tranqüilidade; aquele se volta para estes, na esperança de atingir o equivalente moderno para a salvação, a saúde mental”¹¹. As necessidades imediatas do indivíduo são o foco das análises dos terapeutas, de acordo com Lasch. O “amor”, as relações interpessoais são necessidades emocionais que devem ser satisfeitas, mas com reserva de privacidade para que os interesses de uma pessoa não se subordinem aos de outras. Liberar as pessoas do amor como auto-sacrifício e autodegradação tornou-se a principal missão das terapias pós-freudianas, vez que para os terapeutas essas relações seriam injuriosas para o bem estar e a saúde mental do ser

⁹ BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*, p. 114.

¹⁰ LASCH, Christopher. *A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio*, p. 33-34.

humano.

Lasch critica o predominante valor moral da sociedade contemporânea – a busca da auto-satisfação, por proporcionar soluções ambíguas de “autopreservação”, “autoderrota” e “auto-suficiência” e acabar reforçando relações interpessoais superficiais. “Originando-se de uma insatisfação penetrante para com as relações pessoais, aconselha às pessoas a não fazer investimentos muito grandes no amor e na amizade, a evitar dependência excessiva de outras pessoas e a viver o momento – justamente as condições que criaram a crise das relações, em primeiro lugar”¹².

Segundo Lasch, o indivíduo das sociedades ocidentais contemporâneas poderia ser caracterizado como um ser que busca desenvolver sua independência afetiva e estabelecer relações interpessoais sem ligação profunda, evitando assim sentir-se vulnerável, em razão dos riscos de instabilidade que as relações pessoais apresentam na atualidade. Lipovetsky, no entanto, critica o que Lasch chamou de “fuga diante do sentimento” – processo que se manifesta na proteção íntima que traduz o medo de ser decepcionado e o medo das paixões incontroláveis; ele tenta explicá-lo não pela tendência a fugir do sentimento, mas pelo isolamento resultante da nova personalização centrada no indivíduo, fechado em si mesmo:

Não é verdade que os indivíduos procurem um desprendimento emocional e se protejam contra a irrupção do sentimento; a esse inferno povoado de mônadas insensíveis e independentes, devemos opor os clubes de encontros, os “pequenos anúncios”, a “rede”, todos esses milhões e milhões de esperanças de encontros, de ligações, de amor, que precisamente se realizam com cada vez mais dificuldade (...). Desolação de Narciso, demasiado bem programado na sua absorção em si próprio para poder ser afetado pelo Outro, para sair de si – e, no entanto, insuficientemente programado, pois deseja ainda um mundo relacional afetivo¹³.

¹¹ LASCH, Christopher. *A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio*, p. 50.

¹² LASCH, Christopher. *A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio*, p-50.

¹³ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, pp. 73-74.

Baudrillard, no livro *A troca impossível*, reafirma a análise de Lipovetsky relativa à tendência individualista contemporânea onde o sujeito é programado para ser auto-suficiente, fechado em si mesmo. Longe de apresentar-se como exemplo isolado, esta tendência representa o *status* de massa e reproduz a lógica social:

No último estágio de sua “liberação”, de sua emancipação no encadeamento das redes, das telas e das novas tecnologias, o indivíduo moderno torna-se um sujeito fractal, ao mesmo tempo subdivisível ao infinito e indivisível, fechado em si mesmo e consagrado a uma identidade sem fim. De alguma maneira, o sujeito perfeito, o sujeito sem o outro- cuja individualidade não é, então, de forma alguma, contraditória em relação ao status de massa. Pelo contrário: é a proporção de redução do efeito de massa em cada parcela individual - cada um resumindo em si mesmo a seriação, a estrutura estrelada e metonímica da massa, cuja característica é ser, em todo ponto, substituível por si mesma¹⁴.

Segundo Baudrillard, estamos na era do jogo e da proliferação dos signos e dos valores ao infinito, na era da reciclagem das formas passadas e atuais; estágio de circulação ultra-rápida onde não existe regra fundamental, mas a ausência de julgamento de valor; época em que todas as categorias se contaminam, substituindo uma esfera pela outra e culminando na liquidação dos signos por excesso ou pela extensão além dos próprios limites, no *trans-estético*, no *transexual*, na *trans-política*, ou seja, na confusão dos gêneros e dos valores.

Esse autor faz um exame de como o corpo tem se adaptado às próteses, às inovações plásticas, químicas, estéticas e principalmente à incerteza quanto às diferenças de gênero, papéis sexuais, valores morais, resultantes das novas formas de socialização. Segundo ele, os indivíduos do começo do século XXI são *simbolicamente transexuais*, já que a falta de uma convicção única, despojada de valores morais tradicionais, abre espaço para a incorporação ou a troca de convicções outras que satisfaçam os desejos ou as necessidades pessoais. Da mesma maneira, os indivíduos contemporâneos são mutantes

¹⁴ BAUDRILLARD, Jean. *A troca impossível*, p. 53-54.

biológicos, *transexuais em potência*, à medida que podem ser construídos minuciosamente segundo noções de beleza que guiam a mutação. Podem pintar o cabelo, alisá-lo, fazer plástica, implantar silicone ou outro tipo de prótese, conforme seus desejos. Segundo Baudrillard, quando não existe uma convicção específica, pode-se professar todas as outras. O exagero, o excesso dos signos, a proliferação deles por contigüidade encontram no transexual sua figura simbólica que por personificar a busca de identidade e de diferença torna-se o expoente, exemplo mais notório que representa a ideologia da proliferação viral dos signos, do *free style*, do *self-service dos signos*; ou seja, a base dos novos comportamentos - o *self-service* da escolha aleatória dos signos. O transexual personifica, portanto, a busca de identidade e de diferença, levada ao extremo:

O corpo sexuado está entregue numa espécie de destino artificial é a transexualidade. Transexual não no sentido anatômico mas no sentido mais geral de travestido, de jogo de comutação dos signos do sexo, e por oposição ao jogo anterior da diferença sexual, de jogo de indiferença sexual, indiferenciação dos pólos sexuais e indiferença ao sexo como gozo (...). Somos todos transexuais. Assim como somos mutantes biológicos em potência, somos transexuais em potência. E não é questão de biologia. Somos simbolicamente transexuais (...). Somos todos agnósticos ou travestis da arte ou do sexo. Já não temos convicção estética nem sexual, mas professamos todas¹⁵.

Não é mera coincidência que os grandes ícones da sociedade de consumo personificaram no modo de atuar a indeterminação genética, como, por exemplo, Greta Garbo, Marlene Dietrich, James Dean, Mick Jagger, David Bowie, Andy Warhol, Elton John, Madonna, Michael Jackson. O fascínio que exercem advém da representação simbólica da busca de identidade e de diferença, em todas as variantes do *travestismo*: hermafroditas, andróginos e bissexuais.

Segundo Lipovetsky, é impossível discutir os costumes ocidentais sem analisar a frivolidade da moda, a lógica dos modismos: mudar por mudar representa um dos temas

¹⁵ BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*, p. 27-29.

centrais da vida pós-moderna, sinônimo do individualismo e dos sistemas baseados no constante processo de reciclagem dos signos. A moda tem, portanto, importância capital nesse momento. Ela transcende a questão da indumentária, está nos meios de comunicação, nos objetos, nos costumes, em todos os lugares. A escolha entre diversos modelos e estilos, além de enfatizar a autonomia, a personalização, o individualismo, representa simbolicamente a socialização dos indivíduos na era do consumo de massa que se dá pela lógica das necessidades e das informações, continuamente recicláveis. A obsolescência acelerada norteia a produção da moda, dos objetos e das informações constantemente reatualizadas:

O imperativo da moda não é narrar ou fazer sonhar, mas mudar por mudar e a moda só existe através deste processo de desqualificação incessante das formas. Ao fazê-lo, ela é a verdade dos nossos sistemas históricos baseados na experimentação acelerada, a exposição do seu funcionamento intrínseco sob a modalidade lúdica e despreocupada. A transformação, com efeito, encontra-se aqui em ato, mas mais na sua forma do que nos seus conteúdos: por certo que a moda inova, mas, sobretudo, parodia a mudança, caricatura a inovação ao programar o ritmo das suas transformações; ao acelerar a cadência dos seus ciclos; ao identificar o novo com a promoção de gadgets; ao simular em cada estação a novidade fundamental¹⁶.

