

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
Programa de Pós-Graduação em Artes – PPG-Artes

Patricia Perez de Moraes Barbosa

**Utopia e Distopia na animação *O Menino e o Mundo*:
um estudo sobre Metáforas Visuais**

Belo Horizonte,
2024.

Patricia Perez de Moraes Barbosa

**Utopia e Distopia na animação *O Menino e o Mundo*:
um estudo sobre Metáforas Visuais**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Artes.

Área de concentração: Artes

Linha de pesquisa: Cinema

Orientador: Prof. Dr. Mauricio Silva Gino

Belo Horizonte,

2024.

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

778.5347
M827u
2024

Moraes, Patricia Perez, 1982-
Utopia e distopia na animação O menino e o mundo: [recurso eletrônico] : um estudo sobre metáforas visuais / Patricia Perez de Moraes Barbosa. – 2024.
1 recurso online.

Orientador: Mauricio Silva Gino.

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Animação (Cinematografia) – Teses. 2. Animação (Cinematografia) brasileira – História e crítica – Teses. 3. Percepção visual – Teses. 4. Crítica cinematográfica – Teses. I. Gino, Mauricio Silva, 1966- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Tese da aluna **PATRICIA PEREZ DE MORAES BARBOSA** - Número de Registro **2020681239**.

Título: **“Utopia e Distopia na animação O Menino e o Mundo: um estudo sobre Metáforas Visuais”**

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Orientador – EBA/UFMG

Profa. Dra. Mariana Ribeiro da Silva Tavares – Titular – UFMG

Profa. Dra. Siane Paula de Araujo – Titular – CEFET-MG

Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade – Titular – EBA/UFMG

Prof. Dr. Simon Pedro Brethé – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 29 de maio de 2024.



Documento assinado eletronicamente por **Mauricio Silva Gino, Professor do Magistério Superior**, em 05/06/2024, às 14:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Simon Pedro Brethe, Professor do Magistério Superior**, em 06/06/2024, às 10:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia Menezes de Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 06/06/2024, às 12:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana Ribeiro da Silva Tavares, Usuário Externo**, em 06/06/2024, às 16:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Siane Paula de Araujo, Usuária Externa**, em 07/06/2024, às 17:30, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rita Lages Rodrigues, Coordenador(a) de curso de pós-graduação**, em 10/06/2024, às 10:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3283906** e o código CRC **126D6A3D**.

Dedico esta pesquisa aos amores da minha vida e meus maiores incentivadores. Aos meus pais, Rosa e José Carlos.

(in memoriam)

AGRADECIMENTOS

Não cheguei até aqui sozinha. Tudo o que sou é formado por contribuições de pessoas e situações que fizeram parte da minha vida. Mas o momento em que comecei esta jornada foi diferente de qualquer outro que já tenha passado. Estávamos enfrentando uma pandemia, iniciada em 2019: a Covid-19. O desafio de estar em uma nova universidade e em outro estado/cidade foi ofuscado por esse momento difícil que o mundo estava enfrentando. De fato, se não fosse a rede de apoio que tive, nada seria possível.

Agradeço aos meus irmãos, Flávia, Gustavo e José Carlos, pelo incentivo, amor, admiração e sacrifícios que fizeram por mim, para que eu pudesse chegar até aqui.

Ao André Victor, meu amor, meu companheiro de vida, por todo apoio, por ouvir minhas epifanias sobre a pesquisa, por nunca me deixar desistir e segurar minhas mãos por diversos momentos, por ser meu ombro e por, juntos, enfrentarmos muitos desafios nesta jornada.

Aos meus sogros, Maria Regina e Fernando Victor, pelo amor e carinho de pai e mãe, pelo apoio, suporte e por trazerem um ambiente tranquilo para que eu concluísse meu trabalho.

À minha amiga e irmã, Fernanda, que ouviu todos os dias sobre a pesquisa nas caronas indo ao trabalho, pacientemente me dando conselhos, e que conhece esta pesquisa antes mesmo de ela surgir.

A todos os amigos e familiares que me apoiaram, incentivaram e compreenderam minhas ausências nas reuniões e confraternizações.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Mauricio Silva Gino, por ser mais do que um orientador, mas um amigo que soube me acolher, incentivar e apoiar em diversos momentos. Ensinou-me e aceitou esse desafio de participar na minha formação como pesquisadora e docente.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), pelas contribuições generosas a esta pesquisa e aos funcionários do Programa, sempre muito solícitos e gentis.

Agradeço aos membros da banca examinadora, por aceitarem me avaliar e por todo o aporte a esta pesquisa.

Agradeço à Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), pelo apoio e compreensão ao tempo dedicado à pesquisa. Assim como à minha nova casa profissional, a Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), pelo incentivo e compreensão nesta reta final.

RESUMO

A presente pesquisa constitui um estudo sobre a obra *O Menino e o Mundo* (2013), um filme de animação nacional, criado e dirigido pelo animador Alê Abreu. A análise desta obra foi conduzida à luz dos conceitos de utopia, originados na obra *Utopia*, de Thomas More (1516), e seu contraponto, a distopia, estabelecendo uma relação entre a animação brasileira com este universo temático. Por meio da análise das metáforas visuais criativas presentes na animação, conforme conceito proposto por Lakoff e Johnson (1980) e com uma avaliação dos aspectos perceptivos, conseguimos compreender o que faz de *O Menino e o Mundo* uma obra distópica. Inicialmente, estabelecemos uma conexão entre o objeto de estudo e o contexto histórico da animação brasileira, além de realizar uma análise comparativa com outras obras similares. Nosso objetivo é destacar tanto os aspectos temáticos quanto os estéticos, situando-os dentro da relevância desta obra para o reconhecimento mundial da animação brasileira. Seguimos na pesquisa em uma contextualização do significado de utopia e distopia, como o segundo conceito pode nascer das utopias e de que modo as extrapolações destes temas nos auxiliam a avaliar nosso próprio tempo e vivências. Desta forma, dividimos a análise da animação em três partes, a primeira é o *Mundo — Análise das relações Amplas* — o personagem Mundo é analisado a partir das metáforas visuais apresentadas e seus sistemas metafóricos, as questões filosóficas e narrativas que são inerentes às interpretações presentes na animação. Assim como a distopia representada nas figuras de retórica e as associações com a nossa realidade (ou não real) cultural, social e política. A segunda parte é denominada o *Menino — Análise das relações complexas* — onde estudamos as metáforas utilizadas nas formas de demonstrar as emoções, sentimentos e dados que são abstratos para nosso entendimento de que, sem o uso das metáforas, dificultaria sua interpretação. A terceira parte são as *Poéticas Visuais*, as quais envolvem a obra como um todo, onde analisamos a plasticidade e a materialidade através das leis da percepção visual.

Palavras-chave: animação; distopia; utopia; metáfora visual; percepção visual.

ABSTRACT

*This research is a case study of *O Menino e o Mundo* (2013), a Brazilian animated film created and directed by animator Alê Abreu. The analysis of this work was conducted in the light of the concepts of utopia, originated in Thomas More's *Utopia* (1516), and its counterpoint, dystopia, establishing a relationship between Brazilian animation and this thematic universe. By analyzing the creative visual metaphors present in the animation, according to the concept proposed by Lakoff and Johnson (1980), and evaluating the perceptual aspects, we were able to understand what makes *O Menino e o Mundo* a dystopian work. Initially, we established a connection between the object of study and the historical context of Brazilian animation, as well as carrying out a comparative analysis with other similar works. Our aim is to highlight both the thematic and aesthetic aspects, situating them within the relevance of this work for the worldwide recognition of Brazilian animation. We continue our research by contextualizing the meaning of utopia and dystopia, how the second concept can arise from utopias and how the extrapolations of these themes help us to evaluate our own time and experiences. In this way, we have divided the analysis of the animation into three parts, the first being the *World - Analysis of Broad Relationships* - the character World is analyzed based on the visual metaphors presented and their metaphorical systems, the philosophical and narrative issues that are inherent to the interpretations present in the animation. As well as the dystopia represented in the rhetorical figures and the associations with our (or not real) cultural, social and political reality. The second part is called the *Boy - Analysis of complex relationships* - where we study the metaphors used in the ways of demonstrating emotions, feelings and data that are abstract to our understanding and that, without the use of metaphors, would make their interpretation difficult. The third part is *Visual Poetics*, which involves the work as a whole, where we analyze plasticity and materiality through the laws of visual perception.*

Keywords: animation; dystopia; utopia; visual metaphor; visual perception

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Fantasmagorie no Théâtre du Gymnase.....	21
Figura 2 – O Kaiser, primeira charge de animação no Brasil 1917.....	22
Figura 3 – <i>Macaco feio, macaco bonito</i> 1929.....	24
Figura 4 – Frame da animação <i>As aventuras de Virgulino</i> (1939)	25
Figura 5 – Cena de <i>Sinfonia Amazônica</i> (1953) e Anélio Latini Filho.....	26
Figura 6 – Rico cenário da animação <i>Sinfonia Amazônica</i> (1953)	28
Figura 7 – Frame do curta <i>Meow!</i> (1981)	30
Figura 8 – Frame do curta <i>Meow!</i> (1981)	31
Figura 9 – Sequência de imagens da animação <i>Boi Aruá</i> (1985)	32
Figura 10 – Sequência de imagens da animação <i>Boi Aruá</i> (1985)	33
Figura 11 – Imagens da animação <i>Synchromy</i> (1971)	36
Figura 12 – Sequência de imagens da animação <i>Pas de deux</i> (1968)	36
Figura 13 – Léa Zagury, César Coelho, Aída Queiroz e Marcos Magalhães (1993)	37
Figura 14 – <i>O Anima Mundi</i> de 2019.....	38
Figura 15 – Animação <i>Uma história de amor e fúria</i> (2013)	40
Figura 16 – Uma das cenas distópicas da animação <i>Uma história de amor e fúria</i> (2013)	41
Figura 17 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013) contrastes entre campo e cidade.....	42
Figura 18 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	43
Figura 19 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> – o menino vivia feliz com seus pais no campo.....	44
Figura 20 – A materialidade e as cores vibrantes – <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	44
Figura 21 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	52
Figura 22 – A animação brasileira é homenageada no Festival de Annecy – 2018.....	58
Figura 23 – A animação brasileira é homenageada no Festival de Annecy – 2018.....	59
Figura 24 – Pôster do evento – <i>Festival de Annecy</i> – 2018.....	59
Figura 25 – Exercício gráfico de recorte dos temas distópicos abordados na obra.....	61
Figura 26 – Infográfico ilustrativo do esquema da análise filmica proposta.....	116
Figura 27 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	124
Figura 28 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	124
Figura 29 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	124
Figura 30 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	124
Figura 31 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	124
Figura 32 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i>	124
Figura 33 – Quadro de Kandinsky <i>Composition 8</i>	129
Figura 34 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	129
Figura 35 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	132
Figura 36 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	132
Figura 37 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	133
Figura 38 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	133

Figura 39 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	134
Figura 40 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	134
Figura 41 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> , disponível no <i>YouTube films</i>	134
Figura 42 – Sísifo carregando a pedra.....	135
Figura 43 – Atlas segurando o mundo.....	135
Figura 44 – Foliões na <i>Folia de Reis</i>	136
Figura 45 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	137
Figura 46 – <i>Prints</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	139
Figura 47 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	140
Figura 48 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	140
Figura 49 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	141
Figura 50 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	141
Figura 51 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	141
Figura 52 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	141
Figura 53 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	143
Figura 54 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	144
Figura 55 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	145
Figura 56 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	145
Figura 57 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 58 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 59 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 60 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 61 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 62 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 63 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146
Figura 64 – <i>Print</i> do filme <i>O Menino e o Mundo</i> (2013)	146

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	010
2	A animação brasileira silenciada: contrariedades, adversidades e lacunas que moldaram nossa história animada.....	018
2.1	A Animação Brasileira e os ecos dos “silenciamentos” – 1908-1973.....	020
2.2	Os anos de 1980 e o salto na animação brasileira.....	030
2.3	Do temperado aos trópicos: a ponte Canadá/Brasil e o <i>Anima Mundi</i>	033
2.4	Os anos de 2010 e os novos paradigmas.....	039
2.5	<i>O Menino e o Mundo</i> : uma construção empírica.....	045
2.6	Reflexões da animação <i>O Menino e o Mundo</i> (2013) acerca do imaginário político, social, cultural e estético latinos.....	048
2.7	O circuito, fomento e desenvolvimento da animação brasileira aos tempos atuais..	054
3	O conceito de utopia e distopia em <i>O Menino e o Mundo</i> como ferramenta metodológica de análise.....	061
3.1	Utopias: a busca pela sociedade ideal pode levar a distopia.....	066
3.2	Distopia: caminhamos para um lugar desesperançoso.....	072
3.3	O Campo e a cidade – vestígios de uma utopia transformadora.....	080
3.4	As manifestações populares em <i>O Menino e o Mundo</i> – vigiar e punir.....	086
4	Cenários dos estudos das Metáforas e da Percepção Visual: delimitações e recortes temáticos para análise do objeto.....	090
4.1	A metáfora Aristotélica.....	090
4.2	A metáfora como um processo cognitivo.....	093
4.3	A Teoria da Metáfora Conceptual – TMC.....	095
4.3.1	As metáforas criativas – Novos significados.....	104
4.4	A percepção visual e o cinema – reflexões.....	108
4.5	Percepção Visual – Paradigmas.....	110
5	Quebrando o brinquedo para ver como funciona: a análise das metáforas visuais e da percepção da imagem na animação <i>O Menino e o Mundo</i>.....	114
5.1	Roteiro para acompanhar a análise.....	116
5.2	Biografia do autor Alê Abreu.....	117
5.3	Sinopse.....	118
5.3.1	Sinopse proposta pela presente tese.....	118

5.4	<i>O Menino e o Mundo</i> – descobrindo o Mundo - descrição.....	119
5.5	O Mundo – Análise das relações Amplas.....	123
5.5.1	A metáfora do conflito entre a Cultura e o Mundo.....	135
5.6	O Menino – Análise das relações complexas.....	141
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	148
	REFERÊNCIAS	152
	FILMOGRAFIA	159

1 - INTRODUÇÃO

A animação *O Menino e o Mundo* (2013), criação e direção do animador Alê Abreu (1971-), aborda diversos temas políticos, sociais e culturais os quais podem-se considerar atemporais e que nos suscitam reflexões. Assim, surgiu a proposta desta pesquisa, de relacionar o estudo analítico do filme ao conceito de distopia, cujo universo temático está contemplado na animação. *O Menino e o Mundo* tornou-se uma referência na cena da animação brasileira, reconhecido por diversos prêmios recebidos.

Destacam-se o *Prêmio Cristal de longa-metragem*, conquistado no encerramento do *38º Festival de Animação de Annecy*, em 2014, realizado no leste da França, e a sua indicação ao *Oscar* na categoria de *Melhor Filme de Animação*, em 2016. Essa nomeação foi resultado de uma campanha de financiamento coletivo para viabilizar a exibição do filme nos Estados Unidos. A partir desse momento, o filme se destacou junto a público e críticos, consolidando-se como uma obra de destaque em seu campo de estudo. Em fevereiro de 2024, a animação comemorou 10 anos (data comemorativa baseada no lançamento no Brasil).

Partindo de uma contextualização histórica, relacionamos *O Menino...* com seus antecessores e discutimos as dificuldades enfrentadas pela animação brasileira para conseguir seu lugar ao sol, além de reflexões sobre críticos e animadores se unirem em prol de um ambiente fomentador de discussões acerca do tema, sendo um dos objetivos principais agregar esta pesquisa a este campo de estudo. Compreendemos o porquê de pouco investimento relacionado ao cinema de animação e como os próprios autores lograram esforços para viabilizar seus trabalhos, assim como o próprio animador Alê Abreu conseguiu expor *O Menino...* para o mundo através de um movimento de financiamento coletivo.

Observa-se na animação uma narrativa pautada em poderes diacrônicos, em que os opostos apresentados na ambientação do interior, floresta lúdica, em contraponto à cidade cinzenta, caótica e assustadora, porém também fascinante, ambientam a jornada do Menino, que, ao ser abandonado por seu pai, parte para uma aventura de descobertas que lhe vão sendo reveladas lentamente. Como definido pelo autor, o mundo invade o jardim, (ABREU, 2013).

O Menino e o Mundo (2013) apresenta singularidades do mundo metafórico tornando-se um ambiente rico em simbologias que podem ser apuradas pelo público, dependendo de sua bagagem prévia. No entanto, alguns elementos se fazem universais e há a possibilidade de questioná-los e entendê-los a partir de alguns diálogos com autores do ramo de pesquisa das metáforas (LAKOFF; JOHNSON, 1980).

Marcado por estas rupturas e outras múltiplas facetas, a narrativa vai se desenrolando, através do olhar de um menino. A animação não possui falas, fortalecendo os elementos musicais que se entrelaçam na *diegese*. No processo criativo, a escolha da linguagem plástica reverbera em seus elementos narrativos. Por optar em usar o mínimo de elementos digitais, o autor construiu a história do Menino a partir de materiais tradicionais do desenho e da ilustração, com a materialidade saltando aos nossos olhos através das aquarelas, guache, giz de cera, canetinhas coloridas, colagem e lápis de cor, apresentando textura, pintura e a tensão nos desenhos, trazendo muitos acasos à narrativa.

A animação como um todo é permeada por dualidades que acompanham a jornada do Menino. Neste contexto, selecionamos para esta reflexão momentos marcados por conflitos, nos quais surgem metáforas relacionadas à política e à cultura, representando festejos populares, e outras que simbolizam os conflitos e o poder hegemônico deste mundo. Vale ressaltar que tudo isso é apresentado através da perspectiva do Menino; sua visão nos é revelada, juntamente com suas reações e percepções desse universo. Os símbolos e as metáforas desempenham o papel de representar sentimentos, afetos, descobertas e transformações.¹

No entanto, esta análise não se compromete a trazer respostas absolutas a respeito das reais intenções do autor, pois este resultado depende das relações entre os objetivos dele, da bagagem anterior do espectador e do contexto cultural e social em que a animação está inserida. Importante enfatizar que a proposta desta pesquisa é um possível estudo das metáforas visuais criativas presentes na animação, mas suas interpretações não são absolutas, sendo apenas algumas das inúmeras possibilidades de interpretações. Contudo, não nos impede de trazer estas reflexões que discutimos à luz das teorias vigentes.

Ao longo dos capítulos desta pesquisa, parte da análise, ou da linha de análise e conceitos, foram comentadas nas primeiras subseções para descrever e argumentar o modo de produção da animação *O Menino e o Mundo*. Alguns termos são objetos do que propomos como tese, como, por exemplo, a palavra ‘Mundo’, do próprio título. O que a palavra ‘mundo’ representaria na animação? Seria o mundo do Menino? As possibilidades de interpretação são

¹ Segundo Marcel Martin (1990), na linguagem cinematográfica, o uso do símbolo consiste em substituir um indivíduo, um objeto, um gesto, um acontecimento por um ou em fazer nascer uma significação secundária, quer seja da aproximação de duas imagens (metáfora), que seja através de uma continuação arbitrária da imagem ou do acontecimento que lhe confere uma dimensão expressiva suplementar (símbolo propriamente dito). Enquanto o símbolo serve para designar convencionalmente qualquer coisa, a metáfora consiste em modificar a significação própria de uma palavra numa significação que não convém a esta palavra, um termo em detrimento de outro. MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2005 – capítulo 6 “Metáforas e Símbolos”, p. 117-135.)

diversas, como, por exemplo, o mundo do Menino sendo recheado de sonhos, esperanças e descobertas. O mundo do imaginário do autor, ou de um adulto, poderia ser diferente, construído a partir de suas vivências e realidades. Ou mesmo o mundo de uma realidade concebida a partir do imaginário tanto subjetivo quanto coletivo de quem assiste e/ou das conexões de realidade que a narrativa propõe.

É possível ainda entender o título como a junção de dois protagonistas: o Menino e o Mundo; não o mundo do menino – uma vez que a conjunção aditiva “e” coloca tanto o Menino quanto o Mundo no mesmo grau de valor semântico. Isso significaria dizer que o Mundo em questão não pertence ao Menino, que a relação entre ele e o Mundo seria de paralelismo. O que de fato podemos afirmar é que trataremos o Mundo como outra personagem e de mesmo protagonismo.

Assim sendo, para os próximos capítulos, trouxemos uma abordagem metodológica que cercou o objeto de estudo por alguns aspectos para entendermos este Mundo e o Menino que o habita. Além da análise das metáforas conceituais e visuais presentes na animação, com apoio de Lakoff e Johnson (1980); das leis da percepção visual, em Rudolf Arnheim (2009); e dos conceitos de base de utopia e distopia, do paradigmático filósofo renascentista Thomas More (1516), entendendo que o conceito de mundo ideal o precede. Além das fontes literárias e filosóficas que permeiam este universo temático.

Chamamos de metáfora visual a representação através de imagens que tem seu significado próprio, mas que na narrativa animada, está representando outra ideia. Na presente tese, buscou-se trazer os conceitos de metáfora, metáfora visual, metáforas criativas, conceptual e conceitual (LAKOFF & JOHNSON, 1980, p.7) portanto, importante clarificar anteriormente sobre estes termos para melhor entender suas aplicabilidades, como surgem e como são empregados na animação objeto desta pesquisa.

Segundo Marcel Martin (2005), metáfora consiste em modificar a significação própria de uma palavra numa significação que não convém a esta palavra senão em virtude de uma comparação que faz no espírito (MARTIN, 2005, p.118). A metáfora conceptual ou cognitiva, refere-se à compreensão de uma ideia, ou domínio conceptual, em termos de outro. Por exemplo, entender a quantidade em termos de direcionalidade (e.g. "os preços estão subindo"). Um domínio conceptual pode ser qualquer organização coerente da experiência humana e está relacionada ‘à ideia’ podendo ou não ser representada visualmente.

Pode-se definir por metáforas visuais, como sendo as metáforas não verbais e que são representadas imagetivamente. Assim, as metáforas visuais são usadas pelos autores para transmitir situações da história por meio de imagens, sem utilização do texto verbal.

No capítulo III, dentro dos estudos apresentados por Lakoff e Johnson (1980), relacionados às metáforas conceituais, encontramos os sistemas metafóricos e também as metáforas criativas (New Meaning), termos que observam-se na tese como ponto de partida para as análises. As metáforas criativas estão relacionadas a ideias não convencionais para representar outro termo, “Tais metáforas são capazes de nos proporcionar uma nova compreensão de nossa experiência. Assim, elas podem dar significado ao nosso passado, à nossa atividade diária e ao que sabemos e acreditamos.” (LAKOFF & JOHNSON, 1980, p.139). Os sistemas metafóricos estão relacionados a desdobramentos dentro do uso das metáforas, quando usamos mais de um termo do mesmo universo, criando um grupo de metáforas, assim, percebe-se que há não só uma orientação semântica – universo dos elementos da natureza – para a criação dessas metáforas, como também uma cuidada distribuição delas dentro do texto, além de relações de sinonímia, o que resulta no estabelecimento de um universo interno ao texto.

O cinema de animação é uma arte que trabalha principalmente com o poder da narrativa visual. Nesse sentido, a dinâmica da comunicação desse objeto se vale das múltiplas facetas em transmitir um pensamento ou uma ideia. Uma das ferramentas mais poderosas, podemos afirmar, são as metáforas, que podem ser utilizadas em múltiplas narrativas com a audiência.

Primeiramente, como principal contribuição às metáforas e à linguagem do cotidiano, destacamos a obra dos autores George Lakoff e Mark Johnson, em *Metáforas da vida cotidiana* (1980). Os autores não apenas estabeleceram um dos marcos inaugurais da linguística cognitiva como impulsionaram todo um importante campo de pesquisas sobre aspectos semânticos e pragmáticos da linguagem que, ainda hoje, não para de crescer (RAMALHO, 2014). Eles também desenvolveram métodos para estudo de estruturas, como o sistema conceitual, em que diversas metáforas podem se auxiliar mutuamente na compreensão dos diversos aspectos de um determinado conceito-alvo. Assim, podemos afirmar que este campo se encontra em franca expansão. Imagens provocadoras como as de Alê Abreu são o mote do qual a academia se vale para a construção e compreensão de conceitos.