Lipovetsky percebe a moda *retro* como representante de uma sociedade personalizada, uma vez que ela só é possível numa sociedade livre de valor principal, em que todas as ideologias coexistem numa total indiferença, com destino paródico. Evidenciando a descontração, o código paródico tende a maleabilizar ou personalizar as estruturas rígidas e coercivas dos cânones estritos que anteriormente regiam a moda:

Anos cinquenta, anos sessenta, voga de condimentos de todos os períodos, o retro não se assemelha a moda alguma porque já não se define por cânones estritos e inéditos, mas apenas pela referência flexível ao passado e pela ressurreição dos signos defuntos da moda, mais ou menos livremente combinados. Neste sentido, o retro encontra-se adaptado a uma sociedade personalizada, desejosa de afrouxar os enquadramentos e de se instituir em termos de maleabilidade¹⁷.

¹⁶ LIPOVETSKY, Gilles *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 145.

¹⁷ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 142.

6. 3. Aplicação dos conceitos sobre a cultura ocidental pós-moderna no argumento e na estética de *Precário Paraíso*

Não há antinomia simples ou unidimensional: o hedonismo produz conflitos, e desarma outros. Se o consumo e o hedonismo permitiram a radicalidade dos conflitos de classe, fizeram-no ao preço de uma generalização da crise subjetiva. A contradição nas nossas sociedades não resulta apenas do fosso entre a cultura e a economia, mas do próprio processo de personalização, um processo sistemático de atomização e individualização narcísica: quanto mais a sociedade se humaniza, mais o sentimento de anonimato se estende; quanto maior a indulgência e a tolerância, maior a falta de segurança do indivíduo em relação a si próprio; quanto mais se prolonga o tempo de vida, mais medo se tem de envelhecer; quanto menos se trabalha, menos se quer trabalhar; quanto mais os costumes se liberalizam, mais avança a impressão de vazio; quanto mais a comunicação e o diálogo se institucionalizam, mais sós se sentem os indivíduos, e maiores as dificuldades de contato; quanto mais cresce o bem-estar, mais a depressão triunfa. A era do consumo engendra uma dessocialização geral e polimorfa, invisível e miniaturizada; a anomia perde seus pontos de referência, e a exclusão, também agora por medida, desliga-se da ordem disciplinar¹⁸.

As análises sobre como a sociedade atual organiza-se ideologicamente, como seus membros vivem, e as aspirações produzidas por esse novo tipo de socialização permitiram delinear questões que foram ponto de partida para a criação do argumento, para a caracterização da protagonista e, posteriormente, para a idealização do roteiro de *Precário Paraíso*. O tema inicial do filme deveria girar em torno da questão da solidão na sociedade de consumo, enfoque que havia surgido a partir de percepções pessoais em relação ao cotidiano dos habitantes das grandes cidades. Com base nos estudos sobre a sociedade ocidental contemporânea, acrescentaram-se ao argumento elementos como o consumo, a mídia, a moda, que contribuem para a formação de novas formas de socialização, cada vez mais personalizadas e centradas no indivíduo.

¹⁸ LIPOVETSKY, 1989. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 119.

Os movimentos modernos de liberação individual levados ao extremo, indo além dos limites de seus domínios, geraram uma indefinição e um “princípio de incerteza e de dispersão dos valores” que se estendem a todos os domínios – política, arte, sexualidade, etc., “cujo resultado é para nós a confusão total, a impossibilidade de retomar o princípio de uma determinação estética, tanto quanto sexual ou política das coisas”¹⁹. Segundo Baudrillard, o princípio de incerteza, a ausência de um valor principal, único, são responsáveis tanto pelas conseqüências mais faustosas, quanto pelas mais fatais da sociedade atual.

A aspiração da sociedade de consumo rumo à liberação individual e, por conseguinte, à desvinculação das normas coercivas que muitas vezes limitavam o pleno desenvolvimento do valor fundamental da pós-modernidade - a realização pessoal - resultou, segundo Lipovetsky, no fechamento do sujeito em si mesmo; na diluição dos pontos de referência sociais; e no fim das grandes ideologias. O centramento na realização pessoal, na valorização do prazer, do desejo e da auto-suficiência legitimou todos os modos de vida; o que pode ser positivo no sentido da autovalorização, ou negativo à medida que gera indivíduos solitários ou fechados em pequenos grupos que não comutam ideologias, crenças, costumes ou objetivos comuns à sociedade. É de se notar que a crescente personalização e a desagregação dos costumes que mudaram substancialmente as formas de socialização estão estreitamente associadas à revolução do consumo que permitiu o máximo de personalização através da proliferação dos objetos. A moda *retro*, como o que aconteceu em outros domínios, é um exemplo claro de como todas as ideologias coexistem numa total indiferença, cujo destino é paródico, autoconsciente, a fim de estabelecer a

¹⁹ BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*, p. 14.

contradição metalingüística (meta-sistemática), evidenciando a descontração e maleabilidade das estruturas coercivas.

Resumidamente, as características mais visíveis da sociedade pós-moderna, segundo Lipovetsky, são a “predominância do individual sobre o universal, do psicológico sobre o ideológico, da comunicação sobre a politização, da diversidade sobre a homogeneidade, do permissivo sobre o coercivo”²⁰. A partir dessa leitura acerca da cultura contemporânea e das interpretações de Baudrillard, Bauman, Lasch e Lipovetsky, foi possível contextualizar e traçar as principais características psicológicas da protagonista do filme, como também definir sua estética, e a lógica do mundo em que ela vive:

- A personalização da personagem é determinada pelo mundo que a cerca.

Para que a história da animação se insira na realidade da sociedade pós-moderna, o universo da personagem seguirá algumas características presentes na sociedade contemporânea. O mundo que se pretende criar na animação é o do exagero, da paródia, da caricatura dos fenômenos mais notórios das sociedades de consumo.

- Instrumentos tecnológicos como computador, televisão, facilitadores da informação, estarão presentes no seu universo, mas salientarão a sensação de solidão da personagem, diante da impossibilidade de trocas físicas e afetivas entre eles a personagem. Tudo é emocionalmente frio e distante, não existe calor humano nas suas relações, que se limitam à posse de objetos.

- A personalização da protagonista advém antes de suas relações com os objetos do que de suas superficiais, praticamente inexistentes, relações interpessoais.

²⁰ LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*, p. 107.

- A personagem encontra-se num mundo onde as pessoas assim como ela estão excessivamente absorvidas e centradas em si mesmas e, por isso, não conseguem desenvolver relações interpessoais profundas e satisfatórias, já que essas relações poderiam acarretar perdas significativas na busca incessante da realização pessoal.

- Ela se sente incapaz de resolver os problemas fundamentais de sua existência; lê vários livros de auto-ajuda que prometem trazer o equilíbrio emocional, o autoconhecimento e a auto-satisfação. Esse procedimento reflete a atual proliferação dos organismos terapêuticos e de técnicas para alcançar a felicidade, sucesso, equilíbrio físico, espiritual e emocional. Os *best-sellers* místicos e de auto-ajuda salientam o fascínio sem precedentes por autoconhecimento e auto-realização como valores máximos das sociedades tecnicamente avançadas.

- A aparência da personagem também segue a lógica do *self-service*, da bricolagem. A protagonista representa a proliferação dos signos; o excesso de feminilidade; a mistura de estilos; o figurino, o penteado, a maquiagem, os adereços; o jogo dos signos do sexo; tudo isso faz dela simbolicamente um “travesti”, típico representante da cultura e da lógica pós-moderna, revelando o processo da indiferença pura, na medida em que todos os estilos e signos podem coexistir sem se excluírem. Tudo pode ser personalizado, escolhido aleatoriamente, conforme seu gosto individual. Ela pode, por exemplo, usar um figurino dos anos 1930 e uma peruca *black power* dos anos 1970. Essa lógica do *self-service*, base dos comportamentos pós-modernos, evidencia uma sociedade sem referências estáveis e valor principal. O *retro* é a paródia do sistema da moda, referência flexível ao passado pela ressurreição de signos defuntos da moda, combinados livremente; revivescência caricatural, meta-sistemática, que evidencia a personalização das normas, através da dimensão irônica

do humor. Segundo Baudrillard, o travesti como figura simbólica representa o expoente, o exemplo mais notório da ideologia da proliferação viral dos signos. O excesso como norma de vestir encontra sua expressão suprema na figura das *drag queens* que utilizam um código relativamente flexível para se vestir, chamado *dress code que é regido pelo: fetiche, body art, S&M, fantasy e glamour*. As *drag queens*, por personificarem a tendência pós-moderna da escolha aleatória dos signos numa busca incessante por identidade e por diferença, apontam os rumos estéticos para a idealização de *Precário Paraíso*, uma vez que o figurino das personagens reforça visualmente a ideologia da personalização centrada no sujeito. Essa lógica do excesso como norma para se vestir das *drag queens*, inevitavelmente, generaliza-se para a vestimenta de outra tribo urbana, os *clubbers*, expressivo grupo dos anos 1990.

- Visualmente, o micromundo da protagonista é desenvolvido a partir de progressões de círculos concêntricos, cujo núcleo é uma seringueira. A escolha da seringueira como origem, como centro desse micromundo artificial está relacionada às associações ligadas à árvore como elemento orgânico, natural, renovável e sujeito a interferências externas e internas, a que qualquer ser vivo também está sujeito. Deve-se também essa escolha particular ao fato de a seringueira produzir látex, material de propriedades plásticas, por isso transformável, moldável e, conseqüentemente, empregado na confecção de diversos objetos produzidos em série. Por essas características, a seringueira faz alusão e referência à era do consumo de massa, em que há uma demanda freqüente de novos objetos e indumentárias. A dualidade entre artificial e orgânico também se verifica a partir da estruturação visual entre a seringueira e o mundo artificial que ela produz.

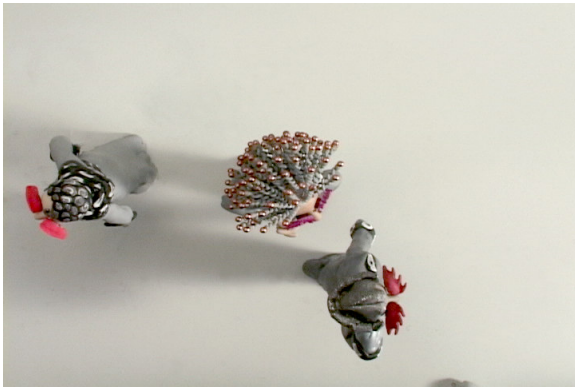
- O uso do *design* de cadeiras internacionalmente conhecidas para a confecção dos modelos em massa de modelar tem a função de gerar associações entre a animação e o mundo ocidental contemporâneo. A aparência do universo da animação segue a mesma estética da personagem - o excesso como norma, onde, além das cores berrantes, existe uma mistura de estilos, privilegiando o *design* dos anos 1960 de Verner Panton, que vem sendo ressuscitado nos últimos anos. Exemplos desse estilo são suas cadeiras feitas em fibra de vidro, para as quais desenvolveu um *design* com tendências opostas ao realismo e ao funcionalismo. Entre as características básicas de seu estilo, estão a grande maleabilidade e mutabilidade das formas curvas e ovais; o colorido intenso, orientado para uma maior individualidade e diferenciação; e a presença de elementos antifuncionais, puramente visuais.

O argumento do filme foi inspirado na animação russa *Bola de lã* (1968), de Nikolai Serebriakov, que suscitava, através do uso da narrativa alegórica/ simbólica, reflexões sobre a ganância humana e suas repercussões individuais e sociais. A história desenrola-se a partir do encontro entre uma velha senhora e uma ovelha mágica que a provê dos bens necessários às suas aspirações de vida. A velha encanta-se com o fato de possuir objetos e de sobressair-se por suas posses diante de personagens que não conseguem sequer suprir suas necessidades básicas. Com sua compulsão desmedida por bens materiais e ostentação, ela explora demasiadamente a ovelha, até seu total esgotamento. Ao final, a ovelha foge, desfazendo-se o mundo material construído com sua lã e também a velha senhora que se transformara, nesse ponto da animação, em mais uma peça de lã. Idéias de que a ostentação, a avareza e o egoísmo são responsáveis pela desigualdade social estavam presentes nesse filme.

Na animação *Precário Paraíso*, realizada como parte prática dessa Dissertação de Mestrado, a história também se desenvolve a partir de uma personagem cuja vida gira em torno da exploração dos bens que um elemento da natureza pode oferecer-lhe – a seringueira. Porém, a proposta central da animação é sugerir a idéia de uma sociedade de indivíduos centrados em si mesmos, onde todos reproduzem a mesma lógica hedonista, consumista e atomizada, cada qual de acordo com suas preferências - simular um mundo cuja moral, não mais imperativa e sacrificial, se retraiu para a esfera interpessoal, apresentando preocupações individuais livres de coerções sociais, apenas delimitada pelos Direitos do Homem, pelo respeito às liberdades, à individualidade, à tolerância e ao pluralismo.

Outline: em meio a diversos personagens que andam em direções aleatórias, a protagonista ruma para um cenário inóspito. Encontra uma pequena seringueira e a rega. Sob seus cuidados, a árvore cresce e lhe proporciona látex para confeccionar objetos. Encantada, a personagem edifica em volta da árvore seu micromundo. Constrói, então, um novo corpo, muda compulsivamente de cabelo, vestidos e móveis. O mundo que a cerca contribui para exaltar seus desejos e seu ego. Sua conduta pauta-se pelo máximo de bem-estar, ainda que esse bem-estar só possa ser alcançado pelo uso de psicotrópicos e pela busca de apoio em teorias filosóficas ou simplesmente de auto-ajuda que respondam a suas indagações pessoais sobre as possibilidades de felicidade imediata. Apesar do contato que mantém com os outros personagens, permanece encerrada em sua microrealidade. Seu micromundo mostra-se, a despeito da aparente visão de paraíso, frágil. Como a protagonista não possui uma referência ideal, valores morais ou éticos fixos e estáveis que norteiem suas aspirações, necessita incessantemente de objetivos que garantam, em curto prazo, um sentido para sua existência. Incessantemente busca no consumismo, na vaidade e nos livros

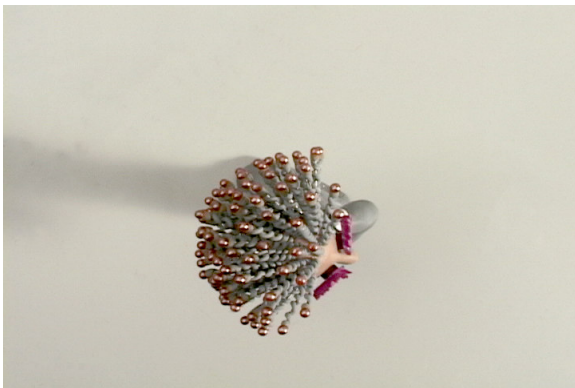
de auto-ajuda, a auto-satisfação. Assim, os valores que direcionam a vida da personagem estão vinculados à desvalorização e à renovação dos objetos de desejo que são tão transitórios quanto as alternâncias da moda. Essa microrealidade, ao final, apresenta-se como parte de um mundo formado por diferentes micromundos de árvores que mantêm uma mesma lógica - giram em torno de indivíduos que, apesar das interações entre si, permanecem encerrados em seus mundos circunscritos. Nenhum grande projeto, ideologia ou tradição moral os une. Por outro lado, são livres, no sentido de que não estão sujeitos à imposição de nenhuma crença, causa, pessoa ou idéia que deles exijam sacrifício.