Nesse contexto, além dos conceitos de utopia e distopia, abordamos questões narrativas que, embora não sejam o foco, fazem parte por meio de reflexões apontadas por Jacques Aumont (1996) e seu importante aporte a esse campo, além de outros autores correlacionados. Importante destacar que todo o tempo dialogamos com o conceito de realidade e o que a imagem pode dizer a respeito do real, tomando conceitos fenomenológicos

do existencialista Jean-Paul Sartre. Sartre (1987, p. 26) propõe uma visão de realidade bastante pertinente ao estudo das metáforas visuais da animação em pauta. De certo modo, ele se vale da teoria das ideias platônicas de que este mundo é um lugar não real, mas nos remete a algo da nossa realidade. Imagem que montamos conforme nossas experiências, assim como as intencionalidades do autor, uma trinca de ases entre o social / contexto, intenção do autor e o imaginário do espectador para termos o sentido expandido, nunca completo. Isto é, o que convencionamos chamar de real é invariavelmente algo questionável.

As interpretações podem ser muitas e diversas vezes interdependentes, pois podemos escolher algum direcionamento sem desprezar outros para desenvolver uma análise a partir de um ponto específico. A proposta de tese, então, foi atrelar o conceito sobre um mundo que tem permeado nosso imaginário, talvez pelos tempos sombrios a que estamos expostos, tão marcados pela ascensão – ou talvez, um escancaramento – de discursos e práticas sustentadas pelo ódio, intolerância e outras tantas formas de fortalecimento das desigualdades; vemos multiplicarem-se, em contrapartida, denúncias e mobilizações em torno da defesa de direitos, por vezes, tão elementares quanto o de permanecer vivo. Daí o paradigma da distopia em embate discursivo com o seu oposto, a utopia, para uma narrativa especular, de certo modo, maniqueísta – pois subjaz de pontos de vistas opostos –, que vibra entre cores e a falta delas, entre sons e expressões e a falta de fala, mas não a falta de comunicação.

Então, viveríamos o paradigma da distopia? O escritor William Gibson (2017), que dedica sua obra à ficção-científica e ao *cyberpunk*, entende a atual “obsessão cultural por distopias” e narrativas apocalípticas como sintoma de uma realidade em que, para boa parte da população mundial, a vida já se encontra em condições distópicas. A distopia já existe, “só não foi distribuída de forma igualitária”, como afirma ironicamente.

É certo que as obras distópicas existem há muito tempo e que foram especialmente alimentadas pelas guerras e totalitarismos do século passado – *1984*, de George Orwell, dá um *close-up* nessa disfunção distópica, mas também joga luz na utopia da liberdade e da realidade. Ainda assim, parece-nos que as últimas décadas foram também bastante prolíficas à difusão do conceito nas artes (ou de obras que se aproximam dele em maior ou menor medida), trazendo uma série de produções literárias, cinematográficas, entre outras, que retratam sociedades opressoras, totalitárias e fundamentalistas em momentos muito próximos a este em que vivemos, e não num futuro distante. Em primeiro lugar, um discurso produzido no seio das próprias distopias e que lhes parece inerente: a distopia deve servir como um alerta, um aviso (MURTA, 2020).

Partindo deste pressuposto, *O Menino e o Mundo* pode ser considerada uma obra distópica, pois aborda uma realidade construída na qual a humanidade (ou falta dela como conceito) chegou ou chegará a um lugar desesperançoso, exposto e extrapolado pela imaginação do Menino protagonista. Contudo, antes de deslindar os conceitos de distopia e outros a ele correlacionados, precisamos viajar na história, no sentido epistemológico, em torno do conceito proposto, pois se existem os termos distopia e distópico (antiutópico também) foi porque antes a utopia e seu adjetivo também foram elaborados, pensados. A possibilidade de atuação no presente, para evitar futuros catastróficos, se constitui como requisito quase didático desse tipo de representação do mundo. Assim, partindo de um ponto real, pensamos sobre o que seria o ideal (platônico, por excelência) neste mundo.

Assim, conferimos à *Utopia*, de Thomas More (1516), uma representação paradigmática do sentimento utópico, com o objetivo de demonstrar tensões e supostas contradições do olhar da obra de Alê Abreu, realizando, assim, um estudo a partir de um conceito controverso. Além dos conceitos de utopia e distopia, trouxemos ferramentas de análises tanto no campo das metáforas visuais, amparadas em autores como Lakoff e Johnson (2002), assim como Rudolf Arnheim (1997, 2009), no campo da percepção visual.

Começando pela própria definição da obra de More em que muitos conflitos entre o que é literário e filosófico são permeados e muitos defendem que a obra é algo entre um e o outro. Nesse sentido, buscamos destacar, num primeiro momento, algumas características definidoras das utopias literárias e filosóficas, que nos ajudaram a compreender essa forma específica de representação e como contribuíram para evidenciar a fluidez e os contrastes presentes em *O Menino e o Mundo*, relacionando-as.

Posteriormente, nos debruçamos mais detidamente sobre a obra de animação, destacando elementos em sua narrativa que se contrapõem à ideia de um “bom lugar” e que, por fim, foram problematizados em detalhe à luz dos autores já citados, que nos permitiram contextualizar processos históricos a fim de promover um alargamento da compreensão de uma obra, *Utopia*, que segue influenciando em muito o pensamento e os imaginários. Como aponta Murta (2020, p. 129): “Reside nessa prática, assim como nas inúmeras manifestações que expressam a vontade de melhores condições de vida, um pano de fundo ao qual podemos chamar utopismo”.

Apesar de *O Menino e Mundo* tratar-se de um mundo tipicamente distópico, vale questionar se as utopias seriam realmente representações de sociedades melhoradas. Há uma vertente que defende que as distopias também nascem das ideias utópicas. Pensar em mundos melhores – e piores – é um movimento muito antigo. Reside nessa prática, assim como nas

inúmeras manifestações que expressam a vontade de melhores condições de vida, um pano de fundo ao qual podemos chamar utopismo. Isso seria, segundo alguns de seus principais debatedores, uma espécie de “sonho social”, comum a todas as sociedades humanas que, diante de uma insatisfação, se propõem a pensar em soluções (CLAEYS, 2013; SARGENT, 1994).

Oriundo de uma ebulição humanista, a *Utopia* precisa ser grata aos clássicos, pois muitas das manifestações sobre controle e disciplina na ilha de Thomas More se dão em torno de reflexões filosóficas que buscam, no passado greco-romano, uma concepção para uma ordenação social. Podemos dizer que pensar cidades, elaborar um mundo ideal, seja uma atitude platônica. Segundo a pesquisadora e historiadora Ana Luisa Murta (2020), não que esta temática seja restrita a ambos, mas, animados por uma confiança racionalista e antropocêntrica, muitos intelectuais, com destaque especial aos humanistas cívicos italianos, dedicaram-se a renovadas reflexões políticas sobre governos ideais e as melhores formas de organização da vida coletiva. Ela observa que:

Outros tantos voltaram-se a estudos, projetos arquitetônicos e representações de cidades, a exemplo de Leon Battista Alberti e Leonardo da Vinci. Na pintura, podemos citar a cidade ideal retratada em obra atribuída a Piero Della Francesca e que sintetiza um projetismo ordenado, perfectível e simétrico. Mas a sociedade descrita por Sócrates na República é aludida pelo humanista inglês no próprio nome que confere à ilha: a cidade feliz de Platão também está no não-lugar. E para que se possa pensar uma sociedade outra, que seja relativamente crível ou plausível, as duas repúblicas devem apresentar os pilares que poderiam anular todo tipo de incômodo social experimentado. Esse classicismo, contudo, não explica por si só os recursos disciplinares encontrados na Utopia (MURTA, 2020, p. 139).

Utopia é, pois, constituída de uma miscelânea teórica, sorvendo de várias fontes e é importante ressaltar como estava a sociedade europeia do século XVI, quando More colocou o conceito em pauta: “é preciso atentar-se à historicidade dessas questões. Afinal, muito do que se apresenta na obra é recuperado por More em uma série de signos e referenciais que povoavam o imaginário europeu de começos do século XVI” (MURTA, 2020, p. 139). Por isso, é pertinente questionar: os conceitos de utopia e distopia seriam realmente ideias opostas, faces da mesma moeda? Ou, então, a intenção de mudar um mundo imperfeito e criar, a partir dele, uma sociedade ideal que poderia nos levar a outro tipo de totalitarismo? Sobre regras e comportamentos, Jacques Revel (2009, p. 169) afirma:

Com efeito, o século XVI é o de um intenso esforço de codificação e controle dos comportamentos. Submete-os às normas da civilidade, isto é, às exigências do comércio social. Existe uma linguagem dos corpos, sim, porém destina-se aos outros, que devem poder captá-la. Ela projeta o indivíduo para fora de si mesmo e o expõe ao elogio ou à sanção do grupo.

Reunindo essas inquietações a respeito de um mundo ideal, partimos para o debate e interpretações a respeito do Mundo do Menino (o Mundo que ele observa). Para a criança, foi criado um *mundo* perfeito onde a natureza / campo dialogava com uma vida simples, porém feliz, em que ele se encontrava com a família. No entanto, a partida do pai é um ponto da narrativa de virada da chave e a realidade da perfeição começou a ser rompida ao ponto de ele próprio partir em busca do pai. Ao confrontar outra realidade, o Menino se surpreende e se transforma, a distopia é desnudada frente a uma ordem imposta por poderes dominantes; e nesta nova ordem de mundo a natureza, a cultura e a alegria são drenadas por máquinas vorazes e um exército cruel e perverso. A perspectiva do olhar da criança é colocada em foco e em xeque ao mesmo tempo. Sua inocência pueril vai se esvaindo em meio a essa “perda” da utopia.

Desse modo, a partir dos questionamentos colocados, nos capítulos a seguir, abordamos os entrelaçamentos dos conceitos de utopia e distopia com *O Menino e o Mundo*, tangenciando a arte e sua função renovadora, por que não, ideal?

2 - A animação brasileira silenciada: contrariedades, adversidades e lacunas que moldaram nossa história animada

As veredas percorridas pela formação da animação brasileira, e que costuraram sua história até o momento de elaboração desta tese (abril de 2024), mostram as raízes e os fundamentos que compõem sua trajetória que, de certo modo, evidenciam-se no que tange à construção da animação *O Menino e o Mundo* (2013), do autor e diretor Alê Abreu, objeto desta pesquisa. Antes de explorarmos o âmago da construção do imaginário desta obra de Alê Abreu, é importante que nos entrelacemos nas urdiduras que compõem a história da nossa animação e que dialogam tanto na composição do imaginário exposto quanto nas metáforas visuais em que encontramos a voz que ecoa das nossas mentes, as dores e as alegrias mais profundas. Nessa trama, tratamos dos objetos artísticos e de comunicação que medeiam e expõem essas vozes que não conseguem se calar, também que a animação seja como um objeto de comunicação pleno e autossuficiente no campo simbólico e de representação da imagem, ponderando, assim, sobre o que diz Flusser (2007) a respeito da "mediação" para dar significado às coisas:

Se o interesse da gente se encaminhou cedo em direção à filosofia da linguagem, foi porque a linguagem foi captada e vivenciada como sistema simbólico, e se, mais tarde, tal interesse foi se ampliando e agora abrange o terreno da comunicação, foi porque a essência da comunicação, a "mediação", está sendo captada e vivenciada como simbolização, isto é como *Sinngebung* = dar significado (FLUSSER, 2007, p. 154-155).

Assim, nossa investigação fez a proposição dessas relações, de *O Menino...* com seus antecessores na animação brasileira, especificamente presentes nos filmes de longas-metragens, elaborados para os cinemas e festivais. Note-se que nosso foco não está nos documentários animados, nem na produção publicitária, nem na seriada brasileira, cabendo ressaltar a relevância que estas tiveram, e ainda têm, para a história da nossa animação, mas que se ramificam para outras direções da "árvore genealógica" proposta por esta pesquisa e o direcionamento deste estudo.

Embora não tenha o aprofundamento sobre essas produções, elas não deixaram de ser mencionadas como peças fundamentais em questões relacionadas à construção do nosso repertório visual, fomento e desenvolvimento dos nossos profissionais e da nossa produção animada em si. Essas produções foram importantes para os avanços, investimentos e construções de políticas públicas para a formação inicial da nossa pequena indústria animada.

Tampouco buscamos contemplar toda a produção, pois esta se faz extensa, para além do que a pesquisa se propõe. Tratamos, pois, do diálogo referencial entre alguns exemplos da nossa produção de longas-metragens antecedente e contemporânea à obra *O Menino e o Mundo*, de 2013, especificamente, fazendo um recorte dos filmes que, de alguma forma, foram e são reconhecidos como *O Menino... o é*, ou seja, obras que romperam barreiras e quebraram paradigmas.

O Menino e o Mundo originou-se dos seus antecessores para legitimar o lugar da animação brasileira no mundo, trazendo reconhecimento e mais parcerias para o circuito da animação nacional, por isso é importante dialogar com o referencial histórico, relacionando *O Menino...* às animações que marcaram rupturas na história da animação. Além disso, as novas tendências, cooperações e incentivos para a fomentação do mercado de animação serão abordadas em seção própria, uma vez que o foco deste capítulo é trazer à luz os silenciamentos da animação brasileira.

Em 2017, celebrou-se os 100 anos da animação brasileira. Essa importante trajetória foi contemplada com a publicação *Animação Brasileira: 100 filmes essenciais*, organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva, que, como o título informa, selecionaram 100 animações, entre curtas e longas-metragens, documentários animados, produção seriada e publicitária, para serem analisados e comentados por especialistas da área. Entre esses, críticos da animação e quem também as produz partilham conhecimentos importantes que, até então, eram considerados dispersos. Segundo os organizadores da publicação, essa junção de saberes se fez tardiamente:

Os críticos e os animadores do país nunca foram como *Tom e Jerry*, correndo um atrás do outro como se fossem inimigos mortais. A verdade é que eles praticamente não foram apresentados, como se vivessem em dois mundos paralelos, cada um seguindo sua trajetória independente (CARNEIRO; SILVA, 2017, p. 17).

Segundo Carneiro e Silva (2017), a história da animação brasileira é constituída, em grande parte, por curtas-metragens e com pouco conhecimento dos críticos em relação a esta produção. Isso se dá, principalmente, pelo acesso limitado a essa produção. Além disso, antes da década de 1980, o que havia era uma espécie de produção fora dos padrões comerciais (*underground*). Esse cenário foi se modificando conforme o setor fechava parcerias, convênios com fundações e faculdades e as exposições em espaços de festivais e,

principalmente, o *Anima Mundi*², que trouxe um novo olhar ao que era produzido nesse campo cinematográfico, tomava relevância.

Nesse contexto, o foco principal da publicação foi a importância de se pensar a animação sob uma perspectiva histórica, além de dar continuidade ao que outros pesquisadores começaram, somando-se ao movimento crítico sobre nossa produção, já que, até então, tínhamos poucos livros sobre o campo da animação brasileira; e sobre a crítica de animação eram praticamente inexistentes (GALVÃO, 2018)³. Pensando nesses aspectos, os organizadores do livro promoveram uma votação e dela adveio a pretensa seleção dos 100 filmes essenciais da nossa produção animada, que gerou um debate caloroso e importante para o meio. Segundo os organizadores:

O debate, por vezes acalorado e ríspido, envolvendo boa parte dos realizadores brasileiros, veteranos e recém ingressos ao meio, serviu, se assim podemos dizer, como um marco histórico, ao finalmente olhar o setor e colocar os tijolos dessa construção em seus lugares devidos (CARNEIRO; SILVA, 2017, p. 18).

O objetivo mesmo do livro de trazer à baila um debate caloroso sobre a quantas andava a animação brasileira foi alcançado com êxito. Assim, partindo dessa seleção e iniciativa tão importante para nosso debate, aproveitamos o escopo advindo dessa escolha prévia de filmes para corroborar a nossa seleção de algumas das animações que colocaremos em evidência para dialogar como referenciais com *O Menino e o Mundo*.

2.1 A Animação Brasileira e os ecos dos “silenciamentos” – 1908-1973

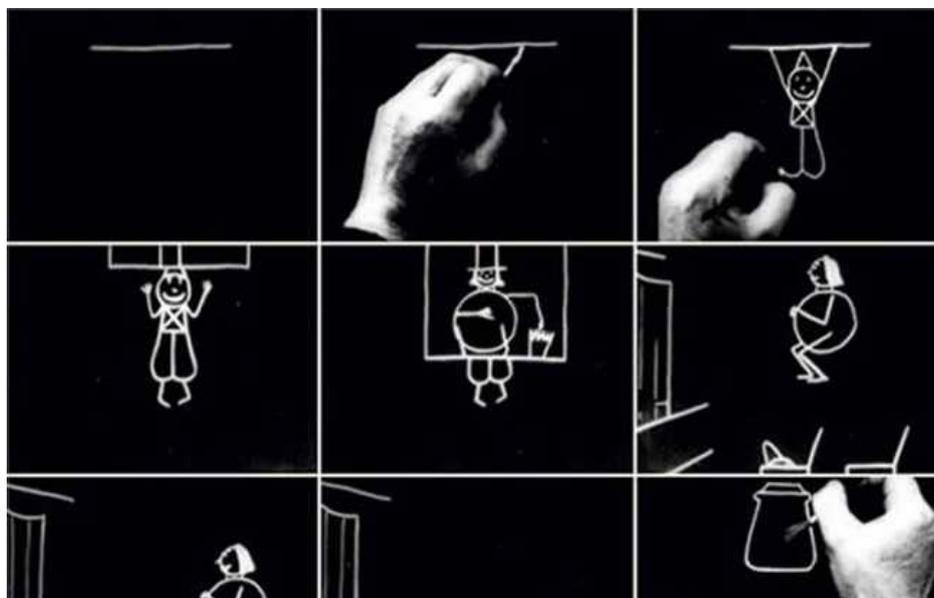
A animação brasileira, como dito, completou 100 anos, em 2017, e a reverberação disso no nosso cotidiano cultural e político não poderia passar despercebida na produção da animação nacional. Ainda que tenha tido um início tímido, marcado pela morosidade e rupturas, hoje, está sendo reconhecida e aclamada mundialmente. Nossos primeiros passos na animação começaram relativamente cedo em relação ao restante do mundo, apenas nove anos depois da exibição inaugural de um desenho animado, utilizando-se um projetor de cinema, em 1908, quando o diretor francês Émile Cohl lançou *Fantasmagorie*, no *Théâtre du Gymnase*

² Realizado anualmente desde 1993, o *Anima Mundi* é um festival de animação internacional, realizado no Brasil, que exhibe curtas e longas-metragens, além de filmes infantis, tornando-se vitrine para novos artistas animadores e experimentações no campo. O evento também oferece oficinas sobre o tema principal.

³ Arnaldo Galvão, conselho da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação.

(Figura 1), em Paris⁴. Contudo, o desenvolvimento se deu de forma lenta e com bastantes obstáculos durante o percurso, caracterizado por longos períodos de lacunas (BUCCINI, 2017)⁵.

Figura 1 - *Fantasmagorie* no Théâtre du Gymnase.



Fonte: Blog do Ronaldo, 2016.

Em 1917, reconhecida como o marco inicial da nossa produção, surgiu a primeira animação brasileira exibida no cinema, *O Kaiser* (Figura 2), oriunda de uma charge do cartunista Álvaro Martins, conhecido como Seth, que fora financiada por Sampaio Correia⁶. *O Kaiser* estreou no antigo Cine Pathé⁷, em 22 de janeiro daquele ano, no Rio de Janeiro, e também foi exibido nos Estados Unidos. A charge retrata a ganância de poder do Kaiser

⁴ Em 17 de agosto de 1908, estreava em Paris a animação *Fantasmagorie*, do cartunista Émile Cohl. A película é considerada por muitos pesquisadores da sétima arte como o primeiro desenho animado da história.

⁵ Marcos Buccini é designer, doutor em Comunicação pela UFPE e professor do Núcleo de Design e Comunicação da mesma instituição. Desde 2002, trabalha com cinema de animação, produzindo e dirigindo diversos curtas-metragens, que somam mais de 50 prêmios. Em novembro de 2017, Buccini lançou o livro *Trajétória do cinema de animação em Pernambuco*.

⁶ José Matoso de Sampaio Correia, mais conhecido como Sampaio Correia (1875-1942), foi professor, engenheiro, jornalista, empresário e político brasileiro. Fonte disponível em: <<https://www.camara.leg.br/deputados/2471/biografia>>. Acesso em: 10 mar. 2022.

⁷ O *Cinematografo Pathé*, também conhecido como *Cine Pathé*, foi uma tradicional sala de cinema carioca, localizada na Praça Floriano, na Cinelândia, fundada em 1907 e fechada em 1999. O proprietário do estabelecimento foi o famoso fotógrafo Marc Ferrez (1843-1923). Fonte disponível em: <<https://brasilianafotografica.bn.gov.br/?tag=cine-pathe>>. Acesso em: 6 maio 2022.

Guilherme II⁸, último imperador alemão, enfatizando críticas políticas e sociais latentes de sua época.

Assim como *O Kaiser*, outras obras estão com suas cópias desaparecidas; é o caso de *As Aventuras de Bille e Bolle* (1921), evidenciando mais uma vez a pouca preocupação de preservação dessa memória, até mesmo a falta de recursos para tal. Segundo informações da base da Cinemateca Brasileira, o filme conta a chegada das personagens Bille e Bolle, a São Paulo. As personagens descem de um avião no Viaduto do Chá e, por engano, entram em um campo estranho, mas, reconhecendo o erro, levantam voo de novo e vão visitar diversos pontos da cidade de São Paulo, vivendo trapalhadas aventuras. Essas personagens foram inspiradas nos quadrinhos *Muttand Jeff* (1907)⁹, do norte-americano Budd Fishet.

Figura 2 - *O Kaiser*, primeira charge de animação no Brasil – 1917.



Fonte: JORNAL O GLOBO, 2017, foto reprodução.

A animação teve um início marcado por dificuldades tanto de mão de obra técnica quanto de investimentos. O período compreendido entre 1908 e 1973 da animação no Brasil representa fazeres marginais em contraponto a apoios e fomentos estatais ou privados para nossa produção, que se faziam escassos. Antonio Moreno (1900-2021), pesquisador brasileiro, que contribuiu imensamente para o campo da animação brasileira desde os anos de 1970, fez um levantamento contundente sobre esse começo, marcado por longos períodos

⁸ Guilherme II, o imperador alemão, foi o último monarca a liderar o Império Alemão durante a Primeira Guerra Mundial. Sua conduta desempenhou um papel significativo no desfecho do império. Fonte disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Guilherme_II_da_Alemanha>. Acesso em 28 de janeiro de 2023.

⁹ *Mutt and Jeff* é uma dupla de personagens fictícias, criadas pelo cartunista estadunidense Bud Fisher para protagonizar uma tira de quadrinhos cômicos, publicadas em jornais. A tira começou a ser desenhada em 1907 e foi uma das primeiras a serem impressas diariamente, pois, até aquela data, os jornais americanos preferiam publicar quadrinhos nos chamados suplementos dominicais. O conceito das tiras diárias já havia sido estabelecido em A. Piker Clerk (1903), de Clare Briggs, mas foi com o sucesso de *Mutt and Jeff* que o formato se consolidou.

com pouca produção ou nenhuma da nossa história. O autor destaca três pontos básicos que caracterizam a fase da animação brasileira no seu decurso inicial. O primeiro ponto seria a evolução, na qual “percebe-se que o gênero animação começa a participar do cinema brasileiro, devido ao destaque que tem de crítica e público – o longa *Sinfonia Amazônica* (1951) e a repercussão positiva de *Piconzé* (1972), além dos prêmios em festivais nacionais e internacionais de alguns curtas de Miller, Siqueira e Stil” (MORENO, 2018, p. ?).

Não houve, no entanto, interesse de estudo, pesquisa e publicações sobre a animação no Brasil, tampouco na preservação e conservação das produções, visto as dificuldades encontradas para se ter acesso aos títulos, como alguns exemplos cuja descoberta da existência se deu por mero acaso e que já estavam em estado de deterioração.

Nesse primeiro momento destacado por Moreno, evidencia-se a falta de interesse na salvaguarda da nossa história animada. O segundo ponto destacado pelo pesquisador relaciona-se ao desenvolvimento da área e distribuição, exibição no país, ou seja, à falta de mercado de produção e de apoio estatal. A falta de captação de recursos verifica-se pela produção de iniciativa privada e independente nesse período.

Moreno (2018) destaca que a falta de apoio estatal fica reforçada pela falta de estúdios de animação, e os institutos nacionais de cinema criados, como INCE, INC e a Embrafilme, não participaram com políticas públicas, nem apoiaram esse tipo de manifestação cinematográfica. Segundo o autor, são escassos os editais estatais ou de empresas, assim como as produtoras privadas nesse período.

O terceiro ponto fica intrinsecamente ligado às características e produção, consideradas independentes, rústicas e experimentais. Os dois longas e um curta desse período que nasceram nesse ambiente difícil destacam-se como produções acertadas, segundo Moreno (2018). O longa-metragem *Sinfonia Amazônica* faz referência à brasilidade, de certa maneira, a um sentimento de pertencimento. *Piconzé*, por sua vez, apresenta técnicas diferenciadas para ajudar no custo da produção. O curta *Batuque* (1970) também tem a mesma temática mitológica, bem como utilizou técnicas para otimizar a produção. Essas e outras obras serão detalhadas nas subseções a seguir.

Observe-se que o ambiente nesse período não era favorável às produções cinematográficas brasileiras em diversos níveis, pois estas estavam sujeitas às transformações culturais, políticas e sociais do momento, travadas às censuras impostas pelas ditaduras ao longo do século XX, além da falta de investimentos e escassez de políticas públicas de incentivo. Essas dificuldades, todavia, revelaram verdadeiras genialidades e versatilidade dos autores em contornar os percalços para, ainda assim, tentar suplantar a nossa produção.

Contudo, durante esse período, houve o estabelecimento da Embrafilme (1969) pelo regime militar, o que desempenhou um papel crucial na promoção da produção cinematográfica nacional. No entanto, é importante observar que a Embrafilme não incluiu a animação em suas iniciativas.

Assim, no imaginário das obras criadas, observam-se metáforas ligadas a essas situações da “realidade”, esta de relação oximórica, subjetiva, que se encerra no campo do imaginário (as figuras de linguagem se fazem múltiplas, ligadas ao contexto e ao substrato de cada autor). Por meio das artes que produziram essas obras no período que demarcou os destaques do caminho historiográfico da nossa produção animada, resistiram as linguagens no subtexto das histórias que buscaram (e ainda buscam) traduzir as vozes, carregadas de críticas, vivências e emoções.

Nesse contexto, após 11 anos da criação do curta *As Aventuras de Bille e Bolle*, Luiz Seel e João Stamato produziram a animação *Macaco Feio, Macaco Bonito* (1929) (Figura 3). Essa animação é considerada como outro marco histórico da área; a obra é a cópia mais antiga preservada de uma animação brasileira, “por sorte, o filme condensa um pouco das raízes da animação brasileira ao reunir Seel – que havia se juntado antes a Belmont para fazer a série de charges *Brasil Animado*” (RIZZO, 2018, p. 102).

Figura 3 – Personagens famosas aparecem no zoológico da animação, criticando a importância de legitimar nossos símbolos – *Macaco Feio, Macaco Bonito* (1929).



Fonte: *Macaco Feio. Macaco Bonito* (1929), página do YouTube *Cancioneiros*, 2015.

Segundo Sérgio Rizzo (2018), há um trecho generoso dedicado ao filme no documentário *Panorama do Cinema Brasileiro* (1968), dirigido por Jurandyr Passos, no qual o autor destaca a importância da animação na transição do cinema mudo ao falado:

“encontram-se, de fato, elementos que desaguarão em fases muito bem-sucedidas do cinema brasileiro” (RIZZO, 2018, p. 103).

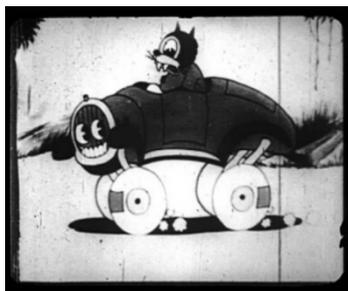
Com evidente semelhança e influência do trabalho do estúdio norte-americano dos Irmãos Fleischer, o filme conta as aventuras de um macaco que foge de um zoológico. Há um clima de pastiche que alimentava as chanchadas dos anos 1940 e 1950. Há algo em torno de legitimar nossos simbolismos (Figura 3). O autor observa que “há algo, nesse procedimento irônico, a brincar com o espírito do modernismo e a antecipar o tropicalismo” (RIZZO, 2018, p. 103).

Esses momentos de grandes lapsos entre uma produção e outra vão se repetindo ao longo desse momento inicial da nossa produção animada até o fim da década de 1930, quando o cearense Luiz Sá, radicado em São Paulo, produz, com pouquíssimo aparato técnico, o curta *As Aventuras de Virgulino* (1939).

Além de ser outro marco da história da nossa animação, mais do que a simplicidade do roteiro – ou as semelhanças/inspirações dos traços da animação com seus pares da época, *Mickey Mouse* (1928), e com o *Gato Félix* (1919) –, o mais representativo na obra do cartunista cearense Luiz Sá talvez seja a forma como ele foi censurado pelo governo Getúlio Vargas. A exibição foi impedida pelo *DIP – Departamento de Imprensa e Propaganda* do Estado Novo de Getúlio Vargas, que proibiu a exibição da animação a *Walt Disney*, em visita oficial ao Brasil, sob argumento de que era primitiva e por considerar que o filme não tinha qualidade suficiente para ser mostrado a *Disney*. Sá, descontente com a situação, vendeu o rolo do filme, posteriormente retalhado em fotogramas e presenteados como *souvenir*.

O filme teve problemas para ser distribuído, uma cópia foi vendida como sucata, depois de a película ter sido lavada com ácido. Outro rolo foi vendido para o dono de uma loja de projetores, que cortou o filme (Figura 4) em diversos pedacinhos e os oferecia para quem comprava um projetor. Acreditava-se estar perdido para sempre, porém uma versão da obra foi encontrada em estado avançado de deterioração, mas foi recuperada em laboratório.

Figura 4 – Frame da animação *As Aventuras de Virgulino* (1939).



Fonte: *As Aventuras de Virgulino* (1939), de Luiz Sá – Canal do YouTube *Aiupa Brasil*.

Após outro longo período de escassez, foi lançado nosso primeiro longa-metragem de animação, *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Latini Filho (Figura 5). Esse primeiro longa de animação se encaixa em muitas das questões levantadas neste capítulo, em virtude das dificuldades de desenvolvimento dessa produção grandiosa, cujo pioneirismo vai além de ser o primeiro longa de animação (NESTERIUK, 2018?), pois é também o primeiro remetido diretamente ao público infanto-juvenil brasileiro.

O pioneirismo dessa produção toma mais destaque ainda quando se observa que o segundo longa da história da animação brasileira só surgiu 20 anos depois e que, até o início do século XXI, apenas mais 11 longas foram feitos depois de sua estreia – até 2017 (cf. NESTERIUK, 2018?). Nesteriuk (2018?) observa que a animação se destaca pelo conhecimento e empenho do autor, pelo autodidatismo, seus múltiplos talentos, dedicação extrema e manifestação precoce de suas habilidades tão necessárias para se conseguir produzir algo no país naquele momento específico.

Figura 5 - Personagens da animação *Sinfonia Amazônica* (1953) e Latini cercado por suas criações.



Fonte: Página do Facebook da animação *Sinfonia Amazônica*, 2015.

Nesse contexto, o feito de Latini Filho também nos remonta a grandes sinfonias, e o conceito remete a importantes compositores, como Mozart, Haydn, Beethoven, Mahler, Brahms, Schubert e Tchaikovsky (NESTERIUK, 2018?), o que rapidamente cruza na nossa mente o espetáculo musical presente em *O Menino e o Mundo*, cuja trilha sonora nos alude aos musicais e nos aproxima de um olhar poético *pasoliniano*¹⁰ (UCHÔA, 2018, p. 7 *apud* GINO; MORAES, 2021, p. 339):

¹⁰ Autor literário que transbordou para a poesia e o cinema, cristão marxista e gay, completo e complexo ao mesmo tempo, Pier Paolo Pasolini é a encarnação de um tipo emblemático e subversivo, segundo Carlos Adriano (2022), autor e pesquisador pela USP. A subversão expressa em sua obra, desejo por uma sociedade mais justa, era comprometida com a arte e política. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2022/03/pasolini-cristao-gay-e-marxista-expressou-sua-genialidade-na-subversao.shtml>>. Acesso em: 1 jun. 2022.

A aventura do Menino no seu percurso campo-cidade, sua jornada transformadora dialoga [*sic*] com o ambiente sonoro criado ao longo da narrativa, seguindo um ritmo dentro do estilo próprio da animação. Suas reiteradas aparições permitem pensar no filme como uma espécie de musical, contendo uma narrativa geral permeada por pequenas atrações, nas quais o regime narrativo sofre modificações, que incluem uma presença mais demarcada da música (UCHÔA, 2018, p. 7 *apud* GINO; MORAES, 2021, p. 339).

Podemos observar, nessa produção brasileira, clara referência às produções de *Walt Disney*, pois havia a estreia mundial recente do filme *Fantasia* (1940)¹¹, o que de fato influenciou a criação de Latini, porém é errôneo reduzir o valor estético de *Sinfonia Amazônica* (1953), por ter traços de referência com a produção da *Disney*, uma vez que a produção evoca a grandiosidade de uma sinfonia associada à valorização da cultura nacional (NESTERIUK, 2017?), em diversos aspectos, fazendo uma verdadeira poesia visual e sonora sobre a nossa fauna, flora e nosso folclore. Artistas brasileiros são enaltecidos nessa obra, embora não tenha conseguido permissão para utilizar a ópera *O Guarani* (1870), do maestro e compositor Antônio Carlos Gomes, porém, o autor conseguiu fazer de outra forma esse feito:

A solução encontrada foi utilizar algumas faixas internacionais e duas músicas especialmente compostas pelo irmão Élio, uma para lenda de Iara e outra para o Jabuti, com solo de flauta executado por Altamiro Carrilho – e que foi animado com uma divertida coreografia de dança com os animais da floresta (NESTERIUK, 2018?, p. 39).

O resultado é uma obra autêntica, uma animação autoral com forte carga simbólica, dotada de poética e lirismo singulares (NESTERIUK, 2017?). Observa-se essa carga simbólica e poética desde o início da animação, nas bem executadas ilustrações dos cenários. É difícil crer que tudo tenha sido feito por Latini Filho sozinho, em virtude da complexidade aplicada. É possível, então, colocar que os trabalhos de Latini Filho e de Alê Abreu dialogam, não somente nas semelhanças que compartilham no sentido autoral e pioneiro, como também nos fazeres artesanais, embora uma se incline mais à representação simbólica (quase desenho infantil, no caso de Abreu) e a outra traga o virtuosismo técnico de Latini Filho no desenho tradicional (Figura 6). As duas composições impressionam em seus campos distintos.

Há, então, explicações que são pouco mais que jogo de palavras, como a afirmação de que os desenhos infantis são como são por não serem cópias, mas "símbolos" das coisas reais. O termo "símbolo" é usado tão indiscriminadamente, hoje, que pode ser aplicado todas as vezes que uma coisa substitui uma outra. Por esta razão não tem valor como explicação e deveria ser evitado. Não é possível dizer se tal afirmação é certa, errada ou se não se trata de uma teoria (ARNHEIM, 2005, p. 155).

¹¹ A estreia de *Fantasia*, em 1941, no Brasil, foi um sucesso, embora não tenha tido o mesmo resultado nos solos estadunidenses, foi considerada um fracasso na terra de Walt Disney. No entanto, a animação é um marco das produções animadas, guiando e trazendo informação sobre o modo de produção da sua época, tornando-se um clássico e referência para animadores e público especializado (Cf. FRANZ, 2019).

A genialidade de Latini Filho, infelizmente, não foi suficiente para que o filme ficasse mais tempo nas telas, depois de sua *première* no *Cine Pax Ipanema*, dando lugar a uma produção estrangeira após uma semana de exibição. O filme foi visto e rendeu bilheteria que não foi repassada para Latini pelo exibidor. O autor não se sentiu motivado a terminar sua segunda obra, *Kitan da Amazônia* (1968), e voltou-se para o mercado publicitário (NESTERIUK, 2017?), caminho que os animadores brasileiros encontraram para colocarem todas as suas habilidades em prática, trazendo reconhecimento e prêmios neste campo (o que comentaremos mais adiante).

Figura 6 - Rico cenário da animação *Sinfonia Amazônica* (1953).



Fonte: Página do Facebook da animação *Sinfonia Amazônica*, 2015.

Presente de Natal (1971) é o segundo longa-metragem brasileiro e foi feito inteiramente em animação tradicional, pelo quadrinista amazonense Álvaro Henrique Gonçalves. O mérito fica por ser o primeiro filme de animação colorido da história do país. O autor, morando em São Paulo, produziu o filme sozinho, por seis anos. É mais um exemplo de falta de incentivo para esse tipo de criação artística. Com o filme pronto, Álvaro Gonçalves tentou negociá-lo em São Paulo, mas fracassou, pois só conseguiu uma exibição, na cidade de Santos. Quando lançado em Manaus, *Presente de Natal* fez sucesso, porém, restrito àquela cidade. O filme permanece praticamente desconhecido até hoje.

O terceiro longa-metragem do período, obra representativa em relação a essas viradas de chave da história da animação brasileira, é *Piconzé* (1973), cuja inventividade igualmente nos refere a *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu, destacando-se a técnica de produção do autor nipo-brasileiro, Ypê (Ippei) Nakashima. O filme teve as mesmas dificuldades de apoio financeiro e técnico e foi produzido por poucos artistas do estúdio Telstar¹². Nakashima criou

¹² Estúdio criado em 1973 por Ypê Nakashima e seu sócio João Luis de Carvalho Araújo, onde produziram o longa *Piconzé* (1973).

um imaginário brasileiro e japonês, no qual o regionalismo dialoga com os samurais, fazendo com que o filme seja único e intrigante.

Podemos notar, pela experiência dos três primeiros filmes em longa-metragem do Brasil, que, mesmo contando com uma boa aceitação de público, o problema, além da óbvia falta de estrutura e recursos para produção, estava na parte de distribuição e comercialização das obras. Não era vantajoso para os exibidores e distribuidores um produto comercial que lhes custasse mais do que aqueles vindos de fora, especialmente dos Estados Unidos.

Ora, há um desinteresse no período em relação à preservação da nossa história animada, assim como a não valia de outras manifestações artísticas e culturais – refletindo um movimento articulado ou não de apagamentos – mesmo que essas produções não necessariamente defendessem ideias contrárias às do Estado. Não é como se fosse algo com algum refinamento no propósito de intencionalmente cortar essa memória, mas somente um descaso enorme gerado pelo desejo (ou falsamente) de atender somente às necessidades básicas do povo (comida na mesa) e o que fosse contrário a isso era considerado supérfluo.

O reconhecimento também deve ser construído pela sociedade, a responsabilidade é do Estado e da população como usuária final na preservação do bem cultural. O uso, legitimação e envolvimento da população que é produtora e usuária do bem contribuem para sua afirmação; no entanto, precisam primeiramente ter acesso garantido aos bens culturais. As tensões que daí advém só podem ser entendidas dentro de um quadro marcado pela diferença. Técnicos da preservação e a população nem sempre partilham dos mesmos valores, da mesma memória; não há uma mesma identidade nacional, única e perene, que os abrigue igualmente. Existem leituras diferentes do patrimônio e disputas por hegemonia nesse campo. Como bem alerta Melissa de Oliveira (2008, p. 04):

o reconhecimento de um bem enquanto patrimônio cultural somente ocorre quando a população se apropria desse bem nas suas práticas cotidianas, gerando um processo de identificação e valorização simultânea, que reconhece naturalmente o patrimônio e o seu valor. Não é a criação de valores pelo Estado e sua imposição à sociedade que gera um processo de reconhecimento e aceitação desse bem como um patrimônio, como algo vinculado à sua história ou à sua cultura.

Portanto, o que tínhamos devia-se ao esforço hercúleo de artistas entusiastas e criativos que, com os próprios recursos ou com ajuda da iniciativa privada, conseguiam produzir algo e assim deram os primeiros passos da animação brasileira.

2.2 Os anos de 1980 e o salto na animação brasileira

O curta-metragem *Meow!* (1981), de Marcos Magalhães, é um dos marcos da animação brasileira e considerado uma das mais representativas do nosso repertório fílmico (Figura 7). A obra também traz questionamentos do cotidiano da época por meio da metáfora visual: “Por meio dela pode-se falar de conceitos essencialmente abstratos ao associá-los a outros mais próprios do nosso cotidiano” (GINO *in* SILVA; CARNEIRO, 2018, p. 28). Tais reflexões remetem às transformações culturais e influências capitalistas às quais estávamos submetidas, as necessidades básicas são substituídas pelo estrangeirismo (Figura 8).

Assim, se no passado o objetivo principal do autor era fazer com que o espectador pudesse refletir sobre o processo de dominação cultural porque passavam os países em desenvolvimento, hoje, de um ponto de vista e em outro contexto, é possível fazer diferentes leituras a partir do mesmo filme (GINO *in* SILVA; CARNEIRO, 2018, p. 28).

Gino (2018) classifica a obra como atemporal, pois as mesmas metáforas presentes na história que estão ligadas a eventos políticos e culturais encontram eco em questões de tempos atuais, assim como *O Menino...*, que apresenta alguns questionamentos relacionados com *Meow!* (1981), como necessidades básicas que são substituídas por outras ordens dominantes de poderes hegemônicos¹³, às quais a população é submetida e, posteriormente, clama pela nova ordem apresentada. Embora as metáforas, em *Meow!*, estejam ligadas à globalização e à entrada dos produtos e serviços estrangeiros no consumo da população, os temas podem ser considerados análogos, em função da sociedade distópica presente em *O Menino e o Mundo*, que também está exposta ao consumo e à produção capitalista, impostos por governos autoritários, que remontam às questões da modernidade e pós-modernidade.

Figura 7 - Frame do curta *Meow!* (1981)



Fonte: *Print* do curta *Meow!* (1981), de Marcos Magalhães, através do canal do YouTube *Bouderdamn*.

¹³ Numa hegemonia dinâmica, ao lado dos grupos dominantes e dirigentes, há grupos sociais antagônicos que tentam alcançar essa condição de direção intelectual e moral, mas, se não conseguem consentimento majoritário em relação aos grupos dirigentes, continuam submissos.

Figura 8 - Frame do curta *Meow!* (1981).



Fonte: *Print* do curta *Meow!* (1981), de Marcos Magalhães, através do canal do YouTube *Bouderdamn*.

A animação *Meow!* teve reconhecimento em um importante festival internacional, ganhando o Prêmio Especial do Júri do Festival de Cannes. Ela conseguiu transpor as dificuldades orçamentárias, provando sua força autoral com os novos talentos que a animação brasileira começava a construir, levando Magalhães a coordenar a parceria com os profissionais canadenses do *National Film Board*, um curso que se tornou referência na história da animação brasileira.

Mesmo não sendo o foco desta pesquisa falar sobre as animações seriadas, vale comentar a importância do investimento neste tipo de produção que, assim como a publicitária, é um dos mercados mais prolíferos para a animação e que ajudou muitos profissionais a se estabelecerem no país, já tão desprovido de investimentos. Mesmo que, na década de 1980, não houvesse espaço para produções nacionais, visto que a grade das TVs brasileiras era predominantemente ocupada por produções estrangeiras, existiu uma forma de quebrar esta dominância. Surgiu, então, nesse cenário, o autor e quadrinista Maurício de Sousa, que já era famoso por suas histórias em quadrinhos e buscou implantar a série televisiva da *Turma da Mônica*, usando a prerrogativa já em voga com seu nome e influências.

[...] Maurício é, na base, um desenhista de história em quadrinhos. A estreia nas tiras de *Jornal* se deu em 1959, com o Bidu. A filha Mônica foi transformada em personagem em 1963 e já era popular em 1969, quando estreou seu primeiro desenho animado graças à publicidade (FÉLIX, 2018, p. 351).

De fato, foi por meio de um comercial que Maurício de Sousa conquistou a indústria da animação, conseguindo, em seguida, um especial de Natal de cinco minutos, vinculado à TV, no final de ano de 1976, *Feliz Natal Para Todos* – também conhecido como *O Natal da Turma da Mônica*, de Daniel Messias – que marcou uma geração; porém, isso foi um esforço isolado, segundo Félix (2018).

De acordo com Buccini (2017), a empresa de Maurício de Sousa foi a primeira experiência de se produzir animação em termos industriais no país, empregando cerca de 250 profissionais, além de contar com a ajuda de outras produtoras espalhadas pelo país. Entretanto, a série teve dificuldades de entrar nas grades de programação da TV e acabou indo diretamente para o mercado de vídeo doméstico ou reunida em um só filme e lançada no cinema.

Segundo Arnaldo Galvão, “Maurício de Sousa é o ponto fora da curva. Sucesso com quadrinhos e uma força sem igual também na produção audiovisual. Dos mais de 70 filmes de longa-metragem de animação produzidos em 100 anos de história, 20 foram produzidos por ele”. A produção foi interrompida na década de 1990 por conta da crise da produção audiovisual brasileira, na Era Collor, e só retornou em 2004, com o longa *Cine Gibi*. É também dele a maior bilheteria de um filme nacional de animação, a única que bateu a marca de um milhão de espectadores. *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) levou 1.172.020 pessoas aos cinemas, nos anos de 1982 e 1983 – marco que não foi ultrapassado pelo nosso objeto de pesquisa, *O Menino e o Mundo*.

Fora do eixo Rio-São Paulo, também encontramos marcos da animação brasileira, como o primeiro longa de animação nordestino, *Boi Aruá* (1985) (Figuras 9 e 10), realizado pelo artista plástico e animador baiano Francisco Liberato, que manteve uma produção praticamente isolada com seus filmes *Anti-Strofe* (1972), *Caipora* (1974), *Eram-se Opostos* (1977), *Carnaval* (1986), entre outros.

Figura 9 - Sequência de imagens da animação *Boi Aruá* (1985).



Fonte: Blog Filmografia baiana.

Figura 10 - Sequência de imagens da animação *Boi Aruá* (1985).



Fonte: Blog Filmografia baiana.

Boi Aruá está na intersecção do mágico com o fantástico — o real não é permitido aqui mais do que sua pura realidade. É porque o fantástico é por si só a dimensão natural do sertão cujos seres e lendas — diferentes das coisas — em vez de queimarem e secarem ao sol, frutificam como produtos de uma imaginação sempre utópica de um lugar que virá. Nas palavras de Arnaldo Galvão (2005 *apud* BUCCINI, 2017, p. 7),

“nosso quinto longa-metragem, e o primeiro produzido fora do eixo Rio-São Paulo, nasce do que o Brasil tem de mais profundo e mitológico. Usando como ponto de partida a linguagem da literatura de cordel, mas com o domínio gráfico adquirido ao longo de anos, e a trilha sonora que mistura o regional com o clássico, o resultado é uma obra-prima que funciona como um farol para gerações de realizadores”.

O próprio *Boi Aruá* (Figuras 9 e 10) é o resultado de múltiplas manifestações animais e anímicas pelas quais o homem tenta se apropriar, daí a tentativa de pegar o boi. O boi mítico que corre, como se fosse um pássaro, sem asas, pelo solo do sertão e ganha voo nas bocas dos prosadores. É por isso que o filme se baseia igualmente em um ser fantástico e real: o Elomar. Há uma dimensão onírica, como nos filmes do *Paradjanov*¹⁴, misturada com a nossa linguagem do *Cordel*.