Vários personagens andam com pressa em sentidos opostos, enquanto a personagem principal permanece parada observando-os passar.



Início do movimento de câmera: *Zoom in*
Continuação da ação anterior.



Final do movimento de câmera: *Zoom in*
Continuação da ação anterior.



Inicialmente a personagem permanece triste. Depois respira fundo, fica um pouco mais animada e segura a bolsa.



Começa a andar.



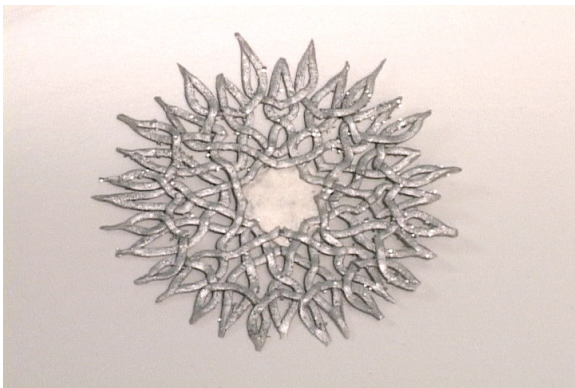
Fusão
Caminha animada (skip)



Fusão
Caminha desanimada.



Pára e levanta a mão acima dos olhos.



Vista subjetiva da personagem (sol pulsando).



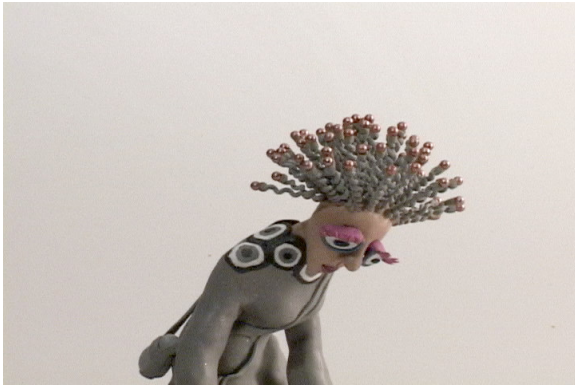
Continua desanimada.



Fusão
Caminha desanimada, até pisar em uma folha.
Ruído de folhas amassadas.



Vista subjetiva da personagem, pisando em uma
folha. Dá um passo para trás.



Fica assustada e ajoelha para cuidar da árvore.



Continuação da ação anterior.



Levanta e tira o cantil.



Molha a árvore.



A árvore murcha completamente, perde todas as folhas. A personagem fica triste, mas de repente a árvore começa a crescer rapidamente.



Continuação da ação anterior.



A árvore continua crescendo. A personagem acompanha com a cabeça o crescimento da árvore.



Continua acompanhando o movimento da árvore.



Fusão
Vista subjetiva da personagem.



Fusão
A árvore produz sombra. A protagonista caminha em direção ao tronco.



Fusão
Encosta no tronco da árvore.



Gira, encosta o corpo na árvore e começa a agachar. Seu cabelo arranha o tronco.



Líquidos coloridos escorrem da seringueira, formando círculos concêntricos em volta do tronco.



Ela percebe o surgimento dos círculos a partir do círculo de cor vermelha. Admirada, levanta a mão, esticando o líquido viscoso conforme os movimentos produzido por ela.



Movimenta sua mão até o líquido soltar do chão.



Começa a brincar com o líquido e modela um telefone.



Percebe um barulho.



Nota que o líquido escorre da seringueira.



Vista subjetiva da personagem. Líquidos escorrendo da seringueira.



Levanta-se e segura com uma das mãos a seiva da árvore. O fluxo da seiva vermelha diminui.



Faz um corte na árvore. Um fluido verde começa a escorrer.



Faz pequenas bolas com o líquido verde.



A personagem aumenta progressivamente a bola que está no chão.



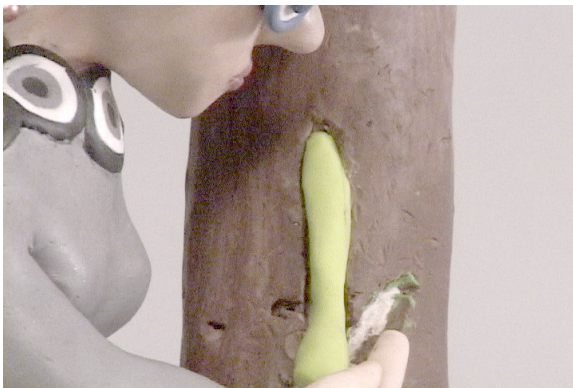
Continua fazendo pequenas bolas de massa.



Começa a modelar uma cadeira.



Continuação da ação anterior.



Fusão
Faz sulcos no tronco da árvore.



Fusão
Faz novos sulcos na árvore; um líquido branco escorre.



Fusão
Modela uma cadeira branca.



Fusão
Faz um novo traço no tronco; um líquido roxo escorre da árvore.



Continuação da ação anterior.



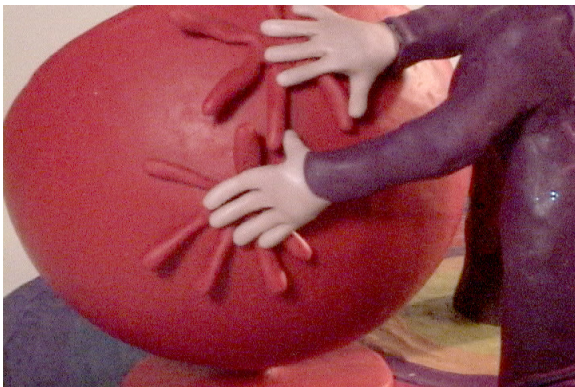
Continuação da ação anterior.



A personagem se orgulha de sua nova aparência.



Fusão
Corta a seringueira; um líquido vermelho escorre.
Corta novamente a seringueira; um líquido roxo escorre.



Fusão
Modela uma cadeira com o líquido vermelho.



Fusão
Cadeira vermelha e roxa ao fundo, fala ao telefone.



Fica pensativa.



Faz um novo corte na seringueira.



Fusão
Modela um vestido vermelho.



Uma revista arrastada pelo vento surge em quadro.



Começa a folhear a revista.



Close na revista, imagens de uma mulher antes e depois de uma transformação estética.



Fusão
Fecha a revista.



Fica pensativa.



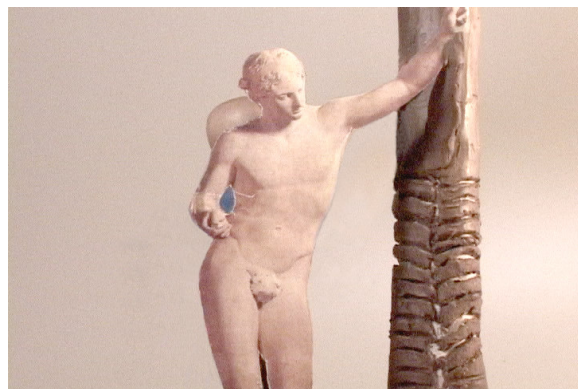
Fusão
Empurra com a mão a massa da barriga para o peito.



Começa a achar-se sensual.



Close no rosto da personagem; ela pisca os olhos.



Vista subjetiva da personagem: Apolo.



Abre os olhos, pisca três vezes.



Pequenas flores e estrelas vermelhas surgem a partir do pé da imagem de Apolo. A personagem fica encantada.



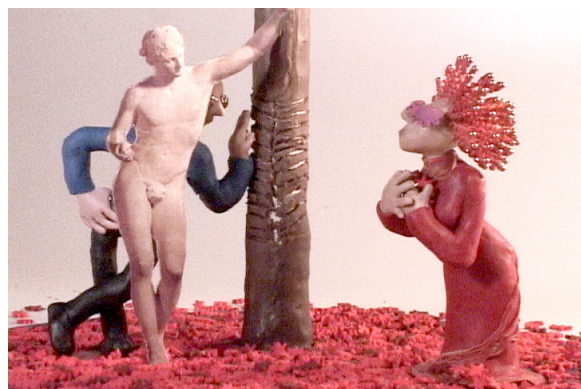
Continuação da ação anterior.