2.3 Do temperado aos trópicos: a ponte Canadá/Brasil e o *Anima Mundi*

Alguns animadores brasileiros da primeira metade do século XX foram muito influenciados pela *Disney* – algo até natural, devido ao sucesso incontestável das produções

¹⁴ O diretor Sergei Paradjanov (1924-1990) foi um cineasta armênio e artista da União Soviética, considerado um dos mais importantes do século XX. Criou um estilo cinematográfico original e poético, distanciando-se, assim, do realismo socialista instaurado pelas autoridades soviéticas. Paradjanov dialoga com a pintura e o teatro em sua obra, ficção assumindo-se como ficção, na qual o recorte, colagens e pausas chamam atenção em sua narrativa singular. Disponível em: <<https://www.rua.ufscar.br/a-cor-da-roma-sergei-parajanov-1968>>. Acesso em: 2 maio 2022.

norte-americanas, como *Mickey Mouse* (1928), *Silly Symphonies* (1929-1939), *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) ou *Bambi* (1942). Mesmo assim, as produções brasileiras sempre se sobressaíram, utilizando o próprio imaginário, por meio da nossa cultura, nossas lendas, nosso folclore, o cordel, por exemplo, e nosso modo peculiar de tratar a linguagem gráfica em alguns casos. O desenho simbólico, carregado de criatividade, invariavelmente moldada nas dificuldades de produção, na falta de uma escola mestra em aprendizado no campo da animação, inspirada, assim, na nossa realidade, nosso arcabouço cultural, o que legitima também essa produção como legado de inventabilidade e aprendizado. Esse legado teve ressonância e consolidou-se no acordo de transferência de tecnologia entre Brasil e Canadá nesse campo da arte. A falta de escolas específicas deu o impulso inicial para profissionalizar os animadores brasileiros, fomentando o sistema audiovisual cinematográfico no país.

Os principais frutos desse acordo entre o Brasil e o Canadá tiveram aprofundamento ao longo dos anos de 1980, mas foi ainda na década de 1970 que tiveram início, quando o Brasil comprou o satélite *BrasilSat* do consórcio canadense *Spar/Aerospace* e, em contrapartida, foi firmado o acordo de transferência de tecnologia entre os países¹⁵. Essa troca de conhecimento iniciou-se com a coprodução entre o Brasil e o Canadá para formar um centro de excelência em audiovisual, mediante as práticas conjuntas entre a Embrafilme (1969-1990)¹⁶ e o *National Film Board of Canadá* (1939-)¹⁷. Marcos Magalhães, que havia realizado uma especialização no *National Film Board* (NFB) do Canadá, em 1982/1983, ficou responsável por intermediar esse acordo cultural e tecnológico.

Assim, em 1985, foi criado um núcleo específico de animação, com o objetivo de difundir o campo profissionalmente. Dessa parceria, surgiu o Centro Técnico Audiovisual (CTAv) para apoiar o desenvolvimento da produção cinematográfica no Brasil e promover a formação, capacitação e aperfeiçoamento de pessoal técnico necessário à atividade. Foi montada uma estrutura na cidade do Rio de Janeiro, com equipamentos doados pelo NFB. As aulas ministradas eram orientadas pelos professores canadenses Jean Thomas Bédard e Pierre

¹⁵ Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: 22 jan. 2022.

¹⁶ Extinta durante o governo Collor, como parte do Programa Nacional de Desestatização (PND), desmonte consolidado por forte propaganda de difamação pública do órgão, em que se alegavam desperdício e má administração, que tinha a intenção de convencer a opinião pública de que o cinema não devia ser matéria de Estado.

¹⁷ Fundado em 1939, é referência mundial para o cinema de animação; conhecido mundialmente como um grande laboratório cultural para a inovação, responsável pela criação de mais de 13 mil produções audiovisuais, e premiado cerca de cinco mil vezes, incluindo 12 *Oscars*, até o momento.

Veilleux, que já atuavam no NFB; e Marcos Magalhães auxiliava nas aulas, pois tinha conhecimentos adquiridos durante seu estágio no NFB – quando realizou o curta *Animando*, em 1983 (SCHNEIDER, 2017 ?). Segundo Carla Schneider (2018 ?), o curso dividia-se em duas etapas: na primeira, os profissionais aprendiam técnicas de animação de baixo custo; na segunda, em 1986, o curso seguia um enfoque em técnicas de animação profissional. Assim,

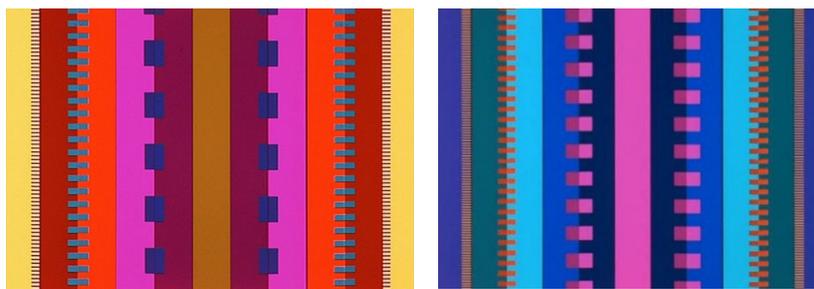
[...] contou com a presença de dez estudantes-animadores, resultando na realização dos curtas-metragens *Noturno* (Aída Queiroz), *Informística* (César Coelho), *Quando os morcegos se calam* (Fábio Linguini), *Viagem de ônibus* (Daniel Schorr), *O músico e o cavalo* (Telmo Carvalho), *Evoluz* (José Rodrigues Neto) e *Presepe* (Patrícia Alves Dias), todos de 1986. [...] Aída Queiroz, César Coelho, Patrícia Alves Dias, Fábio Lignini e Rodrigo Guimarães seguem como estudantes e realizam o filme coletivo *Alex* (1987), contando com a coordenação e orientação de Veilleux e Magalhães (SCHNEIDER, 2018, p. 346).

Ainda no final dos anos de 1980, as cidades de Belo Horizonte, Fortaleza e Porto Alegre são contempladas com equipamentos doados pelo NFB para fomentar as ações e desenvolvimento de núcleos regionais, no sentido de ampliar e consolidar a facilitação de acesso ao aprendizado profissional sobre como fazer filmes de animação. Segundo Buccini (2017), a ideia era que os alunos retornassem às suas cidades de origem e montassem núcleos regionais de animação, com o intuito de disseminar o conhecimento adquirido. É possível afirmar que, só após o acordo de cooperação entre o Brasil e o *National Film Board* do Canadá, a animação brasileira passou a ganhar força e manter produção mais consistente.

Obviamente, a influência canadense não ficaria somente na troca técnica, aprendizado e material do NFB, o consulado canadense também promoveria o acesso ao acervo de filmes do NFB, por meio de exibição de mostras específicas ao público, palestras e empréstimos. “É neste contexto que se sobressaem, aos olhos dos brasileiros, os trabalhos de Norman McLaren” (SCHNEIDER, 2018 ?, p. 346).

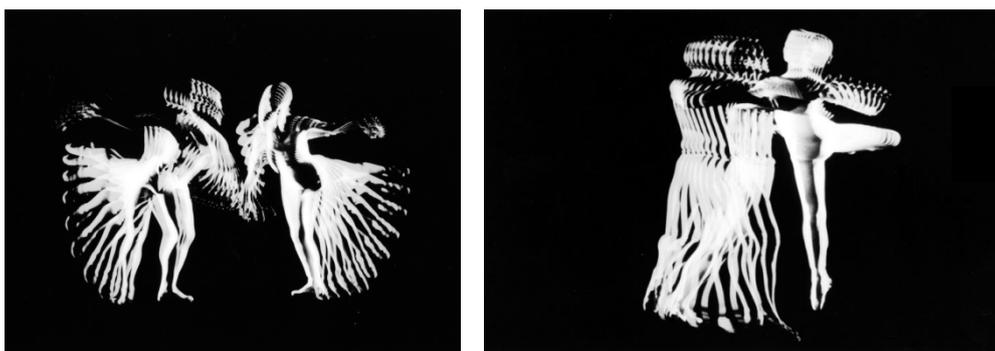
Norman McLaren foi um importante animador escocês, radicado no Canadá, onde atuou por 40 anos e auxiliou a instituir o núcleo de animação no NFB, em 1941. Para Schneider (2018 ?), McLaren tornou-se referência mundial, por seu caráter inventivo e experimental, trazendo técnicas desconhecidas (Figura 11) e inovadoras ao cinema de animação, tornando-se admirado pelos profissionais e público brasileiros, inspirando estudantes e cineastas da animação.

Figura 11 - Imagens da animação *Synchromy* (1971).



Fonte: Página *Filmow*, 2018.

Figura 12 - Sequência de imagens da animação *Pas de deux* (1968).



Fonte: Página *Filmow*, 2018.

Podemos afirmar que a animação brasileira teve maior influência de McLaren se pensarmos no caráter inventivo, inovador e autoral pelo qual nossa animação é reconhecida mundo afora. Com os relatos citados por Galvão e Aída Queiroz, segundo Schneider (2018?, p. 346): “Em plenos anos 80, ambos vislumbraram viabilidade para a realização de seus próprios filmes animados, partindo de ideias vinculadas às escolhas técnicas, visuais e narrativas propostas por McLaren”.

A partir dessa vivência com McLaren, em 1988, surge *Adeus*, curta de Céu D’Ellia, com referência relacionada aos filmes *Pas de deux* (1968) (Figura 12), de McLaren, e *Walking* (1968), de Ryan Larkin – discípulo do diretor escocês. D’Ellia também fez parte da equipe de animadores que contribuíram para o curta coletivo *Planeta Terra* (1986). Portanto, observamos nessa troca que, mais do que materiais, aprendizagem e conhecimento, fomos influenciados diretamente na estética, inventabilidade e criatividade associadas a McLaren. Todo esse caminho percorrido pela influência canadense gerou frutos importantes, como a criação do *Anima Mundi*, em 1993, por Aída Queiroz, César Coelho e Marcos Magalhães, importante festival de troca de fazeres, experiências e, principalmente, compartilhamento com

o público dos nossos trabalhos no campo da animação e acesso às produções nacionais e internacionais.

A criação do *Anima Mundi* trouxe aos profissionais a oportunidade de se reunirem e de ter um espaço de trocas profissionais, experiências, aprendizado de diversas técnicas, distribuição e escoamento da nossa produção e o acesso às produções internacionais que estavam fora das altas bilheteria hollywoodianas e que agregavam conhecimento do experimental, autoral e do inventivo. Segundo Buccini (2017), mesmo com o crescimento da animação nos anos de 1980, faltava essa iniciativa para que os profissionais se reunissem e discutissem o futuro do segmento no país. Desse modo, foi realizado o *I Encontro de Cinema de Animação*, na cidade de Olinda (PE), no ano de 1987, organizado pelo animador pernambucano Lula Gonzaga e sua esposa Silvana Delácio.

Figura 13 - *Anima Mundi*: Léa Zagury, César Coelho, Aída Queiroz e Marcos Magalhães (1993).



Fonte: *Revista Continente*, 2017 foto divulgação.

Assim, o evento ajudou politicamente e, a partir da realização de filmes coletivos e mostras com depoimento dos animadores, segundo Buccini (2017), deu origem à *Carta de Olinda*, que reitera reivindicações dos animadores enviadas à Embrafilme no período. Segundo o professor e pesquisador Antônio Moreno (2017), em texto publicado à época,

O encontro foi um evento de extrema importância para o cinema de animação brasileiro, não só pela oportunidade de comprovar sua vitalidade, como colocar em debate e encaminhar sugestões à Embrafilme e ao Ministério da Cultura, para a solução de problemas primordiais.

Mais dois encontros foram realizados nos anos subsequentes, em 1988, em São Paulo, e quatro anos depois, em 1992, o terceiro encontro, em João Pessoa. Para Buccini (2017), “Eles [os encontros] foram muito importantes para um fortalecimento político dos

animadores, que podiam, além de se conhecer, trocar ideias e expor as dificuldades e as demandas da classe”. Sobre o *I Encontro de Cinema de Animação*, Marcos Magalhães (2017), um dos articuladores mais importantes para o desenvolvimento da animação brasileira, que estava presente no evento, afirma:

Acho que este ambiente de união e participação política certamente deu frutos e favoreceu a criação de uma classe (os animadores brasileiros) extremamente unida e solidária. Anos mais tarde, o festival *Anima Mundi* de certa forma deu continuidade a este ambiente de integração e diálogo entre os animadores.

Nesse contexto, os animadores Marcos Magalhães, Aída Queiroz, César Coelho e Léa Zagury criaram, em 1993, o *Festival Anima Mundi*, hoje considerado um dos maiores do mundo, segundo César Coelho (2017):

O festival teve como um dos seus principais desafios e metas revelar as múltiplas formas que a arte de animação poderia assumir. Dar acesso ao público brasileiro à riqueza formal, temática e plural da produção agora cada vez mais espalhada pelo planeta. Paralelamente, buscava-se também ampliar as possibilidades da produção nacional, criando intercâmbios, referências, quebrando barreiras e promovendo a organização do setor.

O *Anima Mundi* surgiu do sentimento de produzir e manter um evento que fosse mais regular e que servisse de base para encontros de animadores do Brasil. Essa troca de experiências entre os animadores, educadores, público e críticos faz do *Anima Mundi* uma verdadeira vitrine para os filmes brasileiros e estrangeiros, principalmente os filmes da década de 1990, que, segundo Buccini (2017), eram escassos – assim, o festival se tornava uma verdadeira janela para estes profissionais conseguirem o acesso do público às suas produções.

Figura 14 - O *Anima Mundi* de 2019.



Fonte: Página divulgação do evento.

O *Anima Mundi* se tornava uma ferramenta poderosa de classe e fomento. Boa parte dos animadores profissionais do Brasil descobriu a vocação com a animação ao participar das

mostras, oficinas, palestras do festival. Um exemplo típico desse movimento é o animador Marcelo Marão, autor de *O Anão que Virou Gigante* (2008), curta-metragem destaque da animação nacional que participou de diversos festivais, e vencedor de vários prêmios, dentre eles, os de Melhor Animação, Melhor Roteiro e Melhor Filme. Entre os festivais dos quais participou: Anima Mundi, Curta Taquary, Vitória Cine Vídeo, Mosca – Mostra Audiovisual de Cambuquira, AnimaSerra – Festival Nacional de Cinema de Animação de Teresópolis, Mostra Udigrudi Mundial de Animação, Festival de Cinema e Vídeo de Muriaé, FestCine Amazônia, Granimado – Festival Brasileiro de Animação, Iguacine – Festival de Cinema de Nova Iguaçu e Porta Curtas são alguns deles. Marão (2017) repercute, assim, o que representa o festival:

Dentro do festival, a gente – a minha geração e a seguinte – conseguiu conhecer técnicas diferentes, estéticas diferentes; muito mais amplo do que a animação feita só para o público infantil. Eu fiz meu primeiro filme instigado pelo que vi nos primeiros cinco anos do festival e pela janela. Você saber que tem uma tela para essa quantidade de gente que vai assistir a sua animação, e isso foi acontecendo com mais pessoas. Em 1996, quando eu participei com meu primeiro filme, *As cebolas são azuis*, eram cinco filmes brasileiros; no ano seguinte, foram 20; no outro, foram 40, e depois, 100, e depois, 200. E o festival foi, e é, fundamental para a formação profissional dos animadores no Brasil.

2.4 Os anos de 2010 e os novos paradigmas

Em 2014, Liberato lançou o seu segundo longa (e o segundo longa nordestino): *Ritos de Passagem*, como explica:

Nos dois longas que fizemos, *Boi Aruá* e *Ritos de Passagem*, as duas histórias abordam cenários e personagens sob uma perspectiva humanista como ainda encontramos no sertão nordestino pela cultura popular do cordel. O desenho utilizado na representação daquele cenário vem com um conteúdo de vigor muito forte pela estética da cultura brasileira bem evidente e sempre renovada na riqueza expressional do povo, incluindo a música que na nossa obra ocupa um lugar de destaque. Tal é a importância de conduzir nossa obra no sentido pioneiro aqui atribuído (LIBERATO, 2017).

Recebedor de inúmeros prêmios e contribuindo para impulsionar ainda mais o desenvolvimento da animação brasileira, *Uma História de Amor e Fúria* (2013), dirigido por Luiz Bolognesi, retrata momentos marcantes da História do Brasil através da perspectiva de uma personagem imortal. Este herói testemunha as injustiças das revoltas sufocadas pelas autoridades dominantes e desempenha um papel ativo nestes eventos, sempre acompanhado de sua amada, Janaína (Figura 15 – A, B e C).

Figura 15 - Sequência de imagens da animação *Uma História de Amor e Fúria* (2013).

[A] Índio tupinambá.



[B] Balaio.



[C] O protagonista imortal e Janaína, seu amor por todas as gerações.



Fonte: *Uma História de Amor e Fúria* (2013), através do canal do YouTube *AmoreFúriaofilme*.

Ao perpassar por 500 anos de História, o protagonista se vê envolvido desde a dominação colonial, nos primórdios da terra Brasil, transmuta de índio tupinambá (Figura 15-A) a líder da Balaiada¹⁸, numa aventura de realismo fantástico pela qual observamos a mistura do real e do irreal, ficção-científica misturada às referências históricas brasileiras, “é uma aventura fantástica pelo passado, presente e futuro do mundo brasileiro, da formação e perspectivas mentais do Brasil” (MORENO, 2018, p. 25).

¹⁸ Balaiada foi uma revolta que ocorreu na província do Maranhão, comandada por Manoel Francisco dos Anjos Ferreira, o “Balaio”, entre os anos de 1838 a 1841, e que, pela relação resgatada, em *Uma História de Amor e Fúria*, vale também para o movimento do Cangaço que, em contraposição ao discurso histórico (e hegemônico), enfatiza mais as causas das revoltas – ou seja, o que levou os “balaaios” e os cangaceiros a agirem como agiram, confrontando o poder oficial, destaca o aspecto humano dos movimentos e problematiza a manutenção da ordem a qualquer preço (com a vitória dos governantes e a derrota dos revoltosos por morte ou prisão). Disponível em: <<http://cariricangaco.blogspot.com/2013/12/uma-historia-de-amor-e-furia-da.html>>. Acesso em: 22 jun. 2022.

A narrativa traz à tona situações de sufocamento das nossas vozes, historicamente silenciadas por poderes dominantes. Embora, num primeiro momento, possa parecer um tratamento maniqueísta do roteiro, de certo isso é somente uma primeira impressão, pois o filme alude aos lados e movimentos brasileiros que estão a todo o momento sendo revistos, criticados, como, por exemplo, o da revolta Balaiada (Figura 15-B). A Balaiada teve suas raízes nas profundas carências da população da província maranhense, juntamente com sua crescente frustração diante da corrupção política dos poderosos latifundiários locais. Estes últimos buscavam manter sua dominação política, indiferentes à extrema pobreza e à contínua opressão sofrida pela população nas mãos das autoridades.

Assim, o herói sobrevive pelo seu dom de renascer em vários momentos importantes e críticos da nossa História, como o da ditadura militar – de 1964 a 1985 (Figura 15-C) –, apresentando a repressão, tortura, militância e resistência desse período. Os saltos na história levam o protagonista a um momento de um futuro não tão distante (2096), quando o bem mais precioso são as *commodities* e ações na bolsa de valores da água. Essa visão distópica (Figura 16) tem ressonância direta também com a proposta de Alê Abreu, em *O Menino e o Mundo*, em que o mundo caminha para a desesperança, com poucos recursos, ditaduras, capitalismo desenfreado, pobreza extrema. Embora estejam em seus campos distintos de audiência, sendo que *Uma História de Amor e Fúria* (2013) dialoga com um público adulto, o imaginário dos autores está povoado pelo sentimento da realidade extrapolada e a questão filosófica: aonde tudo isso vai nos levar? Segundo Moreno (2017, p. 25), sobre a visão utópica, por um lado, em *Uma História de Amor e Fúria*:

Através de uma história de amor que percorre 600 anos, com os mesmos personagens, um homem, um herói imortal, e uma mulher, Janaína, a outra parte do sustentáculo da sociedade, com ambos formando e lutando por um pensamento, por um mesmo ideal: a liberdade de um mundo melhor.

Figura 16 – Uma das cenas distópicas da animação *Uma História de Amor e Fúria* (2013).



Fonte: Print do filme *Uma História de Amor e Fúria* (2013), através do canal do YouTube *AmoreFúriaofilme*.

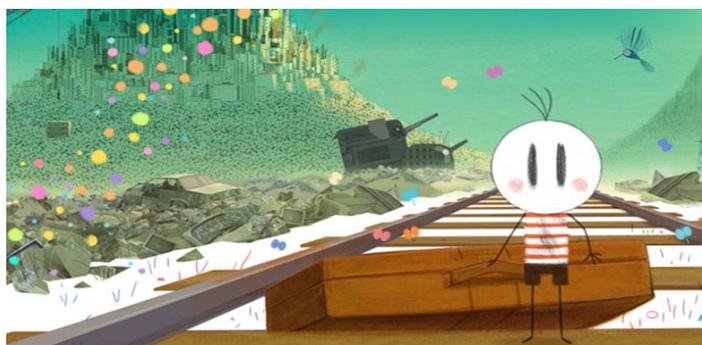
De fato, os dois contextos criados pelos autores têm algumas similaridades, pelo menos em temática, assim como a jornada de personagens solitárias em seus próprios caminhos, em situações que as prendem a esta trajetória, o caminho que foi feito da primeira charge animada de *O Kaiser*, em 1917, até a jornada do Menino, parece ser um ensaio gigante de tudo que estamos observando e que apresenta algumas peculiaridades da animação brasileira, nas suas exposições do imaginário cultural e políticos específicos da própria realidade. Os animadores que constituem o tecido do nosso percurso animado foram calcados pelas dificuldades que apresentam em suas obras e imaginário que se perpetuam nas histórias que contam.

O objeto desta pesquisa é um desses casos, *O Menino e o Mundo*, que Alê Abreu nos presenteou em 2013, e que alcançou sucesso tanto da crítica especializada quanto do público. Uma obra de arte nunca é advinda de um movimento singular, fortuito; é sempre parte de um processo. No caso do texto em foco, tudo começou em 2010, com o planejamento de outra animação, um documentário animado que se chamaria *Canto Latino*. Segundo Alê Abreu:

“Costumo dizer que *O Menino e o Mundo* nasceu dentro de um outro filme. Na época, eu trabalhava no desenvolvimento de um “anima-doc” (documentário com animação) chamado “Canto Latino”, que lançava um olhar sobre a formação social, política e econômica da América Latina, do quanto nossos países têm uma história tão comum e de que forma ela chega na globalização dos dias de hoje”¹⁹.

Podemos observar (Figuras 17 e 18) os contrastes entre campo e cidade presentes no longa de Abreu:

Figura 17 - *O Menino e o Mundo* (2013) – contrastes entre campo e cidade.



Fonte: *O Menino e o Mundo* (2013), através do canal do YouTube.

¹⁹ In: TAVARES, Marcus (10 de fevereiro de 2016). *O Menino e O Mundo pelo diretor*. Revista Pontocom. Disponível em: <<https://revistapontocom.org.br/entrevistas/ale-abreu>>. Acesso em: 2 maio 2022.

Figura 18 - *O Menino e o Mundo* (2013).



Fonte: *O Menino e o Mundo* (2013), através do canal do YouTube.

Salienta-se que o filme de Alê Abreu teve apoio de 750 mil reais do fundo para o cinema do BNDES e, com isso, conseguiu ser distribuído para 80 países. Questões de baixo orçamento foram elementares para os caminhos escolhidos pela produção, segundo Priscilla Kellen²⁰, coordenadora artística e diretora assistente do longa, em entrevista para o canal do *YouTube Metrópolis*. Situação que, de certa forma, moldou as escolhas técnicas para o filme, pois, com equipe enxuta, muitas vezes Alê Abreu assumia múltiplas funções na produção, como diretor de animação e outras tarefas de produção (KELLEN, 2016).

Alê Abreu evidencia questões ligadas às técnicas convencionais e linguagens gráficas de animação, as quais ficam muito parecidas nas grandes telas com as dos estúdios que dominam o mercado de criação e distribuição. Ele argumenta que isso teve de ser feito por conta do contexto da produção: “filme com características como as do menino, filme com uma feitura completamente radical, de uma cara diferente, fora do aspecto padronizado dos filmes de mercado” (KELLEN, 2016). Isso se dá, principalmente, pelas características marcantes da plasticidade da animação feita em diversas técnicas tradicionais de pintura, trazendo uma materialidade diferenciada do que temos costume de ver, “um filme que é anti-industrial”, como classifica Abreu (Figuras 19 e 20).