Agacha para pegar as flores e as estrelas.



Levanta com as flores e estrelas apoiadas no peito e se vira para beijar a imagem.



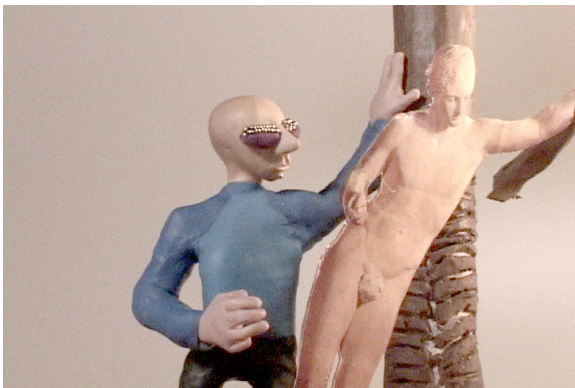
O personagem masculino atrás da imagem de Apolo se mostra impaciente.



Continuação da ação anterior.



O personagem atrás da imagem começa a mexer o braço direito.



Esbarra na imagem e ela cai.



A protagonista fica decepcionada.



Solta as flores e as estrelas.



Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



O personagem masculino chama a protagonista com um gesto grosseiro.



Decepcionada e irritada, ela rejeita o personagem masculino. As flores e estrelas desaparecem paulatinamente.



O personagem masculino se retira de cena.



Fusão.
Faz um corte na árvore.



Faz uma cadeira.



Senta na cadeira e fica pensativa.



Fusão
Faz um novo corte.
Movimento acelerado.



Faz outro corte.



Faz mais um corte.



Modela outra cadeira.



Balança as pernas.



Faz três novos sulcos.



Modela um sofá vermelho.



Fusão
Cruza as pernas.



Fusão
Faz novos sulcos no tronco.



Fusão
Modela outro sofá.



Fusão
Senta e folheia um livro.



Fusão
Faz um corte na árvore.
Movimento lento.



Fusão
Confecciona uma cadeira vermelha.
Movimento lento.



Fusão
Fica cada vez mais triste.



Fusão
Faz um novo corte.
Movimento extremamente lento.



Fusão
Faz um novo corte. Agora se veste de vestido azul. O movimento continua lento.



Fusão
Faz mais um corte.



Fusão
Modela um cachorro.



Continuação da ação anterior.



Faz um sulco na seringueira.



Faz outro sulco na seringueira.



Seleciona uma música no *Juke Box*.



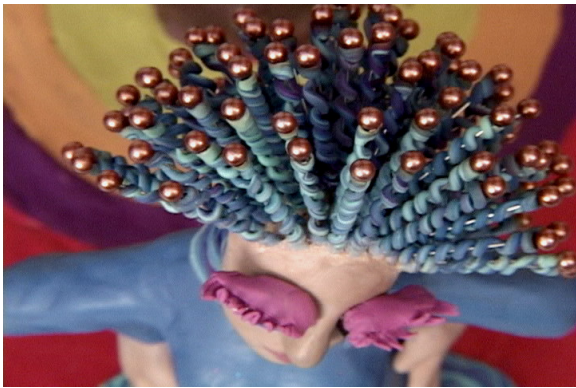
Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



O cachorro acompanha com a cabeça a protagonista.



Começa a dançar.



Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



Surgem outros personagens.



Continuação da ação anterior.



Continuação da ação anterior.



Começa a ficar irritada.



Fica desanimada.



Fusão
Faz um novo corte na seringueira.



Mais dois cortes.



Início do *zoom out*.
O cachorro levanta a cabeça. Livros de auto-ajuda e pílulas no chão.



Fim do movimento de câmara.
A protagonista folheia um livro.



Close na capa do livro: *Você é insubstituível*. Coloca o livro no chão.



O cachorro olha para ela.



Olha para o cachorro.



Acaricia o cachorro. Olha para cima e fica assustada.



Vista subjetiva da personagem



Fusão
Início do movimento de "grua". Continua fazendo carinho no cachorro.



Continuação da ação anterior.

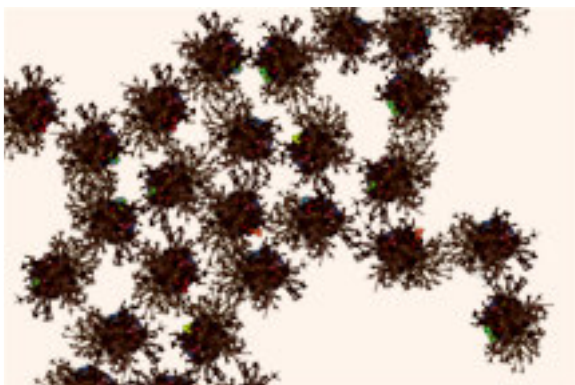


Final do movimento de “grua”.



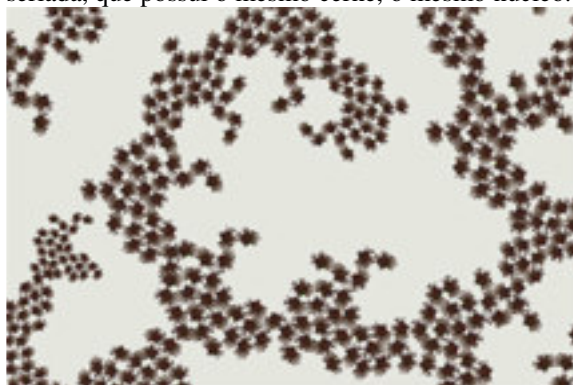
Fusão

Zoom out do mundo concêntrico da personagem até aparecerem outros mundos semelhantes ao da protagonista. Pouco a pouco esses pequenos mundos concêntricos aparecem como parte de uma estrutura seriada, que possui o mesmo cerne, o mesmo núcleo.

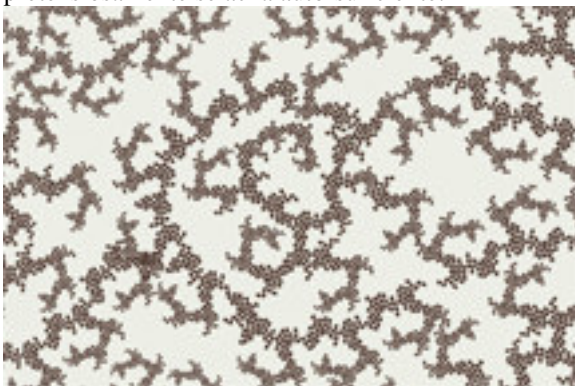


Fusão

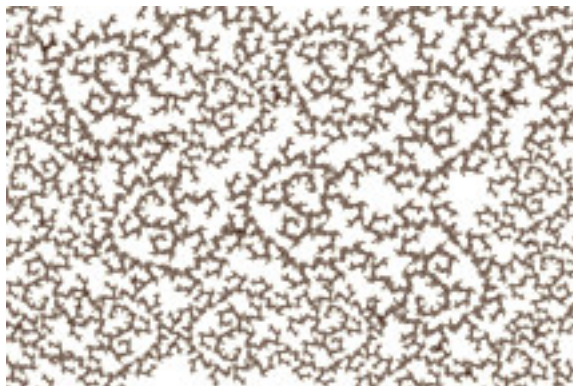
Assim como acontece com o mundo concêntrico da protagonista, cada mundo circunscrito que se desenvolve sob uma árvore é também uma parcela individual de escolhas hedonistas e consumistas. Em cada núcleo encontra-se o sujeito fechado em si mesmo, o sujeito sem o outro, enfim, o sujeito que pretensiosamente se acha auto-suficiente.



Continuação da ação anterior



Continuação da ação anterior



Fim do *Zoom out*.

CONFECÇÃO DO ESQUELETO, PERSONAGENS E OBJETOS DE CENA

Definidos os rumos teóricos e estéticos que a animação seguiria, partiu-se para a etapa de construção dos personagens e objetos de cena. A opção pela realização de uma animação com massa de modelar, consideradas as dificuldades próprias a essa técnica, tais como deformação, ressecamento e limpeza constante dos bonecos, pautou-se pela sua característica de flexibilidade, possibilitando a representação das diversas transformações que a personagem principal sofreria ao longo do filme. A técnica de animação *stop-motion* em massa de modelar também se adequava à história, já que a personagem criava seus objetos a partir do látex da seringueira, necessitando para tal de uma técnica em que fosse possível a construção de objetos com aparência plástica ao longo da seqüência animada.

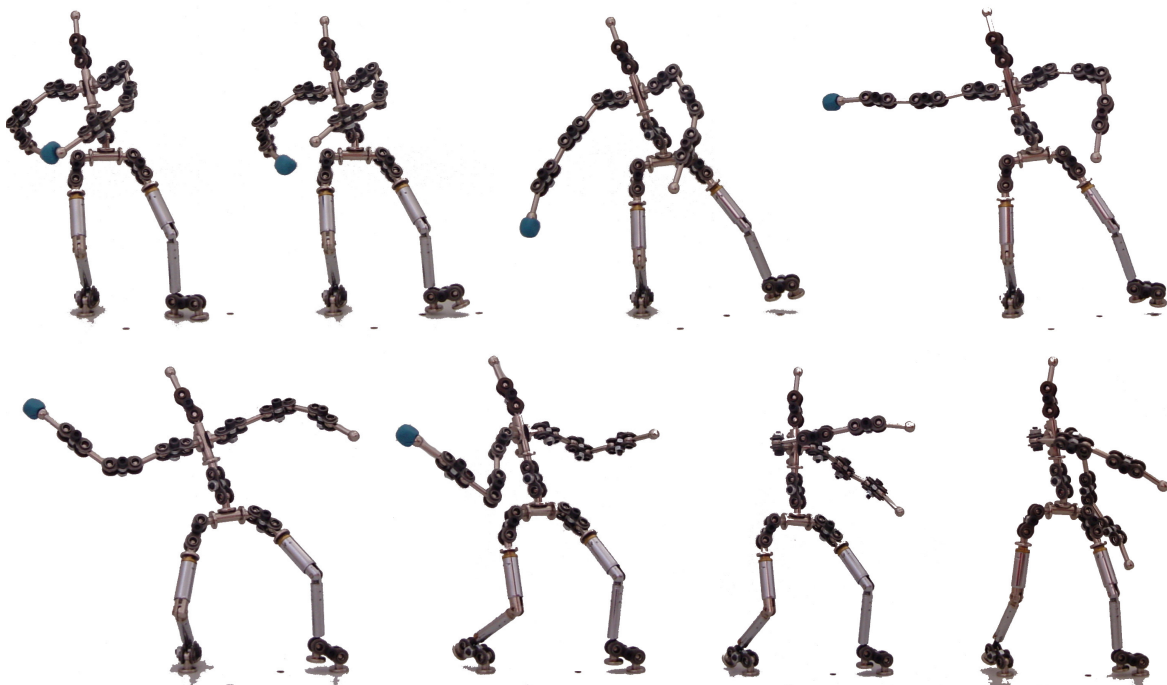
Ao utilizar a técnica de *stop-motion*, a primeira preocupação foi com a confecção de um esqueleto móvel da personagem que suportasse o peso do revestimento de massa, possibilitasse movimentos fluidos e precisos, e que não se quebrasse na etapa em que as imagens seriam capturadas. O esqueleto feito de arame foi logo descartado por não oferecer essas prerrogativas. A construção do esqueleto usinado também foi descartada pelo alto custo, já que envolvia equipamentos e profissionais especializados. A solução encontrada foi adaptar materiais disponíveis para fins diversos, como corrente de bicicleta, parafusos, adereços usados na confecção de utensílios feitos de couro, antenas de rádio e conectores utilizados em materiais elétricos.

ESQUELETO

Estrutura articulável utilizada na animação.

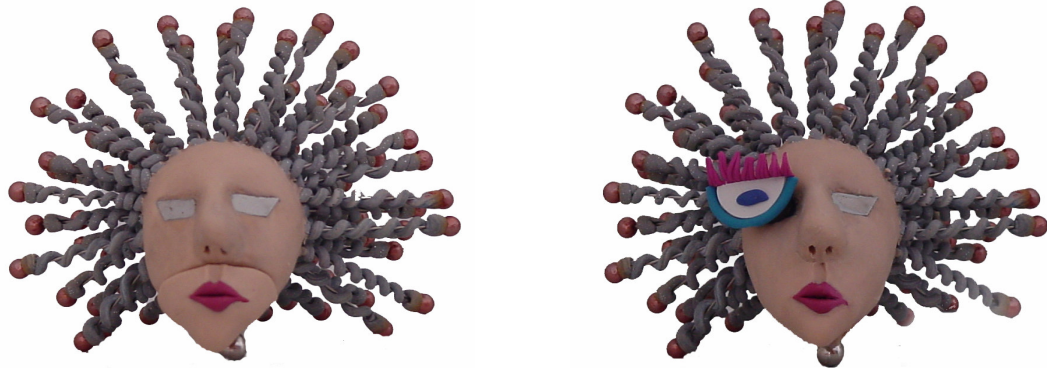


Os quatro pinos que faziam parte do pé do esqueleto, eram parafusados na base de madeira do cenário para garantir a imobilidade do modelo.



Estudo de movimento feito com o esqueleto utilizado na animação *Precário Paraíso*.

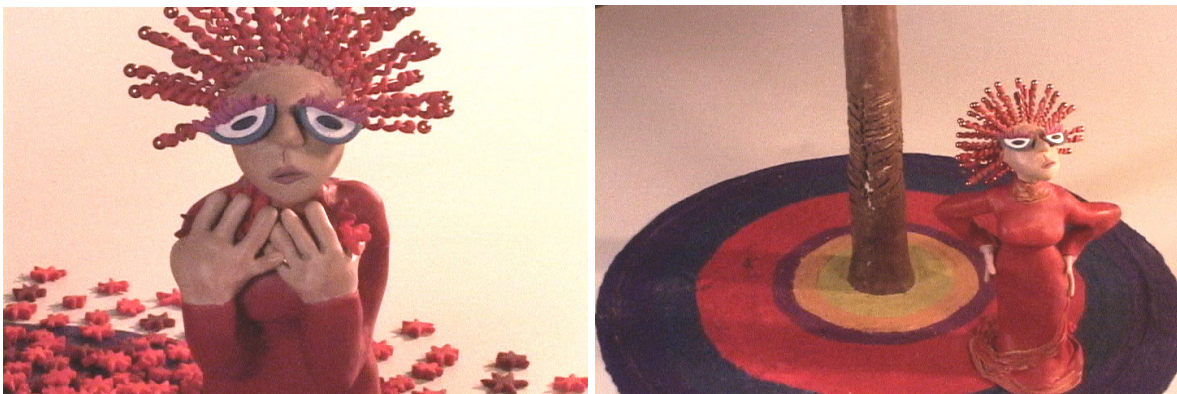
CONFECÇÃO DA PERSONAGEM: características físicas da boneca, material utilizado, articulação das partes móveis



A cabeça da boneca foi sustentada por um eixo metálico com ponta esférica, em torno do qual se davam os movimentos do pescoço. Os olhos da personagem possuíam ímãs fixados em lâminas de estilete, que faziam parte da estrutura fixa do rosto. A parte superior da cabeça e os lábios eram rígidos e a parte inferior foi feita com massa de polímero (Fimo) não assada, possibilitando o movimento da boca.



A personagem possuía três pares de olhos: um com olhos abertos, outro com olhos parcialmente abertos e um com olhos fechados, responsáveis pelas piscadas de olho, quando usados em seqüência na animação. Os olhos chapados da personagem possuíam pupilas feitas de massa (não assada) que podiam ser deslocadas conforme a direção do olhar.