No entanto, podemos deixar uma provocação aqui: *O Menino e o Mundo* é uma animação crítica à industrialização, mas que agradou à indústria cinematográfica; contudo, este paradoxo não diminui a reflexão proposta pelo filme, mas a enfatiza. A presença do contraditório não anula a validade do enunciado; ao contrário, proporciona-lhe a capacidade de conter múltiplos significados, indo além do óbvio e adentrando o sentido conotativo.

²⁰ Entrevista de Alê Abreu e da diretora de arte, Priscila Kellen, concedida ao Canal do YouTube, *Metrópolis*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=54AJ_fiAWfE&ab_channel=Metr%C3%B3polis>. Acesso em: 3 maio 2022.

Figura 19 - *O Menino e o Mundo* (2013) – o Menino vivia feliz com seus pais no campo.



Fonte: Print do filme *O Menino e o Mundo* (2013), através do canal do YouTube.

Figura 20 - A materialidade e as cores vibrantes – *O Menino e o Mundo* (2013).



Fonte: Print do filme *O Menino e o Mundo* (2013), através do canal do YouTube.

Antes da indicação ao Oscar, o filme foi premiado no festival de animação em Annecy, na França, considerado o “Oscar” da categoria, o *Festival de Annecy*, que tem, invariavelmente, um olhar aos filmes mais artísticos e autorais, diferentemente das tendências mercadológicas. O Quadro 1 apresenta as principais premiações e indicações dessa obra.

Quadro 1 - Principais prêmios e indicações de *O Menino e o Mundo* (2013):

Ano	Prêmio/Festival	Categoria	Resultado
2014	Festival de Annecy	Prêmio Cristal	Vencedor
		Grande Prêmio do Público	Vencedor
		Melhor Filme de Animação	Vencedor

2015	Grande Prêmio Brasileiro de Cinema	Melhor Filme Infantil	Vencedor
		Melhor Roteiro Original	Indicação
		Melhor Animação Independente	Vencedor
	Annie Awards	Melhor Direção de Arte	Indicação
2016		Melhor Música	Indicação
	Oscar	Melhor Filme de Animação	Indicação

Fonte: compilação da autora.

2.5 *O Menino e o Mundo*: uma construção empírica

Conforme Alê Abreu explica no seu canal do *Youtube*, *O Menino e Mundo* foi elaborado a partir de um diário gráfico, sem praticamente um roteiro escrito para servir de guia no processo. Ao longo da produção, o autor comenta que criou dois diários com anotações e imagens que foram as guias para a narrativa, apontamentos para desenhos, rascunhos e algumas anotações. Ele comenta que nessas anotações que serviram de norte havia muitas ideias que foram se encaixando ao longo do processo: “são trechos que eu nem sabia que iam entrar” (ABREU, 2013).

Percebemos que, mesmo na animação, em que podemos ter mais controle das ações da história, podem surgir situações como se o trabalho também falasse ou norteasse o seu criador. Nesse processo foi surgindo uma obra, e o filme foi sendo construído dessa forma, sem uma ordem pré-determinada. Pensando de forma convencional no processo de criação para o cinema, o roteiro é um elemento textual e um documento que serve como um guia para cenas e diálogos de produtos audiovisuais (MORAES; GINO, 2021). No processo criativo de *O Menino...* são as imagens que vão dando corpo a uma história emocionante, contada de forma quase artesanal, indo de encontro às hegemonias da animação atual.

Do ponto de vista criativo, os cadernos de estudos são ferramentas fundamentais no processo de um roteiro de animação. No caso da criação de *O Menino...*, o autor abdicou da feitura de um roteiro formal, seguindo os fragmentados elementos que ia adicionando aos seus cadernos. Cada autor tem sua forma de conceber um projeto e, no caso da produção brasileira, foi como se os dois processos fossem combinados em um: o roteiro e o *storyboard*. A forma

aleatória com que Abreu agiu na montagem do seu roteiro mostra que, nem sempre, o domínio da história está totalmente no controle; há momentos em que o trabalho também “conversa” com o autor, mostra caminhos e saídas (MORAES; GINO, 2021) – esta linha de improviso no “horizonte do provável” abre espaços para tomadas peculiarmente ousadas.

Observe-se que o resultado de Abreu foi pouco ancorado em elementos digitais, não por falta de domínio da técnica, mas por tomada de decisão. Isso trouxe riqueza em texturas e materialidades que reforçam todas as tensões vividas pela personagem ao longo da sua jornada na narrativa. A fragmentação do roteiro e das imagens nos remete à discussão acerca da intermedialidade, o envolvimento de dois meios para um objetivo em comum – todavia, o termo é mais aplicado a mídias que se relacionam, como literatura e teatro, quadrinhos e cinema. Assim, tomamos emprestado o termo para algo intrínseco ao fazer do cinema no sentido de justificar essa simbiose entre texto e imagem, ou seja, de linguagens verbal e não verbal. Às vezes, nos processos de criação do fio narrativo de uma história, aparecem primeiro como imagem e não textualmente no imaginário dos autores (MORAES; GINO, 2021).

O Menino e o Mundo é, em certo grau no rol das linguagens, uma parábola sobre os perigos da industrialização e a enorme disparidade entre os que têm e os que não têm capacidade de produção e consumo de bens, podendo não dizer muita coisa nova ou fazer-se entender (e não diz isso de uma maneira terrivelmente sutil). Todavia, como exercício artístico, é uma maravilha da imaginação; ao mesmo tempo, inocente e cínico, esperançoso e obstinado.

No início, a personagem vive uma vida despreocupada na fazenda de sua família. Ele brinca em riachos frios e azuis e sobe em árvores infinitas – tão alto que pode até pular nas nuvens. Tudo lhe parece possível. E, no entanto, para nós, é óbvio que sua família está lutando pela subsistência. Então, certo dia, o pai do Menino faz a mala e parte num trem para a cidade grande, em busca de condições melhores de trabalho – que vão além da subsistência (curiosamente, o trabalho é representado como uma centopeia industrial que arrota vapor e serpenteia na distância). Há nessa visão de migração, de êxodo, comum à história literária e literal, a esperança de melhorar sua situação financeira e econômica.

A história se desenrola a partir da perspectiva do Menino, os elementos são relacionados aos seus filtros ainda não corrompidos pela visão de adultos. O mundo, nessa ótica, invade o jardim; o Menino vai conhecendo o Mundo quando parte em busca do Pai, que deixou a família no campo para tentar melhores condições de trabalho, salientando o contraste entre o campo e a cidade, e as interações entre os dois, os momentos em que há algo híbrido. Os cenários na narrativa revelam o difícil manejo do homem do sertão, ou do campo, que

precisa de trabalho e acredita em melhores condições na cidade; o êxodo rural como possível solução para as desigualdades sociais vividas no campo. Como coloca Uchôa (2018),

Nas interfaces entre o rural e o citadino reconstruídas por Abreu, como debatido, identificam-se momentos de ruptura, nos quais as oposições são tensionadas e, por vezes, superadas a partir de coexistências lúdicas. Os temas e o percurso, por um lado, apontam para a existência dual de tais espaços.

Os elementos culturais são mostrados à personagem por meio da música e do grupo *Airgela*, assim como o Menino também é surpreendido por outras manifestações agressivas de propagandas do mundo capitalista e o consumismo exagerado, elementos que colaboram para o colapso do meio ambiente, também demonstrado na animação. Em uma importante colaboração para a análise de animações, Jacques Aumont (1996, p. 180) sugere que está em questão não apenas aquilo que é visto, sobretudo a forma como se vê, devendo-se “aprofundar os procedimentos narrativos na qualidade de operações mentais”.

A música e o espaço sonoro na animação são obras à parte na produção, reúnem uma montagem que representa um grande musical. A animação não conta com falas, apenas algumas conversas em português invertido, assim como textos que aparecem da mesma forma. Segundo Abreu, dizer as falas com naturalidade foi um grande desafio para os atores²¹.

Assim, a narrativa sonora do filme, ao elevar esse elemento ao mesmo *status* da imagem, complementa-a, trazendo representações e sensações no processo de significação do filme. A direção musical e trilha sonora do filme é assinada por Ruben Feffer e Gustavo Kurlat, com participações especiais de Naná Vasconcelos, Barbatuques e GEM – Grupo Experimental de Música, e o Rapper Emicida e Adriana Barbosa, com a música *Aos Olhos de uma Criança*, no trecho a seguir:

Saudades de pá, pai, quanto tempo faz, a esmo / Não é que esse mundo é grande mesmo / A melodia dela, no coração, tema / Não perdi seu retrato / Tipo Adoniran em Iracema / São lágrimas no escuro e solidão / Quando o vazio é mais do que devia ser / Lembro da minha mão na sua mão / E os olhos enchem de água sem querer / Aos olhos de uma criança / Menino, mundo, mundo, menino (EMICIDA, 2013).

Existem elementos que são universais, o som e a música são deste grupo; e a forma como se expressam despertam sentimentos similares. Segundo Fonteles (2014, p. 33), o som é tratado de forma secundária na análise de filmes, o que é um equívoco. O som enriquece a imagem, podendo mudar seu sentido, evocar outras metáforas para criar uma impressão

²¹ *Making of* de *O Menino e o Mundo* (2013), canal do YouTube de Alê Abreu. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dWL40XjLhv0&ab_channel=A1%C3%AAAbreu>. Acesso em: 3 maio 2022.

definitiva na experiência imediata que alguém tem de que aquela informação (sonora) vem naturalmente do que é visto.

O grupo cultural engajado no filme *O Menino e o Mundo* se apresenta também em forma de protesto contra o poder dominante e opositor, trazendo à tona (de certa maneira, norteador) as características distópicas da obra. O Mundo se apresenta desesperançoso e o Menino presencia o embate entre cultura, política e poderes opressivos e totalitários. O exército derrota os protestantes mascarados, o grupo de foliões é silenciado; nesse ínterim, visualmente, as bolinhas que representavam os sons vão sumindo ou escorrendo pelo ralo.

Sociedade desigual, consumista, na qual a sobrevivência de quem trabalha é difícil. Traduz uma visão crítica sobre as consequências sociais da produção industrial, confrontada com a possibilidade de encontros felizes entre humanidade e ambiente, nos quais o carinho familiar, a música e a cor ocupam um papel essencial (GRAÇA, 2018, p. 25).

O que Graça (2018) chama de papel essencial que envolve carinho familiar, música e cor podemos chamar de esperança ou mesmo de utopia.

2.6 Reflexões da animação *O Menino e o Mundo* acerca do imaginário político, social, cultural e estético latinos

Após este breve relato das questões historiográficas da animação brasileira, seu desenvolvimento, as lacunas e os caminhos percorridos por seus criadores, resta o questionamento se essas dificuldades moldaram nossa identidade e o que representamos nas obras cinematográficas animadas. Há um valor maior dado ao fazer mais artístico e autoral e começamos a ser percebidos por isso. Então, cabe questionar também se essa divergência ou recusa ao mercadológico seria proposital ou se seria uma força maior frente às dificuldades encontradas.

Quando Alê Abreu começou a desenvolver os esboços de *O Menino e o Mundo*, ele viajava pela América Latina para fazer um outro documentário animado. Esse documentário tinha as mesmas pretensões de *O Menino...*, ou seja, passar pelas dificuldades encontradas na América Latina que, historicamente, foi marcada por governos ditatoriais e relatar isso nas imagens do filme. As dualidades presentes na animação demonstram consequências de um capitalismo desenfreado, governos totalitários e futuros apocalípticos, próximos da realidade em que já vivemos (exceto o futuro apocalíptico, claro).

O movimento dos golpes militares que ocorreram na América Latina veio de um temor provocado pelo terrorismo feito em torno dos ideais comunistas e socialistas e seu suposto avanço, situação de tensão provocada pelos dois grandes blocos políticos da época que se enfrentavam numa guerra silenciosa de ideologias. Por um lado, o capitalismo estadunidense e de parte da Europa Ocidental; do outro, o socialismo instalado da antiga União Soviética, principalmente, no pós-guerra, em que ambas as partes estavam fortalecidas pelas vantagens que obtiveram da situação.

O Brasil foi um dos primeiros a instaurar um golpe militar em 1964, já que o então atual presidente não atendia aos interesses internacionais estadunidenses. O presidente deposto, João Goulart, que havia ascendido ao poder após a renúncia de Jânio Quadros, em 1961, não agradava aos interesses dos setores militares e dos econômicos estrangeiros, principalmente por adotar medidas que restringiam a remessa de lucros das empresas transnacionais para suas matrizes e um maior controle sobre suas atividades no Brasil. Além disso, Goulart mostrava-se disposto a atender às demandas rurais por reformas agrárias e os anseios dos trabalhadores industriais urbanos, mostrando que estava no caminho contrário aos interesses internacionais sobre esses países, sobretudo dos Estados Unidos.

Nesse contexto, Abreu desejava trazer para a sua narrativa esse antagonismo que marcou a nossa História mais recente. O Menino protagonista de Abreu deixa o campo onde era feliz – não que estivesse tudo bem, mesmo no campo, pois o Menino tinha sua própria visão daquela realidade. Contudo, nesse movimento de mudança, ele se vê face a face com a realidade de uma ditadura instaurada, ao mesmo tempo em que é tragado por situações antagônicas, mesmo antes de chegar à cidade, onde o mundo foi devastado pelo consumismo, poluição e tornou-se um lugar ruim. No entremeio do campo/cidade, acompanhamos a saga do trabalhador rural que está exposto a situações degradantes, causadas pela falta de trabalho, segregação por idade e ao modelo de produção fordista²².

Outro viés estruturado no filme reflete sobre a sociedade industrial e capitalizada, na qual o homem é um mero instrumento na linha de produção e não se tem proveito dela. A animação também aborda os preceitos expostos por Marx e Engels: a burguesia teria concentrado em poucas mãos o lucro e centralizado os meios de produção, tendo também subordinado o campo à cidade. Com esse tipo de sociedade também se criou o proletariado,

²² O Fordismo, um modelo de produção massiva criado pelo empresário Henry Ford nos Estados Unidos, em 1913, funciona a partir de três princípios básicos: intensificação, economia e produtividade. A intensificação consiste na redução do tempo de produção e, conseqüentemente, do tempo de espera até que o produto chegue ao consumidor.

pessoas que só vivem enquanto têm trabalho e só têm trabalho enquanto seu trabalho aumenta o capital daqueles que detêm o poder econômico. Segundo Uchôa (2018),

A animação de Abreu não se limita ao virtuosismo técnico, destacando-se também por seus traços duais. A jornada do personagem, com ações fundadas em fortes vínculos de causa e efeito, coexiste com rupturas para experimentação poética, sugerindo interfaces entre o clássico e o moderno. A peregrinação do campo à cidade, por sua vez, desdobra-se através de um regime narrativo duplo, que atribui traços particulares a cada um desses espaços.

Toda a questão bucólica do campo que está no imaginário do Menino vai sendo revelada aos poucos, deixando transparecer a realidade que compreendemos juntamente com ele. Todavia, a visão apresentada é do ponto de vista de um menino que, mesmo sendo uma jornada difícil, vai encontrando em seu caminho a alegria de foliões, canto e dança. O grupo de foliões mais adiante na narrativa vai ser o que diretamente enfrentará o fascismo representado na animação. A visão do Menino no campo está ligada às suas memórias; é o local dos laços familiares, da memória e da natureza, ou seja, o espaço das brincadeiras infantis, do convívio harmônico das diferenças, bem como de uma vibrante paleta de cores, estrategicamente associada à presença das culturas populares (UCHÔA, 2018).

Interessante ressaltar que a ditadura representada no filme possui viés fascista, assim como as ditaduras dos nossos países vizinhos, que se assemelhavam a este movimento na Europa. Percebemos um Estado que, sob a desculpa da ordem e moralidades dualistas, se reveste de poder querendo gerar a ordem por meio do militarismo, um estado iminente de guerra, conforme definido pelos historiadores Hiago Fernandes e Matheus Morett (2018, p. 35):

As ditaduras se configurariam, portanto, como fascismos dependentes por apresentarem semelhanças com o caso europeu, pois sua instituição se daria em um processo que ocorre de “cima para baixo”, isto é, utilizando do aparato estatal para afirmação do seu projeto político-econômico. Assim como os fascismos europeus, o Estado teria a função de eliminar todos os subversivos, considerados a partir do binômio amigo-inimigo, cuja função é afastar o mal que impede o desenvolvimento da nação. Além disso, os regimes militares latino-americanos foram entendidos pelo autor como cerceadores da liberdade e demonstravam uma concentração de poder nas mãos do executivo e um aumento da jurisdição dos tribunais militares, tal como ocorrera nos fascismos.

Voltando um pouco para a própria história da animação brasileira, e o lugar da animação *O Menino e o Mundo* nesta cronologia, entendemos a importância desta versão da história que está sendo contada e vista mundo afora. Esta animação não apenas traz o olhar da indústria da animação para o Brasil, como também mostra nossas próprias mazelas a um

público que desconhece e/ou não reconhece sua própria posição de opressor (?) e agente dos questionamentos que o filme traz.

O Menino e o Mundo oferta também muita emoção, diferentes sensações potencializadas pela música, sons e falta de diálogos na narrativa. As cores vibrantes, diferentes texturas e técnicas tradicionais de pintura, numa *mixed media* proposital nos levam a acreditar numa criação totalmente orgânica e espontânea, pois potencializam os sentidos dos momentos felizes do menino herói. Já as transformações do mundo são muito menos criativas e cativantes, o êxodo rural como consequência do processo de industrialização é o melhor exemplo disso, porque traz as transformações do espaço e da sociedade que vão aparecendo ao longo de todo o filme.

Os impactos sociais demonstrados quando o Menino chega à cidade mostram os problemas do espaço provocados pelas consequências do capitalismo e do consumo, a cidade (Figura 21) tem poluição visual causada pelas propagandas, favelas e construções irregulares causadas pela exclusão de parte da sociedade por esses poderes dominantes, problemas referentes à mobilidade, com ônibus muito lotados e sufocamento dos mais pobres nos centros urbanos, impactam a visão do Menino fazendo contraste com o campo. “Trata-se de uma crítica à cidade, construída como espaço sociologicamente negativo, que massacra e rejeita o migrante/operário, mesclando-se, posteriormente, a uma visão pesada das sobreposições entre arcaico e moderno” (UCHÔA, 2018).

Observamos que esses impactos provêm de uma força muito mais opressiva, desde o patrão que explora o trabalhador no campo, sob um viés coronelista, e na indústria, o processo industrial é exemplificado no filme por meio da colheita do algodão até a sua transformação em produto, mostrando todos os processos e representando o capitalismo.

O Menino se vê em um processo de mimetização em relação ao espaço, já que ele acompanha a transformação da matéria-prima em produto, produtos caracterizados por repetição e falta de diferenciação que o afetam e ele começa a ser tocado por isso, virando mais um (mimetizado) de outros tantos repetidos na sociedade, sem diferenciação. Contudo uma fonte de esperança passa por ele: trata-se do grupo de foliões *Airgela* (alegria, em português invertido) representando a resistência ao modelo fascista que transformou o mundo.

Figura 21- A cidade caótica em *O Menino...* (2013).



Fonte: Print do filme *O Menino e o Mundo* (2013), através do canal do YouTube.

O grupo de foliões *Airgela* representa a cultura, a criatividade e a subjetividade temidas pelos poderes dominantes, porque é justamente isso que simboliza a liberdade de expressão, a capacidade de abstração de conceitos, o poder questionador e crítico, ou seja, a mola que vai nos impulsionar a sairmos do lugar da obediência cega e das amarras invisíveis que nos tornam alienados. A *Airgela/alegria* é a maior representação da liberdade, imaginação e transformação. No filme, o grupo é caracterizado da mesma forma colorida e cativante do campo que envolve as boas lembranças do Menino, por isso é responsável, além de enfrentar o poder opressor, por devolver as lembranças de uma época em que ele era feliz.

A narrativa do filme parece retomar o trajeto campo-cidade, sob os ecos do discurso sociológico presente em tais obras. Enquanto construção ideológica, o texto recoloca o migrante/operário seduzido, em suas dificuldades de inserção no cotidiano desumanizante. Entre as imagens finais, há enxertos de *Iracema, uma Transa Amazônica* (1974), denunciando as práticas predatórias ao meio ambiente conduzidas pela civilização industrializada, recolocando o desenvolvimento econômico excludente dos anos de 1970 como uma das chaves da leitura.

No mesmo contexto, *O Menino e o Mundo* (2013) retoma um sentimento de cidade particular, imbuído por uma utopia não destituída de ambiguidades. Primeiramente, há uma retomada da cidade como espaço sociologicamente negativo, massacrante, mas com pontos de escape para a criação do novo. Ao contrário de outras construções do 2013 aqui referidas, centradas em ações de resistência cidadinas, em *O Menino e o Mundo*, o direito à cidade se associa ao direito ao campo, bem como à nostalgia de uma possível retomada de sociabilidades rurais (UCHÔA, 2018).

O filme de Alê Abreu, porém, apresenta tais tensões num novo contexto, no qual o inevitável extermínio do campo pela cidade é imbuído por alguma brecha utópica a ser examinada. Sob esse aspecto, podem-se identificar no filme coexistências, unindo as heranças

de uma visão sociologicamente negativa e as possibilidades utópicas, no bojo dos debates sobre o direito à cidade. Uchôa (2018) observa essas divisões presentes no trajeto do Menino e o impacto das transformações ao longo dessa jornada (delineadas no Quadro 2 – montado com base nas escolhas gráficas e proposições estéticas representadas nas cenas.

Quadro 2 - Interpretação do trajeto do Menino entre o campo e a cidade:

O campo:	Apresenta tracejo infantil, com paleta de cores vibrantes, mostrando a convivência harmônica de cores e texturas. O fundo branco evoca a presença do papel sobre o qual se desenha. Neste contexto, a apropriação do fundo branco, bem como daquilo que está fora do enquadramento visível, corresponde a uma ação inventiva.
A cidade:	Local da organização e da simetria fabril; ambiente marcado pela tendência à colagem e à reprodução serial de grafias industrializadas; nota-se o acúmulo de informações visuais; o fundo é dominado pelo bege e por cores mais opacas; o tracejado é mais coeso. Neste contexto, a apropriação do mundo tende a uma ação serial e de bricolagem. O fora de campo, espaço situado fora do enquadramento visível, coloca-se como mera continuidade serial daquilo que é visto na tela.
Interações campo–cidade:	Diferentes mesclas, entre as duas tendências anteriores, incluindo coexistências de traços narrativos ou, então, a construção de espaços intermediários (presenças da cidade no campo; presenças do campo na cidade).

Fonte: Fábio Uchôa (2018).

Embora este quadro de Uchôa (2018) contemple algumas características visuais aplicadas às fases espaciais do filme, acreditamos que faltam outras abordagens e definições nessa análise acerca das representações para que possamos completar a experiência. Observe, assim, que se trata de um resumo da linguagem visual, um fator de comunicação contundente, por ser, ou pretender ser, objetivo.

Com razoável intercalação entre si ao longo do filme, tais regimes acompanham a jornada do protagonista, sugerindo o gradual trânsito do campo à cidade e, depois, a volta à pureza campesina. Não há uma ancoragem necessária, entre o regime evocado e o espaço diegético no contexto do devaneio, possibilitando uma rica gama de interações. Para o respectivo estudo, faz-se necessária uma abordagem descritiva, com a identificação das oposições e interações de tais tendências, a partir de trechos selecionados ao longo de *O Menino e o Mundo* (UCHÔA, 2018).

Tais estruturas sociais e políticas formaram a contextualização da animação e demonstram nossas vivências. Alê Abreu, em entrevista, alega que nós completamos a experiência do filme; não à toa as personagens não possuem características realistas, mas

muito pelo contrário, seus rostos são brancos com duas elipses escuras que formam os olhos, trazendo uma representatividade universal. Nós completamos a obra com nossas próprias conclusões e isto vai além dos sentimentos e emoções, passando por todas as vivências da personagem na história. Em uma importante colaboração para a análise de animações, Jacques Aumont (1996) sugere que está em questão não apenas aquilo que é visto, mas, sobretudo, a forma como se vê, devendo-se aprofundar os procedimentos narrativos na qualidade de operações mentais.