A angulação dos olhos era responsável por grande parte da expressão facial da personagem. O esqueleto era revestido de com massa de polímero. Por seu pequeno tamanho, as mãos não necessitavam de uma estrutura metálica; a resistência da massa era suficiente para criar diferentes mudanças de posição.

OBJETOS DE CENA



Modelo construído com estrutura esférica metálica e massa plástica revestida com massa de polímero. *Design* de Eero Aarnio. [Ball, 1963-1965].



Modelo confeccionado com espuma de poliuretano, massa plástica e revestimento de massa de polímero. *Design* de Verner Panton. [Panton, 1959-1960].



Modelo construído com massa de modelar. *Design* de Eero Aarnio. [Tomato chair, 1971].



Miniatura construída com espuma de poliuretano, recoberta com massa plástica, revestida com massa de polímero. *Design* de Verner Panton. [*Multifunctional unit*, 1998].



Modelo confeccionado com espuma de poliuretano, recoberto com massa plástica, revestida com massa de polímero e *glitter*. *Design* de Marc Newson. [*Lockheed Lounge*, 1985-1986].



Miniatura (cadeira) feita com arame de alumínio e massa de polímero. *Design* de Ludwig Mies van der Rohe. Model no. MR10, 1927. Modelo (*juke box*), construído a partir de papelão, tubo de ensaio, revestido com massa de *biscuit*. *Design* de Paul Fuller. [*Wur Litzer 115*, 1946-1947]

PRODUÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

Durante a etapa de captura das imagens da animação, a etapa de produção propriamente dita, as preocupações com relação ao esqueleto e ao uso da massa de modelar mostram-se mais do que plausíveis e, apesar do cuidado na pré-produção, essa etapa muitas vezes foi interrompida para reconstrução dos bonecos. A deformação dos bonecos e o ressecamento da massa de polímero causado pela iluminação acabavam por inutilizar os bonecos após um dia de estúdio, sendo necessário hidratar a massa com água e misturá-la novamente até restaurar sua consistência para só então refazer integralmente os personagens. A cada reconstrução dos bonecos, os esqueletos também precisavam ser constantemente reapertados, pois acabavam cedendo com o excesso de uso.

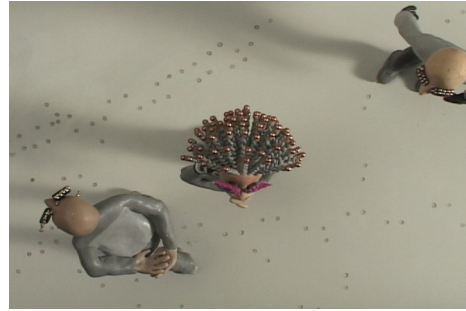
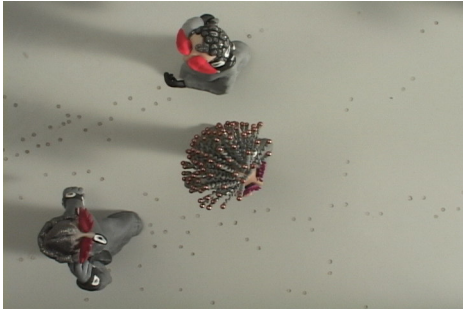
A iluminação também foi outro fator que determinava certa lentidão ao processo de animação *stop-motion*, pois a cada mudança de cena, freqüentemente, tinha que ser alterada, tendo, no entanto, que manter correlação com a cena anterior para que a noção de continuidade dentro da seqüência não fosse interrompida.



Estúdio

As imagens foram capturadas através da câmera PD 150 da Sony e descarregadas no programa *Stop Motion Pro* que possibilitava verificar o andamento da animação. Entre os recursos ofertados pelo programa, está o *onionskin* que possibilita perceber se o deslocamento dos bonecos se deu de acordo com o desejado pelo animador. No entanto, a percepção de que o movimento se processara no ritmo esperado só podia ser verificada após uma série de *frames*. A quase impossibilidade de conseguir recolocar o boneco na posição em que seria necessário criar um novo *frame* para obter o movimento final mais fluido, acabava por gerar dois impasses: o de assumir movimento (antecipação, ação, reação, aceleração e desaceleração) e tempo incorretos para aquela cena: ou de refazê-la integralmente. Essa problemática foi uma constante durante toda a realização do filme. Como havia prazos para o término do produto final, muitas vezes, houve necessidade de se optar pela primeira alternativa.

Pôde-se constatar que movimentos de câmera na animação *stop-motion* são notoriamente complexos, já que devem ser realizados *frame a frame*, para que os demais elementos da cena também permaneçam em movimento. É necessário um eixo para que a câmera, fixa nele, se desloque sem trepidar, fazendo com que o movimento seja contínuo e fluido. O movimento de *zoom in* da primeira seqüência foi realizado com o auxílio da truca, uma vez que ela proporcionava espaçamentos precisos que podiam gerar aceleração e desaceleração mais fluida do que se fosse feito diretamente no zoom da câmera. Já o movimento de grua, desejado na última seqüência, necessitou de um deslocamento do cenário para frente (também feito com o auxílio de uma base de truca) e do *zoom out* da câmera que juntos davam a impressão geral de movimento de grua.



Movimento de *zoom in* realizado na primeira seqüência. O esqueleto dos bonecos foi parafusado nos furos feitos anteriormente à captura das imagens da animação.



Movimento de “grua” da última seqüência.



Durex amassado foi usado para simular a água que escorria do cantil. Na seqüência em que a árvore crescia, foi utilizada uma estrutura de arame revestida com massa de modelar, e remodelada ao longo do processo de animação.



Pequenas faixas de massa de modelar seqüenciadas foram utilizadas para criar a impressão de que os círculos surgiam em torno da árvore. A massa vermelha puxada pela personagem tinha uma estrutura de metal que facilitava a fixação do movimento dos fios.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ARRUDA, José Jobson. *Nova História moderna e contemporânea*. São Paulo: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 2004.

AUMONT, Jacques (org.). *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. São Paulo: Papirus, 2003.

AVELAR, Idelber. *Alegorias da derrota: a ficção pós-ditatorial e o trabalho do luto na América Latina*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

BARBOSA Júnior, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

BARTHES, Roland. *Elementos de semiologia*. São Paulo: Editora Cultrix, 2001.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BARTOSEK, Karel. “Europa Central e do Sudeste”, in: CORTOIS, Stéphen e outros. *O livro negro do comunismo: crimes, terror e repressão*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*. Campinas: Papirus Editora, 1990.

BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. *A troca impossível*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. London: Indiana University Press e John Libbey & Company, 2001.

BERNARDET, Jean-Claude. *O que é cinema*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2004.

BOORMAN, John e DONOHUE, Walter. *Projections 5: film-makers on film-making*. London: Faber and Faber, 1996.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*, Madison: The McGraw-Hill Companies, Inc., 1997.

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos in RAMOS, Fernão. *Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional*. Vol. II. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos: Mitos, sonhos, cor, gestos, formas, figuras, cores e números*. 17ª ed., Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

CHIERICHETTE, David. *Hollywood costume design*. Toronto: Cassell & Collier Macmillan Publishers, 1976.

CHION, Michel. *O roteiro do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura e linguagem: a obra literária e a expressão linguística*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1974.

COSTA, Antonio. *Compreender o cinema*. São Paulo: Globo, 1989.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

ECO, Umberto. *A estrutura ausente: introdução à pesquisa semiológica*. São Paulo: Perspectiva, 7ª ed., 2003.

ECO, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 2ª ed., 2002.

ECO, Umberto. *Os limites da interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ECO, Umberto. *Obra aberta: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ECO, Umberto. *Semiótica e filosofia da linguagem*. São Paulo: Ática, 1991.

ECO, Umberto. *Tratado geral de semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 4ª ed., 2003.

ESSLIN, Martin. *O teatro do absurdo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1968.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

FABER, Liz e WALTERS, Helen. *Animation unlimited: innovative short films since 1940*. London: Laurence King Publish, 2003.

- FALCÃO, Antônio Rebouças et al. *Coletânea lições com cinema: animação*. São Paulo: Fundação para o Desenvolvimento da Educação, 1996.
- FREITAS, Verlaine. *Adorno e a arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- FRIERSON, Michael. *Clay animation*. New York: Twayne Publishers, 1994.
- FURHAMMAR, Leif e ISAKSSON, Folke. *Cinema e Política*. São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- FURNISS, Maureen. *Art in motion: animation aesthetics*. London: John Libbey & Company Pty Ltd, 1999.
- GEADA, Eduardo. *O poder do cinema*. Lisboa: Livros Horizonte, 1985.
- GIANNETTI, Eduardo. *Felicidade: diálogos sobre o bem-estar na civilização*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- HALAS, John, *Film & Graphics*. Zurich: Walter Herdeg, 1967.
- HALAS, John, e MANVELL, Roger, *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- HALAS, John, e WHITAKER, Harold, *Timing for animation*. London: Focal Press, 1981.
- HAMES, Peter. *Dark Alchemy: the films of Jan Svankmajer*. London: Praeger, 1995.
- HANSEN, João Adolfo. *Alegoria: construção e interpretação da metáfora*. São Paulo: Atual, 1986.
- HENNEBELLE, Guy. *Os cinemas nacionais contra Hollywood*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

- HILL, Lee. *Sem destino*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- HINCHIFFE, Arnold . *The Absurd*. 3. Ed, Great Britan: Cox & Wyman, 1974.
- HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX –1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- HOBSBAWM, Eric. *O novo século: entrevista a Antonio Polito*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- HOWARD, David; MABLEY, Edward. *Teoria e prática do roteiro*. São Paulo: Globo, 1996.
- KASPAR, Elke. *Muebles modernos*.Espanha: Editorial Gustavo Gil 1970.
- KLEIN, Norman. *Seven minutes: the life and death of the american animated cartoon*. London: Verso, 1998.
- KOETHE, Flávio. *A alegoria*. São Paulo: Ática, 1986.
- LALOUX, René. *Ces dessins qui bougent: cent ans de cinéma d’animaton*. Paris: Dreamland, 1996.
- LANE, Andy. *Ceating creature comforts*. London: Boxtree, 2003.
- LAYBOURNE, Kit, *The animation book*. New York: Crown Publishers Inc., 1979.
- LASCH, Christopher. *A cultura do narcisismo: a vida americana numa era de esperanças em declínio*. Rio de Janeiro: Imago, 1993.
- LEÃO, Carolina. In *Techno: o espetáculo pop nas pistas de dança*.
- LEMERT, Charles. *Pós-modernismo não é o que você pensa*. São Paulo: Loyola, 2000.

LÉVY-STRAUSS, Claude. *Tristes Trópicos*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1955.

LIPOVETSKY, Gilles. *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo*. Portugal: Relógio D'Água, 1989.

LIPOVETSKY, Gilles. *Metamorfoses da cultura liberal: ética, mídia e empresa*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LOPES, Érika Savernini. *Índices de um cinema de poesia: Pier Paolo Pasolini, Luis Buñuel e Kieslowski*. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1998.

LORD, Peter e SIBLEY, Brian. *Creating 3-D animation: the Aardman Book of filmmaking*. New York: Harry N. Abrams Inc., 1998.

MARCUSE, Hebert. *Cultura e psicanálise*. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

MATOS, Maria Vitalina Leal de. “Alegoria”, in: COELHO, Jacinto do Prado e outros. *Dicionário de Literatura*. São Paulo: Companhia Brasileira de publicações, 1969. Volume I.

MELMAN, Charles. *O homem sem gravidade: gozar a qualquer preço*. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2003.

MELO, Hygina Bruzzi de. *A cultura do simulacro: filosofia e modernidade em Jean Baudrillard*. São Paulo: Loyola, 1988.

MITTELL, Jason. “The great Saturday morning exile: scheduling cartoons on television’s periphery in the 1960s”, in: STABILE, Carol A. e outros. *Prime time animation: television animation and American culture*. New York: Routledge, 2003.

MIRANDA, Carlos Alberto. *Cinema de animação: arte nova/ arte livre*. Petrópolis: Vozes, 1971.

MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 2001.

MORENO, Antônio. *A experiência brasileira no cinema de animação*. Rio de Janeiro: Artenova/ Embrafilme, 1978.

NAZARIO, Luiz. *As sombras móveis: atualidade do cinema mudo*. Belo Horizonte: Editora da UFMG/midia@rte, 1999.

NOAKE, Roger. *Animation: a guide to animated film techniques*. London: Macdonald & Co, 1998.

PAES, Maria Helena Simões. *A década de 60: rebeldia, contestação e repressão política*. São Paulo: Ática, 2002.

PALOMINO, Erika. *Babado forte: moda, música e noite na virada do século 21*. São Paulo: Mandarim, 1999.

PASOLINI, Pier Paolo. O Cinema de Poesia in *Ciclo Pasolini – anos 60*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1985.

PASOLINI, Pier Paolo. *As últimas palavras do herege: entrevistas com Jean Dufлот*, São Paulo: Brasiliense, 1983.

PILLING, Jayne. *A reader in animation studies*. London: John Libbey & Company Pty Ltd, 1997.

RUSSET, Robert e STARR, Cecile. *Experimental Animation: origins of a new art*. New York: Da Capo, 1988, 1ª ed. 1976.

SANTOS, Jair Ferreira dos. *O que é pós-modernismo*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

- SCOTT, Jeffrey. *How to write for animation*. New York: Overlook, 2002.
- SOLOMON, Charles. *Enchanted drawings: The history of animation*. New York: Alfred A. Knopf, 1989.
- SORLIN, Pierre. *Sociología del cine: la apertura para la historia de mañana*. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.
- STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papirus, 2003.
- STAM, Robert e allii. *New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism and beyond*. London: Routledge, 1994.
- TAYLOR, Richard. *The encyclopedia of animation techniques*. London: Running Press, 1996.
- THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. *Disney animation: the illusion of life*. New York: Abbeville, 1983.
- THOMPSON, Frank. *Tim Burtom's nightmare before Christmas: the film, the art, the vision*. New York: Hyperion, 1993.
- TIETJENS, Ed. *Así se hacen películas de dibujos*. Barcelona: Instituto Parramón, 1977.
- TURNER, Graeme. *Cinema como Prática social*. São Paulo: Summus, 1997.
- VANOYE, Francis e GOLIOT-LETE Anne. *Ensaio sobre a análise filmica*. Campinas: Papirus, 1994.
- WEBBER, Marilyn. *Gardner's guide to feature animation writing: the writer's road map*. London: GGC publishing, 2002.
- WELLES, Paul. *Understanding animation*. London, Great Britain: Routledge, 1998.

WELLES, Paul. *Animation: genre and authorship*. London, Great Britain: Wallflower Press, 2002.

WELLES, Paul. “Smarter than the average art form: animation in television era”, in: STABILE, Carol A. e outros. *Prime time animation: television animation and american culture*. New York: Routledge, 2003.

XAVIER, Ismail. “A alegoria langiana e o monumental: a figura de Babel em Metropolis”, in: CAPELATO, Maria e outros. *História e cinema: Dimensões históricas do audiovisual*, p.15 – 38. São Paulo: Alameda, 2007. (USP: história social. Série Coletâneas)

XAVIER, Ismail. “A alegoria Histórica” in RAMOS, Fernão. *Teoria Contemporânea do Cinema: Pós-estruturalismo e filosofia analítica*. Vol. I. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento: Cinema Novo, Tropicalismo e Cinema Marginal*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

XAVIER, Ismail. “O cinema moderno segundo Pasolini”, in: *Revista Italianística*, São Paulo, ano I, nº 1, pp. 101-109, 1993.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.