As questões tangenciam ideias utópicas presentes no filme, e por isso sua análise também vai ser contemplada através do viés deste conceito (nos capítulos seguintes abordaremos com mais detalhes sobre essas comparações), mas de fato as transformações sociais são moldadas neste contexto difícil do trabalhador do campo e do operário da tecelagem num momento intermediário. Mostrando cada etapa, entendemos as etapas transformadoras do espaço social que molda o espaço geográfico levando a um *Mundo* marcado por estes agentes que fazem parte de toda esta engrenagem.

2.7 O circuito, fomento e desenvolvimento da animação brasileira aos tempos atuais

Embora haja um reconhecimento crescente da animação brasileira em termos financeiros, especialmente no que diz respeito à produção seriada, lamentavelmente esta tendência não se estende aos longas-metragens. Apesar de sua legitimidade em termos de criatividade, autoria, inventividade e perseverança, esses filmes ainda não alcançaram o retorno financeiro ideal.

Buccini (2017) argumenta que, embora estejamos indo no caminho certo, em termos de reconhecimento, temos ainda muito a realizar para o campo da animação. Mesmo assim, por três anos consecutivos, o país levou o principal prêmio no Festival de Annecy (França), considerado o mais importante da animação mundial. Com dois longas e um curta-metragem: primeiro, em 2013, com o longa *Uma História de Amor e Fúria*; segundo, no ano seguinte, em 2014, com *O Menino e o Mundo*, de Alê Abreu; e, em 2015, *Guida*, de Rosana Urbes, também ganhou o prêmio de melhor curta-metragem. Tais eventos trouxeram um olhar crítico diferenciado à produção brasileira, porém ainda há um longo caminho a ser percorrido para colher os frutos dessas conquistas.

Apesar do aumento de sua presença nas telas nacionais e das perspectivas abertas pela Lei Nº 12.485 (Lei da TV Paga), esses espaços midiáticos ainda são dominados por animações estrangeiras. Devemos considerar que, assim como a literatura, as artes plásticas e a música,

a animação também pode divulgar e valorizar, nacional e internacionalmente, a riqueza e diversidade culturais do Brasil – seja pela temática, seja pelo reconhecimento de um estilo próprio de animação, algo que já vem acontecendo nos últimos anos.

O filme de Alê Abreu também foi a primeira animação brasileira a concorrer ao *Oscar* e que foi comercializado em mais de 85 países. O animador Andrés Lieban, criador da animação *Meu Amigãozão*, em entrevista à *Revista Continente*, aponta que:

Longas estão com uma produtividade inédita, temos 25 filmes em produção. Prêmios como os de Annecy para *Uma História de Amor e Fúria* e *O Menino e o Mundo* são fundamentais para consolidar o estímulo a essa produção, apesar de o mercado nacional ainda não receber bem o filme brasileiro e, internacionalmente, o lançamento dos nossos títulos se reduzir as exceções (BUCCINI, 2017).

Podemos considerar um conjunto de fatores que trouxeram a animação a se desenvolver mais nos últimos anos, após os longos períodos de não atividades nesses 100 anos comemorados em 2017, além do desenvolvimento da tecnologia Super 8, criação do *Anima Mundi*, houve a Lei da TV Paga. A partir de meados dos anos 1990, houve aumento gradativo – para além do nicho da publicidade e do curta-metragem – no número de estúdios, cursos especializados, produções, mostras, festivais e do próprio espaço para a exibição de animações brasileiras na televisão –, sobretudo, em canais públicos e/ou educativos, como a TV Cultura.

O Super 8 desempenhou um papel importante no cinema brasileiro, principalmente na animação. “Numa conjuntura em que o filme nacional possuía um tratamento marginal dentro do seu próprio território, o formato surge como uma alternativa viável para realização de filmes”, afirma Christiane Quaresma (2017, p. 339). Lançado no mercado doméstico em 1965, com uma tecnologia mais barata do que as existentes, o Super 8 trouxe ainda alternativas, experimentações estéticas e multiplicidade.

Pode-se dizer que foi, em grande medida, um movimento de apropriação do fazer cinematográfico, onde este “fazer cinema” é reivindicado no meio social como prática possível de expressão. Houve uma dimensão política no uso em si da tecnologia superoitista, pela oposição que esta implicava aos esquemas institucionais que regulavam as práticas do cinema na ocasião – basta dizer que não existiam políticas de fomento e distribuição para bitola –, mas também pela provocação e desprezo pelas formas cinematográficas convencionais (QUARESMA, 2017, p. 339).

Quaresma (2017) defende que a tecnologia representou uma rota de fuga dentro do próprio campo cinematográfico, virando uma alternativa para busca de novos processos, estéticas e sistemas de exibição. De fato, na animação, podemos dizer que o impacto do Super 8 foi grande, pois permitiu que a produção da animação tivesse um salto em relação às outras

épocas, isso ocorreu no início da década de 1970. Talvez esse impacto tenha sido maior na produção pernambucana, que se desenvolveu bastante no período, além de outros dois estados. São alguns exemplos: *Vendo/Ouvindo* (1972), de Lula Gonzaga e Fernando Spencer; do Piauí, com as animações de Arnaldo Albuquerque; e do Paraná, com as obras dos irmãos Wagner.

O salto qualitativo foi algo impactante na época, pois as experimentações com a tecnologia trouxeram distanciamento das formas tradicionais de produção, “agregando artistas plásticos que fizeram animação ao buscar explorar potencialidades do dispositivo cinematográfico” (QUARESMA, 2017, p. ?). O Super 8 foi, assim, uma tecnologia que impulsionou o desenvolvimento da animação no período.

Buccini (2017), entre outros, observa que houve um *boom* da animação nos anos de 1990, um movimento mundial tanto do cinema *live-action*, causado por certo deslumbramento com as técnicas, tecnologias e efeitos do 2D para o 3D: “Isso por conta do advento da computação gráfica, que tornou os meios de produções animados mais acessíveis e baratos”(BUCCINI, 2017, p. ?). O autor aponta ainda que o acesso a um computador e aos programas, como o extinto *Macromedia Flash*, foram fundamentais para que curiosos e profissionais tivessem as mesmas oportunidades de realizar um filme animado, sem a necessidade de materiais e equipamentos caros, como câmeras, trucas, acetato e a finalização em película.

Contudo, segundo o autor, a animação brasileira, mesmo com aumento no número de produções e de profissionais da animação, ainda passou um período marcado por dificuldades. Ele acrescenta que a maior parte do que se fazia ainda estava restrito ao segmento de *motion graphics* e publicidade. A produção autoral e artística estava praticamente restrita e limitada ao cinema de curtas-metragens, um mercado tão árido e hostil que, dificilmente, se sustentaria sem o esforço heroico de alguns artistas e o fomento de órgãos governamentais.

Em 2003, houve um importante passo dado para a fomentação de um início da indústria da animação brasileira com o Projeto de Lei (PL) N° 1821/03, que “dispõe sobre a veiculação obrigatória, nas emissoras de televisão, de desenhos animados produzidos nacionalmente”. O objetivo era incorporar gradativamente na televisão (de sinal aberto e fechado) desenhos animados brasileiros, ampliando a exibição de conteúdo nacional e estimulando o setor – o texto inicial previa que, em cinco anos, pelo menos, 50% dos desenhos animados exibidos na televisão fossem produzidos no Brasil.

A produção brasileira cresceu muito após esse Projeto de Lei, principalmente a produção seriada, como *Historietas Assombradas*, *O Irmão de Jorel*, *Peixonauta*, *Tromba*

Trem e a pernambucana *Mundo Bitá*. Algumas dessas séries já extrapolaram o limite, segundo Buccini (2017), e foram distribuídas para mais de 100 países. Outros desdobramentos foram gerados a partir dessa lei e outras ações governamentais começaram a ser implantadas. A mais importante delas foi o AnimaTV, iniciativa envolvendo o MinC – Secretaria do Audiovisual, TV Brasil, TV Cultura e ABCA.

O programa AnimaTV ofereceu oficinas em várias cidades brasileiras para orientar as produtoras sobre como montar um projeto para uma série de TV animada. Foram enviados 257 projetos inéditos de 17 estados brasileiros. Desses, 17 foram selecionados para produzir um piloto. Por fim, dois pilotos, *Tromba Trem* e *Carrapatos e Catapultas*, foram escolhidos para virar séries. Um edital de incentivo como o AnimaTV vai além das duas séries finalistas. Vários dos 257 projetos iniciais acabaram conseguindo viabilizar sua produção no futuro, como, por exemplo, *Zica e os Camaleões*, *Historietas Assombradas* e *Vivi Viravento*.

Entretanto, conforme dito, o mesmo não se pode destacar sobre os investimentos nas produções de longas e curtas-metragens. Problema que os críticos e criadores de animações atribuem à distribuição no país que tem 90% de reserva de salas para as produções de animações estrangeiras que visam grandes bilheterias. Mesmo com o êxito e reconhecimento de filmes como *O Menino e o Mundo* e *Uma História de Amor e Fúria*, essa ainda é uma questão pertinente na nossa pequena indústria da animação.

Um exemplo recente de como um longa de animação brasileiro pode conseguir êxito nas bilheterias é o filme *Lino*, de Rafael Ribas, produzido pela StartAnima e distribuído pela Fox Film do Brasil, que atingiu mais de 115 mil espectadores, alcançando cerca de R\$ 2 milhões em bilheteria, a maior abertura de uma animação nacional até hoje. Porém, esse número ainda está longe de lançamentos internacionais como *Emoji movie*, que arrecadou no final de semana de estreia 5,9 milhões de reais e vendeu 374 mil ingressos (BUCCINI, 2017).

Ainda assim, o futuro parece promissor. Em 2018, o Brasil foi homenageado no *Festival de Annecy* (cf. Figuras 22, 23, 24), provando que nossa animação não está seguindo o caminho de mera exportação de mão de obra para grandes estúdios. Não que isso seja algo ruim, mas, de qualquer forma, estamos sendo reconhecidos por nossa identidade mais autoral, artística e inventiva. De acordo com Buccini (2017): “um aspecto muito positivo da animação brasileira, como um todo. Enquanto vários países como China, Coréia, Filipinas e Índia funcionam como mão de obra (barata) para produções dos grandes centros, o Brasil vem conquistando um papel de *player* no mercado internacional”.

Figura 22 - A animação brasileira é homenageada no Festival de Annecy – 2018.



Fonte: Revista Continente – foto reprodução.

No início dos anos 2000, a produção tornou-se constante e trouxe alguns destaques, como *O Bicho* (2000), de Antero Assis; *Transportes* (2001), de Daniel Lopes; *A Árvore do Dinheiro* (2002), de Marcos Buccini e Diego Credidio, ganhadora do prêmio do cyberjuri do *Anima Mundi Web*. De acordo com Buccini (2017), em 2005, aconteceu o maior boom, até então, de animações pernambucanas: 14 filmes. Foi o ano da fundação do *Núcleo de Animação da AESO* que, durante o final da década, foi responsável por alguns dos mais importantes filmes do estado, como *A Morte do Rei de Barro* (2005); *Na Corda Bamba* (2006); *O Jumento Santo e a Cidade que Acabou Antes de Começar* (2007); e *Voltage* (2008). Outro destaque é a animação 3D *Até o Sol Raiá* (2007), ganhadora do prêmio principal do *Anima Mundi*.

Assim, a primeira década dos anos 2000 foi um período de crescimento quantitativo e consolidação de uma produção de qualidade suficiente para concorrer em grandes festivais do país. Todavia, a maior parte dos filmes lançados ainda eram amadores e, na maioria das vezes, bancados com recursos próprios. A animação em Pernambuco ainda não era um mercado atraente e alguns diretores não passaram dos primeiros filmes. Muitos desistiram e outros tantos acabaram se inserindo na publicidade ou nas empresas de jogos eletrônicos.

De 2010 em diante, esse contexto mudou, com o crescimento dos editais de fomento, em especial, o Funcultura Audiovisual, o que possibilitou que alguns animadores continuassem produzindo conteúdo autoral. Esse é o caso de Nara Normande que, em 2011, lançou *Dia Estrelado*. Iniciativas como as oficinas do Cine Sesi e os festivais de cinema permitiram que os animadores tivessem alguma fonte extra de renda e pudessem dedicar-se a seus projetos pessoais.

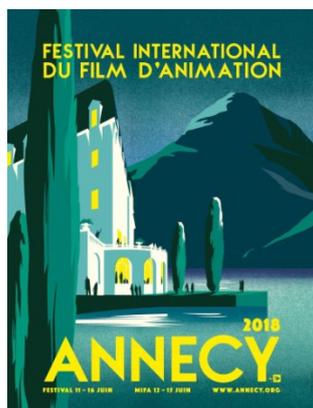
Um dos maiores reconhecimentos internacionais da animação brasileira ocorreu na homenagem do Festival de Annecy, em 2018, no qual o Brasil foi o tema do festival naquele ano (Figuras 27 e 28). Desse modo, a homenagem à animação brasileira, aliada a um tema dedicado à “Música e Cinema de Animação” deram ritmo e cor ao evento. Exposições, sessões especiais, filmes, concertos, *performances* musicais, jurados, enfoque territorial, oficinas de criação sonora, *masterclasses* pontuaram a semana e colocaram os temas em destaque. O Brasil foi representado na Mifa por uma delegação de 80 participantes com um estande de 45m² (Figura 28).

Figura 23 - A animação brasileira é homenageada no *Festival de Annecy* – 2018.



Fonte: *Revista Continente* – foto reprodução.

Figura 24 - Pôster do evento – *Festival de Annecy* – 2018.



Fonte: *Revista Continente* – foto reprodução.

Sobre fomento, difusão, ensino e apoio técnico, observamos um crescimento nos acordos de cooperação. Fundada em 2003, a *Associação Brasileira de Cinema de Animação* (ABCA) é uma organização sem fins lucrativos que promove ações em apoio à pesquisa, fomento, formação profissional, difusão e distribuição da animação nacional. Em suas atividades, a associação busca representar os profissionais, estudantes e pesquisadores da área

junto a entidades públicas e privadas; incentivar representações regionais; apoiar iniciativas de formação acadêmica, técnica e artística; apoiar iniciativas de produção e preservação do espaço competitivo para obras nacionais; apoiar a distribuição, a fim de difundir nossos filmes no mercado nacional e internacional; além de preservar e ampliar o acesso à memória da animação brasileira.

Recentemente, em 2021, a *Vancouver Animation School* (VANAS), do Canadá, abriu um programa de animação no Brasil. Antes do lançamento, a VANAS sediou um *workshop* de animação profissional gratuito para aspirantes a artistas da região, transmitindo-o ao vivo pela plataforma de teleconferência *Zoom*. Essas aulas incluíram arte conceitual e animação 3D. O primeiro período de outono da VANAS, no Brasil, foi de 27 de setembro, com prazos de inscrição, em 1º de agosto e 1º de setembro de 2021. O curso de dois anos foi disponibilizado para cidadãos brasileiros que puderam fazer o programa *online*. Além dos cursos de animação, a VANAS ofereceu aulas de efeitos visuais e videogames para obtenção de certificados vocacionais, diplomas e percursos universitários.

A expansão da escola no Brasil e este investimento ocorreu à medida que o ecossistema de conteúdo da região continuou a crescer. O *Disney+* recentemente se uniu ao *streamer* brasileiro *Globoplay* para disponibilizar ambas as bibliotecas de conteúdo como parte de um acordo de pacote. A rede infantil brasileira *Gloob*, por sua vez, tem uma parceria de longa data com a *ZAG* e a *Method Animation*, com sede em Paris, para coproduzir a série animada de sucesso *Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir*. Dados recentes da *Parrot Analytics* mostram que a demanda por programação local continua a crescer na América Latina, com programas, como a série pré-escolar do estúdio brasileiro Bromélia, *Galinha Pintadinha*, no topo das listas de observação infantil.

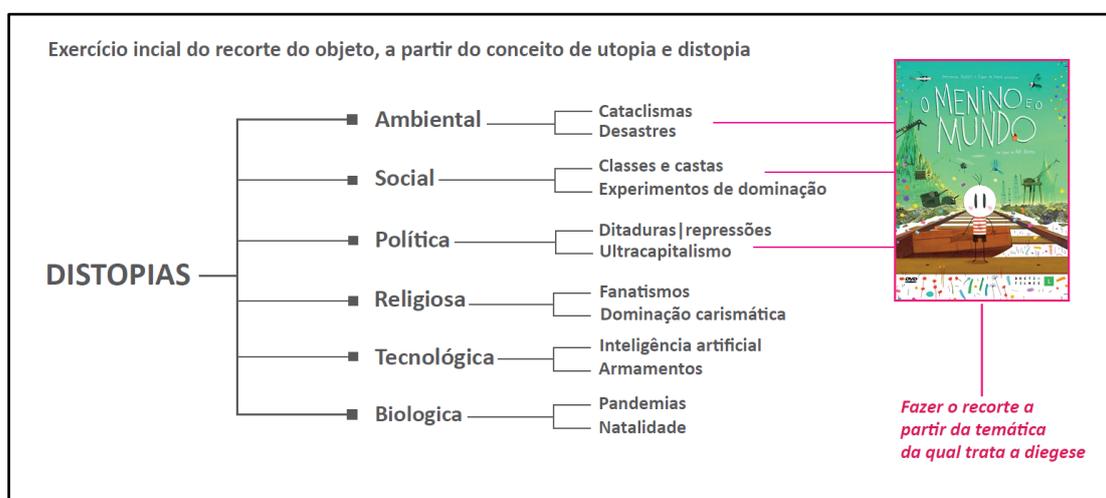
Neste capítulo, abordamos o surgimento da animação do Brasil, delineando um recorte historiográfico específico sobre a produção de longas metragens. Mesmo com uma trajetória marcada por dificuldades, buscamos um foco nos destaques positivos que nasceram destas adversidades. E como, apesar dessas atribulações, a produção brasileira se destacou e chamou atenção da crítica mundial, do público e gerou investimentos.

3 - O conceito de utopia e distopia em *O Menino e o Mundo* como ferramenta metodológica de análise

Neste capítulo, embarcamos em uma análise que apresenta a relação entre a obra de Abreu, *O Menino e o Mundo*, e os conceitos de utopia e distopia como uma ferramenta metodológica para compreender o lugar da obra pertencente a este universo temático. Nossa exploração transcende os limites da animação em si, englobando os entrelaçamentos fundamentais que a conectam ao cenário da ficção, do cinema e da literatura que abraçam essas temáticas recorrentes na contemporaneidade.

Ao investigarmos mais a fundo, deparamo-nos com a questão sobre a natureza da distopia: seria um gênero independente ou um constructo fluido, um universo? Esta indagação reside na multiplicidade de subgêneros (Figura 25) e temas que convergem para o que denominamos distopia. Esta construção multifacetada pode ser desmembrada em vertentes, cada qual dotada de sua própria aplicabilidade e enfoque. Nossa análise desvelou-se, portanto, no entrelaçamento desses elementos e no modo como eles ecoam nos meandros literários e cinematográficos, pintando um panorama texturizado das explorações criativas em torno das narrativas utópicas e distópicas. *O Menino e o Mundo* estaria inserido em mais de um destes subgêneros.

Figura 25 - Exercício gráfico de recorte dos temas distópicos abordados na obra.



Fonte: elaboração da autora.

Chamamos distopia de universo por causa dos subgêneros presentes inseridos no conceito; no entanto, não abordamos aqui todos os gêneros compreendidos neste universo, pois interessa-nos somente os que estão relacionados ao objeto de estudo – citados para

fundamentar algum pensamento que nos leve a uma compreensão melhor dos acontecimentos da narrativa ou sobre os entrelaçamentos que estejam ligados indiretamente. O termo utopia empregado inicialmente designa algo romantizado, idealizado e impossível de acontecer. O termo foi utilizado metaforicamente para descrever uma situação ou ambiente que é altamente desejável ou ideal de alguma forma, mesmo que fique aquém de uma utopia literal. Esse uso do termo destaca o poder da ideia de utopia como símbolo de uma sociedade, organização social ou um modo de vida ideal, mesmo que nunca seja totalmente realizado.

Não se sabe ao certo como surgiu o pensamento, mas o significado de utopia é algo que existe desde que o homem passou a pensar em si e a entender e/ou avaliar criticamente a sua condição de existência (SILVA, 2016)²³. Existe um consenso generalizado de que a utopia é, em sua maioria, um constructo confinado ao âmbito do imaginário, da fantasia, ou ainda, à forma como é engendrada no mundo ficcional (um aspecto que será explorado no decorrer deste capítulo, juntamente com suas conexões narrativas). Contudo, a realidade vai além dessa percepção simplista, pois a utopia encontra suas raízes numa resposta intrínseca do indivíduo em relação ao contexto presente, uma resposta à atualidade em que estamos imersos, principalmente quando esta atualidade se mostra permeada por circunstâncias indesejáveis e desafiadoras.

Dentro desse contexto, a utopia emerge como uma reação reflexiva e criativa frente aos cenários desesperançosos, um reflexo do anseio humano por uma transformação significativa e redentora. Em essência, a utopia funciona como um horizonte possível e desejado, onde as falhas do presente são reconhecidas e postas à prova em busca de uma idealização futura. Essa visão prospectiva de um mundo mais justo, harmonioso e autêntico ganha forma através da projeção de uma sociedade aprimorada, em que as aspirações individuais se concretizam em sua plenitude.

No âmago desse conceito reside a crença na capacidade humana de superação e evolução, uma crença que transcende o mero escapismo fantasioso e se entrelaça com as nuances da experiência contemporânea. Assim, a utopia não se delimita meramente ao reino da imaginação, mas emerge como uma expressão articulada de nossa resiliência,

²³ Franklin Leopoldo Silva é bacharel (1971), mestre (dissertação: *O lugar da psicologia no pensamento de Bergson*, 1975, sob a orientação de Marilena de Souza Chaui), doutor (tese: *Imagem e moral do homem na filosofia francesa do final do século XIX e início do século XX*, 1981, também sob a orientação de Marilena Chaui) e livre-docente (tese: *Bergson: Intuição e discurso filosófico*, 1991), pela Universidade de São Paulo, é professor senior do Departamento de Filosofia da USP e professor-visitante da UFSCar. Profundo conhecedor de Bergson, Descartes e Sartre, prefere, no entanto, definir-se como professor de História da Filosofia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VSK26pBraTk&ab_channel=CasadoSaber>. Acesso do seu vídeo sobre utopia e distopia em: 21 de maio de 2023.

determinação e busca por uma realidade mais nobre e gratificante (SILVA, 2016). Então, projeta-se um local inacessível, indefinido, pois a utopia é exatamente isso, um lugar diferente, etimologicamente significa o não-lugar, mas pode ser também o outro lugar e que talvez aquele aonde nós nunca chegaremos.

Contudo, não há o entendimento de que já pertencemos a este mundo que idealizamos, no campo da imaginação, “porque se pertencêssemos totalmente ao mundo em que vivemos, estaríamos à vontade nele” (SILVA, 2014). Ficar à vontade significa não pleitearmos por melhorias; a utopia possibilita uma motivação ética e até mesmo política. Não sabemos se é possível pensar em uma sociedade melhor ou um mundo melhor, logo, o imaginamos e, neste sentido, a imaginação é um fator que nos faz entender aquilo que é melhor para nós: “a utopia nos move eticamente, na direção daquilo que talvez não possamos atingir, mas ela está lá no horizonte como algo que regula as nossas atividades” (SILVA, 2014). Não significa que vamos realizá-la, porém talvez possamos chegar a algo próximo e assim reagirmos ao presente que não nos contenta e realizarmos no futuro um outro mundo, diferente deste.

Neste sentido, a imaginação age como um mediador entre o que observamos no mundo e como transferimos para as obras que criamos a compreensão de que cada ato realizado ou cada experiência vivida é intencional, ou seja, é “consciência de”. A estrutura intencional basilar na filosofia de Husserl²⁴ e seu princípio podem ser condensados em um postulado: “toda *consciência* é consciência *de* alguma coisa” (SARTRE, 1985, p. 107 - grifo do autor). O conceito fenomenológico de intencionalidade é um conceito epistêmico e refere-se, especificamente, à teoria do conhecimento e não à ação humana. O termo, na fenomenologia husserliana, significa intenções cognitivas em direção a algo que “aparece” no mundo, e não práticas no mundo. Isso significa, nas palavras de Sartre (1985, p. 108 - grifos do autor), que há uma “distinção radical entre a consciência e aquilo de que se tem consciência”. Ou seja, não se imagina ou percebe, simplesmente, mas, imagina-se ou percebe-se algo, alguma coisa, real ou não – o chamado “objeto intencional”, que está fora da consciência.

Pode-se imaginar ou julgar que o presente possa ser algo tão desesperançoso que se tornou um caminho irreversível, que provavelmente não encontrará mais volta, e o mundo se tornará cada vez pior. O que acaba trazendo outras extrapolações da imaginação do futuro, como nas narrativas das obras tão conhecidas, como *Admirável Mundo Novo*, de Aldous

²⁴ Sobre Sartre basear seus estudos filosóficos sobre a imaginação e a intencionalidade das imagens a partir da Fenomenologia de Husserl de forma basilar, no entanto, alegou, de maneira radical, ao final do livro *A imaginação* (1985, p. 118) que: “[...] temos de partir novamente do zero, negligenciar toda a literatura pré-fenomenológica e tentar, antes de tudo, adquirir uma visão intuitiva da estrutura intencional da imagem”.

Huxley (1932); *1984*, de George Orwell (1949); *Fahrenheit*, de Ray Bradbury (1953), dentre outras, oriundas da realidade dos autores que são testemunhas de algumas catástrofes históricas. Narrativas que delineiam um universo subjogado, caracterizado pela presença opressiva de um sistema de controle, pela estreiteza das relações humanas, pela prevalência da violência e pela ausência de liberdade. Nesse cenário, emerge uma dualidade inerente: a possibilidade de conceber uma realidade mais auspiciosa, idealizada que contrasta com o presente, também é possível uma reação negativa à situação vigente. Essa reação negativa, por sua vez, tende a se intensificar e a se expandir, transpassando as fronteiras inicialmente delineadas.

O embasamento ou ponto de partida para os autores imaginarem os mundos das obras distópicas em seus respectivos presentes nos demonstra a inquietude e preocupação com profecias latentes sobre estas projeções do futuro. Essas obras nos inspiram a refletir sobre os caminhos éticos e políticos que estão sendo tomados e se podemos utilizar as mesmas ferramentas disponíveis nessas obras para servir-nos de exemplo de que forma podemos manejá-las. Muitas dessas obras são consideradas proféticas por antever muitas das situações que lidamos hoje no nosso presente. Podemos até dizer que as projeções dessas obras não estão tão distantes de acontecer, talvez consequências naturais das decisões que estamos tomando hoje. Ou, nas palavras da autora Margaret Atwood²⁵ (1991), de *O Conto da Aia* (1985), o que ela faz não é uma distopia, mas, sim, uma ficção especulativa social.

Qualquer peça de ficção especulativa, e há uma longa tradição disso [...] é sempre baseada em uma projeção de elementos que estão em nossa sociedade e na verdade não há nada no *Conto da Aia* de que os seres humanos já não tenham feito de uma forma ou de outra, tanto na generalidade quanto nos detalhes. Eles fizeram isso no passado ou eles estão fazendo isso em outro lugar agora, ou temos a tecnologia para fazer isso... Isto é uma extrapolação da realidade, se quiser, é uma possibilidade para a nossa sociedade, mas também é uma 'alegoria' do que já está acontecendo (ATWOOD *apud* GULICK, 1991, p. 40)²⁶.

Voltando ao termo utopia, não somente empregado por Thomas More, mas, antes dele, na obra mais famosa de Platão, *A República* (século IV a.C.), que apresenta um extenso diálogo sobre a natureza da justiça e a sociedade ideal. Nesta obra, Platão cria uma cidade-

²⁵ A natureza da ficção de Margaret Atwood já fez com que ela fosse denominada a “profeta da distopia” possivelmente, devido às especulações que surgiram a partir dos fatos narrados no romance. Entretanto, apesar da distopia ser conhecida como uma previsão futura negativa, ela se pauta no presente para fazer suas criações. Foi a realidade dos anos 1980 que construiu Gilead, e não o que ainda não ocorrerá.

²⁶ Tradução livre de: “Any piece of speculative fiction, and there's a long tradition of it... is always based on a projection of elements that are in our society now, and there is in fact nothing in *The Handmaid's Tale* that human beings have not already done in one form or another, both in the generality and in the detail. They've done it in the past or they are doing it somewhere else now, or we have the technology to do it... It is an extrapolation from reality, if you like, it's a possibility for our society but also it's an 'allegory' of what is already happening” (*A Movable Feast*).

estado fictícia, que ele chama de *Kallipolis*, servindo como um modelo idealizado de como a sociedade deveria ser organizada. Embora *Kallipolis* seja frequentemente vista como uma sociedade utópica, ela também contém elementos distópicos. A classe dominante na cidade-estado é composta por reis-filósofos que são escolhidos com base em sua inteligência e virtude. Isso significa que a maioria da população não tem voz sobre como a sociedade é governada, o que levanta questões sobre democracia e liberdade individual. A cidade-estado é caracterizada por rígidas hierarquias sociais e regras sobre educação e comportamento. Essas regras são projetadas para criar uma sociedade harmoniosa, mas também podem ser vistas como opressivas e limitadoras. Isto nos leva ao entendimento de que não é possível a existência de uma utopia que agrade a todos, ela não é única, mas, sim, diversa e que abarca os desejos específicos para um indivíduo e não necessariamente vai se apresentar como tal para o outro, e estes acabam sendo impostos.

A República levanta questões importantes sobre a natureza do poder, o papel do Estado na formação da sociedade e a tensão entre a liberdade individual e a ordem social. Embora a visão de Platão de uma sociedade ideal possa ser utópica em alguns aspectos, ela também contém elementos de distopia que refletem suas preocupações com os perigos da instabilidade política e da desordem social.

Ressalta daí uma das características das utopias: elas parecem irrealis porque são racionais em excesso, porque contrastam com a irracionalidade reinante nas relações sociais. A cidade do sol de Campanella, o Eldorado de Thomas More (autor de *Utopia* ou sobre o ótimo estado da república e sobre a nova Ilha Utopia) e o “falanstério” de Fourier criam em termos meramente hipotéticos uma idade de ouro do racionalismo. As utopias são constituídas por nações idílicas, em que homens solidários e justos mantêm relações de cordialidade em meio a uma natureza dadivosa e domesticada, que serve de celeiro e jardim da humanidade. As utopias são, por assim dizer, o sonho da razão, além de uma vulgarização do humanismo — e por isso as grandes utopias ocidentais estão compreendidas entre o renascimento e o fim do século XIX (PINTO, 2012, p. 11)²⁷.

Assim, o desejo pelo ideal pode naufragar num totalitarismo, na falta total de liberdade, num mundo completamente obscuro. Portanto, estas narrativas apresentam um papel importante de nos alertar ou para que o melhor ainda possa vir ou para o fato de que o pior é possível. Possuem este teor ético político de acordar nossa consciência para aquilo que é e o que pode ser possível de acontecer. No contexto de *O Menino e o Mundo*, essas

²⁷ Manuel da Costa Pinto é autor de *Literatura Brasileira Hoje* (Publifolha, coleção “Folha Explica”) e *Albert Camus – um Elogio do Ensaio* (Ateliê Editorial), co-autor de *Ilha Deserta* (Publifolha) e organizador e tradutor da antologia *A Inteligência e o Cadafalso e Outros Ensaio*, de Albert Camus (Editora Record). Atualmente, é colunista da *Folha de São Paulo*, para a qual assina a seção “Rodapé”, sobre literatura e livros, publicada aos sábados no caderno “Ilustrada”. Fonte disponível em: <<http://www.iea.usp.br/pessoas/pasta-pessoam/manuel-da-costa-pinto>>. Acesso em: 15 de julho de 2023.

dicotomias de pensamento emergem da intranquilidade diante da nossa própria realidade e do momento presente. Desde o início da trama, quando a perspectiva ingênua da infância pinta o mundo em tons de idealismo, com imagens compostas por giz de cera, até a subsequente evolução para um regime totalitário e capitalista, manifestado por meio de metáforas visuais ricas em colagens e poluição visual, nas quais o Menino gradualmente se insere ao expandir seu entendimento, somos co-participantes dessas revelações.

Essas aspirações e contrastes são uma expressão da confluência entre o presente, o imaginário e os desdobramentos já em curso. Ao extrapolar essas nuances, o filme instiga uma profunda reflexão e convoca à ação. Portanto, juntos, somos levados a explorar essas descobertas e a reconhecer que esses anseios representam tanto uma projeção da situação atual quanto um espaço onde se entrelaçam as ações que se desdobram e as que estão por vir. E, por meio desse entrecruzamento de caminhos, a narrativa convoca não apenas à contemplação, mas também à mobilização.

3.1 Utopias: a busca pela sociedade ideal pode levar à distopia

Quem assistiu à animação deve estar se perguntando o que poderia ser considerado utópico em *O Menino e o Mundo*, já que o Mundo apresentado por Abreu através do olhar do Menino nos mostra o contrário. Se pensarmos de forma objetiva na definição do termo utopia, cunhado por Thomas More, em seu livro *Utopia*, publicado em 1516, esta comparação fica vaga e distante. Porém, sabemos que nos primeiros momentos da narrativa em que acompanhamos o Menino, ele está em plena felicidade no campo, ao lado da família. Sua inocência infantil coloca um véu sobre as dificuldades já ali demonstradas, ele está inserido em sua própria “Ilha-Reino²⁸”, protegido dentro da felicidade de estar ao lado do pai, da mãe e da natureza.

Fica estabelecido que a utopia que empregamos para definir esta fase do Menino é metafórica, baseada no mundo que se torna *ideal* para *ele*. O termo utopia de forma metafórica é para determinarmos algo como um sonho e impossível de se obter, julgamos como utopia

²⁸ Ao idealizar uma cidade-estado perfeita, More imagina “uma ilha de acesso dificultoso, possuidora de cidades totalmente iguais (com mesma arquitetura social e organizacional), contendo propriedade comunal (em que todos praticam a agricultura e revezam atividades no campo e na cidade), onde trabalha-se apenas seis horas por dia, há mobilidade entre as classes operárias/letradas e não existem guerras internas, imposição religiosa, autoritarismo, dinheiro ou qualquer outra forma de coerção”. Trecho do artigo *A ilha da Utopia como ponto de chegada* (2018, p. ?). No consagrado escrito de More (2009), a capital da Ilha de Utopia é Amaurote, a não-visível, que fica às margens do rio Anhydria, sem água, cujos habitantes são os Alaopolitas, sem cidade e assim por diante. Cumpre destacar como este significado da palavra é o traço de definição da utopia, marcando o lugar do absolutamente outro capaz de fornecer a crítica do presente (CHAUÍ, 2012, p. 361).

os desejos do outro que são romantizados. As utopias podem ser múltiplas e limitantes ao desejo dos demais – até onde vai nosso sonho de algo impossível que pode cercear a liberdade? O mundo em que o Menino está inserido partiu de um sonho utópico que feriu a liberdade de outrem? O mundo distópico (que falaremos mais adiante) descoberto pelo Menino foi o sonho idealizado por alguém? O Estado totalitário da narrativa possivelmente vem do desejo de estabelecer uma ordem e eles combatem os que consideram divergentes àquela realidade.

Uma sociedade utópica geralmente requer controle e regulamentação rígidos para manter a ordem e a harmonia. Em alguns casos, isso pode levar à supressão das liberdades individuais e à criação de um regime totalitário. *Em Admirável Mundo Novo* (1953), de Aldous Huxley, os governantes da sociedade usam engenharia genética e condicionamento para criar um sistema de castas que sufoca a individualidade e a dissidência, gerando inevitáveis conflitos nas personagens questionadoras da obra.

Os planos de uma sociedade perfeita podem formar as distopias. Neste sentido, se aproxima mais da definição moreana, em termos comparativos, ao Estado perfeito da Ilha-Reino, em *Utopia*. Ela retrata uma sociedade insular imaginária com um sistema social, econômico e político ideal, que o autor acreditava poder servir de modelo para alcançar uma sociedade mais justa e igualitária. Por um lado, o livro reflete as crenças e valores pessoais de More – um católico devoto que acreditava na importância da vida comunitária e da harmonia social, bem como nas virtudes da educação e da razão.

Por outro lado, *Utopia* (1516) não é simplesmente um reflexo das crenças pessoais de More. O livro também foi um produto do meio intelectual e cultural do Renascimento, durante o qual os estudiosos exploravam novas ideias sobre sociedade, política e filosofia. O autor baseou-se nessas correntes culturais mais amplas para criar sua visão de uma sociedade ideal. *Utopia* foi escrita durante um período de convulsão política e social na Inglaterra e pode ser vista como uma resposta aos desafios da época. More era um conselheiro próximo do rei Henrique VIII e estava profundamente preocupado com os problemas sociais e políticos que o país enfrentava. A obra literária/filosófica pode ser lida como uma tentativa de oferecer soluções para esses problemas.

As utopias surgiram como uma imagem invertida do real, como uma espécie de contrapartida positiva da razão crítica: se uma das atitudes filosóficas mais persistentes ao longo do tempo é o antidogmatismo e a denúncia de uma sociedade construída sobre um sistema de mistificações (o mito, a religião, a ideologia), a utopia seria o mundo possível a partir do momento em que todas essas crenças tivessem sido superadas (PINTO, 2012, p. 11).

A perfeição imaginada nas obras utópicas pode trazer consequências perigosas se as medidas tomadas para criar uma sociedade perfeita tiverem resultados não intencionais e indesejáveis, ou se aqueles que estão no poder se corromperem ou abusarem de sua autoridade. Como dito anteriormente, a visão de uma sociedade perfeita, utópica é uma visão específica e não tem como abarcar todos os desejos. No desejo por uma sociedade utópica onde todos são iguais, o governo pode impor regras estritas para garantir que ninguém fique em desvantagem. No entanto, com o tempo, essas regras podem se tornar rígidas e opressivas, levando à perda da liberdade pessoal e da individualidade. O governo pode se tornar muito poderoso e usar sua autoridade para suprimir a dissidência e controlar seus cidadãos.

Da mesma forma, se o desejo é por uma sociedade utópica que valoriza a paz e a harmonia pode usar de medidas extremas para manter a ordem, como censura, vigilância ou mesmo violência. O Estado pode usar essas medidas para suprimir qualquer forma de dissidência, mesmo que seja pacífica, levando a uma sociedade onde os cidadãos têm medo de falar ou de expressar suas opiniões.

Ainda corroborando com a premissa de que não existe um mundo ideal que seja satisfatório a todos, uma sociedade utópica pode ser baseada em uma compreensão falha ou incompleta da natureza humana. O ser humano é complexo e multifacetado, sendo impossível criar uma sociedade que atenda perfeitamente às necessidades e desejos de todos. Como resultado, pode acabar alienando ou marginalizando certos grupos ou indivíduos, levando a ressentimentos, inquietações e conflitos. O grupo dos foliões, em *O Menino e o Mundo*, exemplifica bem esta afirmação, pois é o grupo que está causando dissidência; o combate e conflito existentes na animação revelam um Estado totalitário que não deseja que a ordem tenha interferência.

Se o objetivo é eliminar todas as formas de dor e sofrimento, pode-se excluir o potencial de crescimento e desenvolvimento pessoal resultante da superação da adversidade. Se terminam todas as formas de conflito, pode-se suprimir o potencial de criatividade e inovação resultante do questionamento de ideias e sistemas existentes. Uma sociedade idealizada pode ser insustentável, os recursos necessários para mantê-la podem ser finitos ou limitados, e a busca destes ideais pode levar ao consumo excessivo e à degradação ambiental – o que também podemos observar na obra de Abreu.

O abuso de poder pode ser intencional ou não, se os agentes dessa nova ordem social se tornarem corruptos e/ou abusivos, podendo criar uma sociedade distópica opressiva, controladora e restritiva. Portanto, é importante observar que o que é considerado utópico ou distópico pode ser subjetivo e depende de perspectivas e valores individuais. O poder não é

algo que seja simplesmente possuído por indivíduos ou instituições, mas, sim, algo que permeia todos os aspectos da vida social. As relações de poder não são simplesmente de cima para baixo ou hierárquicas, mas são difusas e operam de maneiras sutis por meio de normas sociais, linguagem e discursos (FOUCAULT, 2004).

É preciso não tomar o poder como um fenômeno de dominação maciço e homogêneo de um indivíduo sobre os outros, de um grupo sobre os outros, de uma classe sobre as outras; mas ter bem presente que o poder não é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detêm exclusivamente e aqueles que não o possuem. O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem. O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas os indivíduos não só circulam, mas estão sempre em posição de exercer este poder e de sofrer sua ação; nunca são o alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão. Em outros termos, o poder não se aplica aos indivíduos, passa por eles (FOUCAULT, 2004, p. 193).

O que pode ser considerado uma sociedade utópica por alguns pode ser considerada distópica por outros. Isso destaca a importância do pensamento crítico e do questionamento da autoridade e das narrativas dominantes ao imaginar ou tentar criar um mundo melhor. Por isso o conhecimento é inimigo na maioria dos casos distópicos. Embora algumas obras ficcionais a respeito de mundos distópicos busquem perfeição até mesmo científica, a filosofia e a arte são banidas destes universos. Por serem motores questionadores dos seres curiosos, os agentes dissidentes são separados do conhecimento. Geralmente, livros são proibidos, queimados e a arte considerada menos importante, num primeiro momento, mas sabemos que ambos são movimentos que provocam a subjetividade, pensamento crítico e questionamentos.

Normalmente, o conhecimento é fabricado e limitado, as castas menores destas sociedades devem obedecer a uma ordem pré-estabelecida, o poder é frequentemente exercido por meio de instituições como o Estado ou corporações, mas também pode ser realizado por meio da linguagem, da ideologia e de outras formas de discurso, a exemplo das dominações carismáticas praticadas por ditadores, líderes populistas e autoridades religiosas.

O olhar vai exigir muito pouca despesa. Sem necessidade de armas, violência física, coações materiais. Apenas um olhar. Um olhar que vigia e que cada um, sentindo-o pesar sobre si, acabará por interiorizar, a ponto de observar a si mesmo; sendo assim, cada um exercerá essa vigilância sobre e contra si mesmo. Fórmula maravilhosa: um poder contínuo e de custo afinal de contas irrisório (FOUCAULT, 2004, p. 218).

Em *1984*, de George Orwell (1949), além das telas que vigiam – o *Grande Irmão* –, o poder do governo totalitário não é simplesmente uma questão de força bruta, mas também opera através da manipulação da linguagem e da criação de uma nova linguagem – “Novafala” – que é projetada para limitar o pensamento e a controlar o comportamento. Dessa forma,

podem nos ajudar a entender melhor como o poder opera em mundos distópicos e como ele é frequentemente exercido por meios sutis e aparentemente benignos (FOUCAULT, 2004).

O dispositivo, portanto, está sempre inscrito em um jogo de poder, estando sempre, no entanto, ligado a uma ou a configurações de saber que dele nascem, mas que igualmente o condicionam. É isto, o dispositivo: estratégias de relações de força sustentando tipos de saber e sendo sustentadas por eles (FOUCAULT, 2004, p. 246).

Em *O Menino e o Mundo*, cartazes de propagandas e publicidade massiva demonstram um Estado de ultradireita com capitalismo exacerbado; não fica claro na animação uma manipulação da linguagem por vias do Estado totalitário, mas o poder econômico dominante daquele mundo está amparado no capitalismo extremo que separa as classes, destrói o meio ambiente e mantém um sistema que beneficia apenas um grupo. Quando acompanhamos a jornada do Menino em busca do pai, ele testemunha e se torna parte dessas micro relações de poder e dominação.

Durante a partida do Menino para encontrar o pai, ele percebe o movimento migratório do campo para a cidade no desejo por mais oportunidades de trabalho e os entremeios deste contexto. Além de observar a escassez de trabalho, a narrativa mostra toda uma linha de produção, desde o colhimento da matéria-prima à sistematização da feitura do produto final, no caso, o algodão e tecidos, respectivamente. Ele mesmo se vê trabalhando em uma indústria, no modelo fordista²⁹ de produção. Este modelo, baseado numa linha de montagem e produção, especialmente, teve um papel crucial no aumento da produtividade. Como Taylor e Ford destacavam, a linha de montagem é um dos mais importantes desenvolvimentos do século XX para a fabricação de bens em massa, reduzindo o tempo de produção em até 90%. Essa abordagem de produção permitiu que os produtos fossem fabricados mais rapidamente e com menos esforço manual.

O fordismo também trouxe consigo a especialização do trabalho, em que cada trabalhador realizava tarefas repetitivas e específicas. Essa divisão do trabalho resultou em uma fragmentação das habilidades dos trabalhadores, como observado por Braverman (1980): “A especialização do trabalho transformou o trabalhador em uma engrenagem da máquina, limitando suas habilidades e compreensão das atividades produtivas”. Uma separação do “pensar” e “fazer”.

²⁹ “A data inicial simbólica do fordismo deve por certo ser 1914, quando Henry Ford introduziu seu dia de oito horas e cinco dólares como recompensa para os trabalhadores da linha automática de montagem de carros que ele estabeleceu no ano anterior em Dearborn, Michigan. [...] O que havia de especial em Ford (e que, em última análise, distingue o fordismo do taylorismo) era a sua visão, seu reconhecimento explícito de que a produção de massa significava consumo de massa, um novo sistema de reprodução da força de trabalho, uma nova política de controle e gerência do trabalho, uma nova estética e uma nova psicologia, em suma, um novo tipo de sociedade democrática, racionalizada, modernista e populista” (HARVEY, 1994, p. 121).

O fordismo criou empregos monótonos e desafiadores para os trabalhadores, levando a questões sobre sua satisfação no trabalho e alienação. Como Marcuse (1969) apontou: “Os trabalhadores são forçados a seguir o ritmo impessoal da linha de montagem, resultando em uma perda de identidade e individualidade”. Dando seguimento a questões relacionadas às consequências deste modelo de trabalho e produção, levam a outras situações e implicações na esfera social e econômica. Por um lado, o aumento da produção em massa permitiu que os produtos fossem acessíveis a uma ampla parcela da população, impulsionando o consumo em massa. Essa mudança econômica foi notada por Harvey (1994): “O fordismo contribuiu para o crescimento econômico e para a construção de uma sociedade de consumo”. Este consumo é demonstrado na narrativa de forma, ousamos dizer, real, e não distópica, crítica à realidade de uma sociedade dominada pelo consumo e propagandas incessantes.

Outra característica é a mecanização da produção através de equipamentos altamente especializados. Porém, é particularmente peculiar ao Fordismo a produção em massa. Essa produção atendeu a uma demanda crescente do mercado consumidor. A compreensão da produção em massa vai muito além da idéia de linha contínua, da esteira rolante, da produção padronizada e em larga escala, pois envolve uma intercambialidade de partes, uma simplicidade e racionalidade na montagem dos produtos, de forma a reduzir o esforço humano, aumentar a produtividade e diminuir custos em função do volume produzido. O funcionamento da produção em massa depende da existência de uma estrutura de controle de caráter vertical e altamente burocratizada. O sistema de produção implantado por Ford cuidava desde a produção da matéria-prima inicial até o produto final, envolvendo inclusive a sua distribuição comercial por meios de agências próprias (GUERRA, 2000, p. 72).

Somente após a Segunda Guerra Mundial, o fordismo conseguiu se impor de forma mais universal, tornando-se dominante nos países centrais da economia capitalista. A acumulação capitalista foi espantosa nesse período. A uniformidade pregada por este modelo de produção ultrapassou os muros da fábrica e atingiu a sociedade, marcando o modo de viver das pessoas. O fordismo, enquanto modo de regulação, só alcançou seus méritos em função da visão macro-social preconizada pelo próprio Ford, em que o Estado, a classe trabalhadora e o capital se interagem para criar e manter a estrutura fordista que alcançou a glória por um período de no mínimo 30 anos.

Com o fordismo, surgiram novas relações de trabalho, o enlace entre o grande capital corporativo, o Estado-nação e os grandes sindicatos. Se houvesse aumento de produtividade e crescimento dos lucros, o padrão de vida dos trabalhadores se elevaria. Essa era a base deste pacto fordista. Tal pacto garantiu aos sindicatos um poder de controle sobre a classe trabalhadora no período pós-guerra. Combinando a nova relação entre capital e trabalho com as políticas de bem-estar social implementadas pelo Estado, surgiu a democracia de massas

nas nações capitalistas centrais. Durante todo período fordista, o capital cuidou de garantir um ambiente favorável à sua acumulação: um Estado de caráter intervencionista (que tinha como propósito regular o mercado e compensar suas falhas) e trabalhadores concentrados, autodisciplinados, socializados e adaptados às máquinas e instrumentos da produção estandardizada.

Políticas de controle de salários, divulgação de ideologias que incentivavam o individualismo e o consumismo e a adoção de um estilo de vida favorável ao capitalismo, associadas, de um lado, à negociação com os grandes sindicatos existentes nas economias centrais e, de outro lado, às estratégias da produção racional da economia de larga escala, que garantiram ao capital o segredo para o crescimento.

Tais mecanismos foram criados para manutenção do fordismo e controle de onde estes trabalhadores investiriam seu dinheiro, para compreender este tipo de afirmação, “convém ter em mente a genealogia foucaultiana do poder, onde determinado dispositivo, a disciplina, por exemplo, atua como produtor de subjetividades consonantes ao projeto político vigente”, novamente nestas pequenas relações de manipulação e poder (HILÁRIO, 2013). E como ele se manifesta em níveis microscópicos da sociedade, em situações cotidianas, nas práticas discursivas e narrativas, nas relações interpessoais e na construção de identidades individuais.

O micropoder opera de forma quase imperceptível, mas exerce um controle significativo sobre as ações e pensamentos dos sujeitos. O fordismo se encaixa nestes modelos e foi bem explorado como um tema distópico na narrativa de Abreu. “A disciplina fabrica indivíduos, ela é a técnica específica de um poder que toma os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e como instrumentos de seu exercício” (FOUCAULT, 2009, p. 164). Foucault utiliza uma espécie de retórica distópica, pois subverte a relação supostamente antagônica entre progresso e regressão, *sublinhando a cumplicidade entre avanço e regresso*, entre promoção da liberdade e intensificação da heteronomia. A disciplina, portanto, tem por objetivo produzir *corpos politicamente dóceis e ‘capitalisticamente’ úteis*.

3.2 Distopia: caminhamos para um lugar desesperançoso

Os conceitos de utopia e distopia — que nascem das inquietações sociais, políticas e culturais que permeiam as criações literárias e cinematográficas — proporcionam uma forma de abordar estes aspectos presentes em *O Menino e o Mundo*; além da compreensão da nossa contemporaneidade, pois nos fornece elementos para pensarmos criticamente o nosso presente. Entendemos como essas ideias nascem das próprias turbulências que agitam as

águas da sociedade. Essas turbulências, por sua vez, conferem voz aos autores, permitindo-lhes canalizar tais inquietações por meio de obras literárias e cinematográficas. A ênfase reside em trazer à luz esses conceitos como instrumentos que arrojam um novo matiz à análise da animação.

A abordagem se amplia ao explorar o modo como essas concepções operam como prismas interpretativos para o filme. Por meio desse enfoque, busca-se desentranhar as camadas que compõem o universo ficcional da obra, destacando como os elementos utópicos e distópicos emergem e interagem com a narrativa. Um elemento distintivo dessa abordagem é o paralelo estabelecido entre temas distópicos presentes na obra em questão e em outras expressões literárias e cinematográficas. Através dessa comparação contextual, delinea-se uma perspectiva intertextual que dialoga com os diferentes matizes que esses temas podem assumir nas diversas manifestações artísticas. O diálogo contínuo entre as observações anteriores e as análises subseqüentes enriquece a compreensão, proporcionando uma visão mais abrangente.

O romance distópico pode então ser compreendido enquanto aviso de incêndio, o qual, como todo recurso de emergência, busca chamar a atenção para que o acontecimento perigoso seja controlado, e seus efeitos, embora já em curso, sejam inibidos. Por exemplo, se a narrativa kafkiana, no início do século XX, seguindo a hipótese lançada, é compreendida enquanto aviso com relação à sociedade burocrática e totalitária alemã, pois a analisa através da narrativa da experiência do sujeito permanentemente entrelaçado com um superpoder, desprovido de sentido e que controla sua vida, também a distopia, elaborada, sobretudo entre as décadas de 30 e 50 do século passado, soa o alarme com relação às mudanças em curso nos anos que se seguiram ao seu surgimento (HILÁRIO, 2013, p. 202)³⁰.

No dicionário comum, distopia significa um lugar ou estado imaginário em que se vive em condições de extrema opressão, desespero ou privação; antiutopia. A palavra também tem origem médica, era usada na área como um termo para atribuir algo que estava ‘fora do lugar’ e/ou posição anormal de um órgão³¹. Embora possa ser atribuída a diversos temas, no senso comum, a distopia está associada à ficção-científica. É a descrição de um lugar fora da história, em que tensões sociais e de classe são dominadas por meio da violência ou do controle social. Para compreender melhor, visitemos a etimologia do termo em questão: “A palavra [distopia] é derivada de duas palavras gregas, “dus” e “topos”, significando um lugar

³⁰ HILÁRIO, Leomir Cardoso. *Teoria crítica e literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade*. Anu. Lit., Florianópolis, v. 18, nº. 2, p. 201-215. Julho, 2013. Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201/25995>>. Acesso em: 18 de junho de 2023.

³¹ Distopia (do francês "*dystopie*" e do inglês "*dystopia*") é um termo da medicina e significa uma situação anormal de um órgão (*in Dicionário Médico*. Lisboa: Climepsi Editores, ano?).

doente, ruim, defeituoso ou desfavorável” (CLAEYS, 2017, p. 4), ou seja, dizer que uma obra pertence ao gênero distópico significa dizer que aborda um universo negativo,

Comumente se equipara a distopia à ficção científica, considerando-a como futurista. No entanto, para entender Kafka e os demais escritores do início do século XX citados como precursores da narrativa distópica, utilizo dois critérios: primeiro é o de considerá-la da mesma maneira que Horkheimer (1983, p. 139) entendia a teoria crítica, isto é, como “uma imagem do futuro, surgida da compreensão profunda do presente”; segundo é o de praticar o exercício de “escovar a história a contrapelo” (BENJAMIN, 2008, p. 13), ou seja, de narrar o curso da história a partir da perspectiva dos vencidos (HILÁRIO, 2013, p. 206).

Algumas obras distópicas possuem um elemento em comum, geralmente projetam um futuro próximo e de fato algumas situações já ocorrem no nosso presente. Não é incomum que temas distópicos na literatura tenham paralelos com a vida real e relevância nos tempos modernos. Muitas obras distópicas, como *1984* (1949), citada anteriormente, e *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, tornaram-se especialmente relevantes nos últimos anos, pois parece que já vivemos o mundo vigiado pelas telas previsto em *1984*, trazendo em sua crítica a ferramenta de entretenimento atual – os *reality shows* – devido ao aumento do autoritarismo e da censura em todo o mundo. Para Fromm (2009), *1984* é a expressão de um sentimento de quase desespero acerca do futuro do homem e a advertência de que, a menos que o curso da História se altere, os homens do mundo inteiro perderão suas qualidades mais humanas e se tornarão autômatos sem alma. Para ele, nem Orwell, nem Huxley:

gostariam de asseverar que esse mundo de insanidade está destinado a se realizar. Pelo contrário, é bastante óbvio que a intenção deles é fazer soar um alarme, ao mostrar para onde estamos indo, caso não tenhamos sucesso na promoção do renascimento do espírito de humanismo e dignidade que está nas próprias raízes da cultura ocidental (FROMM, 2009, p. 378).

Em *1984*, Orwell retrata um governo totalitário que usa propaganda, vigilância e censura para controlar seus cidadãos e manter seu poder. Da mesma forma, em *Fahrenheit 451*, Bradbury retrata uma sociedade na qual os livros são proibidos e os “bombeiros” são encarregados de queimá-los. A relevância dos temas distópicos na literatura serve como um lembrete da importância da vigilância e da necessidade de proteger os direitos e liberdades individuais, demonstrando na prática a preocupação humana com seu presente e aonde nossas atitudes podem nos levar. Embora essas obras possam ser perturbadoras e sombrias, tais características servem como contos de advertência, alertando-nos sobre os perigos do poder descontrolado e a importância de resistir à opressão e ao autoritarismo. Nem todos os aspectos predominantes nas obras ficcionais distópicas vão aparecer juntos, mas ao menos um deles estará presente, caracterizando aquela obra como distopia (Quadro 3).

Quadro3 - Características gerais das obras distópicas³²:

Distopia	Aplicabilidade
Crítica e/ou sátira social	Potencialização e questionamentos sobre o que vivemos na realidade. Extrapolação de situações que podem levar a um lugar desesperançoso.
Ideia de futuro, projeção	Normalmente, as narrativas são projetadas num futuro próximo da época real.
Tecnologia	A tecnologia é utilizada como ferramenta de dominação ou experimentações.
Totalitarismo/autoritarismo	Formas de governo e/ou ordem social que são repressoras.
Perda da individualidade	O indivíduo não possui seus próprios interesses protegidos, e, sim, expostos em função de um poder dominante.
Controle social	Pode ser realizado através das características anteriores.
Estabilidade/imobilidade social	Uma sociedade apática e dominada, estabilidade na forma de controle.

Fonte: tabela proposta pela Professora Ana Paula Rodrigues da Silva. Disponível em: <<https://www.youtube.com/>>. Acesso em: 27 de dezembro de 2022.

Em *Admirável Mundo Novo*, de Huxley, as formas de controle no âmbito da gênese social do indivíduo, isto é, no que se refere aos modos de dominação que incidem diretamente sobre a subjetividade com vistas a regular pensamentos e comportamentos; em *1984*, de Orwell, a dinâmica de vigilância que forma um diagrama amplo de controle político balizado pela organização totalitária dos laços sociais; e, em *Fahrenheit 451*, de Bradbury, a emergência e consolidação de uma *Zivilisation* sem *Kultur*, isto é, de uma conjuntura na qual a cultura – os valores e o código moral, por exemplo – existem hegemonicamente na função de imperativo de manutenção da civilização; em outras palavras, a cultura reduzida à sua finalidade civilizatória. Em suma, a narrativa distópica busca chamar nossa atenção para as relações heterônomas entre subjetividade, sociedade, cultura e poder.

A apreensão das obras literárias e, claro, as obras cinematográficas como um espelho da sociedade, transcendem a mera percepção mecânica; isso nos capacita a adentrar em uma reflexão acerca das nuances que permeiam nosso entorno, bem como as mudanças

³² Características gerais do universo distópico propostas pela professora e pesquisadora de literatura comparada, Ana Paula Rodrigues da Silva. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Qt2lmXOYG6o&list=PLJbmBsGYY7QrVaosBeRChUa7gIDjycwQY&index=2&ab_channel=MundosPoss%C3%ADveis>. Acesso em: 27 de dezembro de 2022.

fenomenológicas em constante evolução. Entretanto, é preciso destacar que essas obras não se limitam meramente a uma função de espelhamento, pois, de forma intrínseca, elas também atuam como faróis que guiam as possíveis trajetórias futuras.

Isto é, a literatura não é vista como reflexo mecânico da sociedade, mas sim como um modo de experienciar determinado contexto social, ao mesmo tempo dele fazendo parte como também o construindo: “a referência ao social não deve levar para fora da obra de arte, mas sim levar mais fundo para dentro dela” (ADORNO, 2003, p. 66).

A noção de que essas expressões artísticas são meros reflexos da realidade desvanece quando reconhecemos a teia de intenções, perspectivas e contextos que se entrelaçam em sua criação. As obras literárias e cinematográficas não apenas refletem a realidade, como também a reinterpretam, a reimaginam e a transcendem. Elas encapsulam a essência da experiência humana em sua complexidade e multifacetismo, tornando-se um meio pelo qual podemos escrutinar os próprios alicerces da sociedade.

Além disso, essas obras não se limitam a simplesmente registrar o que já é conhecido, mas também têm o poder de vislumbrar além do horizonte, projetando possíveis trajetórias e desdobramentos futuros. Ao oferecerem perspectivas alternativas e narrativas especulativas, elas nos desafiam a considerar diferentes cenários, catalisando assim a introspecção sobre o presente e as possibilidades que o futuro pode abrigar. Cabe ao procedimento de crítica literária ser imanente, isto é, fazer com que os conceitos sociais não sejam trazidos de fora, mas surgindo da rigorosa reflexão delas mesmas (ADORNO, 2003, p. 67).

O objetivo das distopias é analisar as sombras produzidas pelas luzes utópicas, as quais iluminam completamente o presente na mesma medida em que ofuscam o futuro. Elas não possuem um fundamento normativo, mas detêm um horizonte ético-político que lhes permite produzir efeitos de análise sobre a sociedade. As distopias ou as utopias negativas “expressam o sentimento de impotência e desesperança do homem moderno assim como as utopias antigas expressavam o sentimento de autoconfiança e esperança do homem pós-medieval” (FROMM, 2009, p. 269).

A apreensão das obras literárias e cinematográficas distópicas como um reflexo da sociedade é uma abordagem que nos conduz a uma exploração mais profunda, uma análise crítica que transcende a superfície aparente. Em vez de apenas refletirem passivamente a realidade, elas se erigem como veículos que articulam as vozes, as aspirações e as angústias da humanidade, lançando luz sobre as experiências humanas e possibilitando visões do que pode ainda ser.

Nesta metodologia, trata-se de pensar o social a partir da literatura, sendo que esta não é mero apêndice ou reflexo daquela, mas a constrói na medida em que lança

novas significações acerca do que experimentamos em determinado contexto histórico. Assim, este método permite problematizar traços constitutivos de nosso tempo através da obra literária (HILÁRIO, 2013, p.204).

As distopias problematizam os danos prováveis caso determinadas tendências do presente vençam. É por isso que elas enfatizam os processos de indiferenciação subjetiva, massificação cultural, vigilância total dos indivíduos, controle da subjetividade a partir de dispositivos de saber etc. A narrativa distópica é antiautoritária, insubmissa e radicalmente crítica. As distopias continuam sendo utopias, no sentido que Jacoby (2001, p. 141) lhe deu, isto é, não apenas como a visão de uma sociedade futura, mas como uma capacidade analítica ou mesmo uma disposição reflexiva para usar conceitos com a finalidade de visualizar criticamente a realidade e suas possibilidades.

As distopias são a denúncia dos efeitos de poder ligados às formas discursivas. Kafka foi um dos primeiros a captar as tendências, presentes no início do século XX, como potencialidades sinistras, dos Estados europeus constitucionais (LÖWY, 2005b). Elas surgem como forma literária no início do século XX, quando o capital entra numa nova fase bélica, imperialista e expansiva. As narrativas distópicas são seu produto, na medida em que surge da repressão, da violência estatal, da guerra, do genocídio, da depressão econômica etc. (MOYLAN, 2000, p. IX).

Seguindo uma das características observadas em produções distópicas, *O Menino e o Mundo* evidencia a projeção de um futuro não tão distante, com eventos próximos do tempo presente e com situações que já vem sendo vivenciadas por nós. A animação possui cenas mostrando uma cidade com características futuristas, rica, ocupando o céu e separada da cidade da superfície. Os detritos da cidade de cima são descartados na superfície, que está deteriorada, demonstrando uma relação de causa e consequência na narrativa. Algo que também é comum em outras obras com temáticas distópicas.

A cidade de *Fahrenheit 451*, em resumo, é apenas um pouco mais sombria e opressiva do que a maioria das metrópoles contemporâneas, com seu misto de progresso industrial e deterioração do tecido urbano, onde moderníssimos meios de transporte atravessam bairros decadentes (PINTO, 2012, p. 11).

A distopia de *O Menino e o Mundo* atravessa as obras distópicas que estavam sob o impacto dos regimes totalitários como *nazismo* e *stalinismo*, assim como uma forma mais sutil de totalitarismo: indústria cultural, a sociedade de consumo e o ultracapitalismo forjador de camadas profundas de desesperança no trabalhador do campo e no da cidade. Embora não seja uma das características principais distópicas na obra de Abreu, a tecnologia e

modernidade estão intimamente ligadas a estas camadas formadoras do cenário distópico. O impacto tecnológico e do ‘progresso’ é mostrado com as máquinas – que aos olhos do Menino parecem monstros – substituindo os trabalhadores.

Ao caminhar pela cidade, o Menino é especificamente impactado pela publicidade em massa e estímulo ao consumo, assim como em *Fahrenheit 451* e *1984* que exploram o papel da indústria do entretenimento na sociedade, particularmente o papel da televisão e outras formas de mídia de massa. Os romances sugerem que essas formas de mídia podem ser usadas para distrair, vigiar e manipular a população, levando à perda do pensamento crítico e do pensamento independente. Esse tema também é explorado em outras obras distópicas, como *Jogos Vorazes* (2012), o jogo *Cyberpunk* (2020), que virou série de animação em 2022, e a série de TV *Black Mirror* (2011) que exploram ao máximo questões especificamente distópicas no mundo tecnológico e *Sci-Fi*.

É difícil avaliar o quanto essa descrição de um mundo assolado pela indústria do entretenimento soava caricatural quando Bradbury publicou *Fahrenheit 451*. Atualmente, porém, nenhum leitor do romance terá dificuldade em ver nesse quadro desolador um instantâneo de nossa realidade mais cotidiana. Os monitores de televisão, onipresentes nesse livro, podem ter sido inspirados no Grande Irmão de Orwell; hoje, ironicamente, se parecem mais com os *reality shows* (PINTO, 2012, p. 11).

O Menino e o Mundo parece carregar em sua narrativa a magia, o contraditório, o problemático, a cultura e o imaginário como poderes desestabilizadores daquela realidade. Este papel é desempenhado pelo grupo de foliões que acompanha o Menino durante sua trajetória de descobertas; a música e a trilha sonora da animação agem como outra personagem dissidente na narrativa, precisa ser silenciada. Aquele grupo cultural precisa ser impedido de se expressar pelo outro grupo que age como uma ditadura da maioria que pune o diverso. Assim como acontece em *Fahrenheit 451*, poderia ilustrar perfeitamente a ideia do “controle do imaginário” (PINTO, 2012).

Nas obras distópicas, interessa aos grupos dominantes a apropriação da verdade, do que é cultura e da formação dos indivíduos. Silenciar a memória e o apagamento cultural mostrou-se como ferramentas de dominação através da história. Proíbe-se, por exemplo, que haja uma educação que não seja formalizada em regras específicas, em que se cortam disciplinas que estimulem o pensamento; a leitura fica secundária ao entendimento de rótulos e montagens técnicas (PINTO, 2012). Proíbe-se que as línguas nativas originárias sejam faladas e criam-se línguas. Condena-se, desse modo, uma forma de cultura e abordagens de individualidades diferentes. Estas características estão presentes na realidade e passamos por estas etapas no passado, faz-se fortemente presente como tema distópico.

Do mesmo modo, a memória coletiva foi posta em jogo de forma importante na luta das forças sociais pelo poder. Tornar-se senhores da memória e do esquecimento é uma das grandes preocupações das classes, dos grupos, dos indivíduos que dominaram e dominam as sociedades históricas. Os esquecimentos e os silêncios da história são reveladores desses mecanismos de manipulação da memória coletiva (LE GOFF, 1984, p. 13).

Apagamento cultural, a perda deliberada do patrimônio cultural, das práticas e da identidade são formas de dominar e eliminar a cultura de outro grupo. Ocorre por vários meios, incluindo colonização, escravidão, assimilação forçada, guerra, perseguição religiosa e marginalização social. Ao longo da História, esta prática vem sendo utilizada como ferramenta de controle por sociedades poderosas sobre aqueles que consideram inferiores, resultando na destruição de culturas, línguas e tradições, em que estes grupos são despojados de sua identidade cultural e idioma.

Em tempos mais recentes, o apagamento cultural assumiu diferentes formas. A comercialização de práticas culturais levou à mercantilização das culturas e à perda de seu verdadeiro significado e importância. A apropriação de símbolos e práticas culturais pelas culturas dominantes também contribui para o mesmo destino. A perda da herança cultural e da identidade pode levar a uma sensação de deslocamento para os membros das comunidades afetadas. Além de tornar difícil para as gerações futuras se conectar com sua herança cultural, levando a uma maior perda de tradições e práticas culturais, fazendo com que percam a individualidade. Assim, os governos totalitários conseguem moldar uma sociedade apática e dominada, direcionada para um objetivo específico na manutenção deste poder.

Entretanto, ao considerarmos especificidades de algumas manifestações populares e regionais do país, admitimos, de acordo com Bourdieu (1989a; 1996), que a identidade é relacional, está em jogo nas lutas sociais e, neste jogo, existe a possibilidade de manipulação, visando torná-la emblema ou estigma, como também a possibilidade de sua utilização para enfatizar a existência do grupo ou dissimulá-lo para apagar sinais reveladores de estigma. Para o autor, as manifestações sobre identidades dominadas são lutas simbólicas em torno da identidade social e resposta à estigmatização que produz um território ou região. Nestas lutas, o envolvimento dos agentes ocorre de modo individual ou coletivamente, visando à conservação ou à transformação das leis de formação dos preços materiais ou simbólicos.

Em *O Menino e o Mundo*, nas batalhas travadas entre o grupo cultural e o Estado totalitário, esta repressão enfatiza a dicotomia presente na animação. Para Žižek (1999, p. 196), este sistema totalitário pode ser compreendido sob o nome de “ultrapolítica”, isto é, a tentativa de despolitizar o conflito levando-o ao seu extremo através da militarização direta

da política – reformulando-a como uma guerra entre “Nós” e “Eles”, em que não existe terreno comum para conflitos simbólicos, mediações ou mesmo a possibilidade de criticar a si mesmo. Esse belicismo político, no qual a dimensão democrática se vê reduzida a um mero jogo excludente, marca profundamente o nosso tempo.

3.3 O Campo e a cidade – vestígios de uma utopia transformadora

Em *O Menino e o Mundo*, existe uma característica predominante: a apresentação de forças opostas, ou seja, representações de paralelismos e dicotomias que evidenciam o antes e depois, enfatizando os conflitos e as razões de causa e efeito que são atravessadas por cenários distópicos. “Trata-se de uma diegese especialmente marcada por rupturas lúdicas, na qual a música e as oposições entre campo e cidade assumem relevância narrativa, reverberando a experiência do protagonista” (UCHÔA, 2018). A obra se apresenta nestas duas fases principais, à medida que se intensifica a jornada do Menino. Na primeira parte, observamos a vivência da personagem com sua família no campo, e este é visto pelo Menino de forma lúdica, utópica e, visualmente, Alê Abreu nos traz o colorido, a materialidade das técnicas tradicionais e mistas do desenho, com a leveza do simbólico quase infantil. Neste primeiro momento e em vários outros, a música tem um papel protagonista, transformador e teatral, pois o campo é mostrado através do olhar do Menino, como ele vê o momento considerado feliz para ele; contudo, há uma dificuldade ali intrínseca que impulsiona a partida do pai para a cidade, ficando subentendido que seria por mais oportunidades de trabalho.

Sendo *O Menino e o Mundo* uma animação brasileira, não deixa de atravessar nossa mente que o imaginário do autor traz nossas próprias distopias, conforme o confronto com o seu presente, mais do que conhecidas: as dificuldades encontradas pelo trabalhador do campo que nos remete à vida do sertanejo-retirante, trazendo símbolos que aludem às principais obras literárias regionalistas. Embora a animação pareça evocar estes temas, não retrata uma dificuldade brasileira específica, mas, sim, várias e não indissociáveis à própria ideia de Brasil. Podemos notar algumas características que estão presentes em diversas formas de exploração da natureza frente às dificuldades climáticas e de trabalho.

A representação do retirante sertanejo evoca a imagem das pessoas que residem nas áridas terras do sertão nordestino no Brasil. Impelidos por carências econômicas, esses indivíduos enfrentam uma jornada em busca de perspectivas melhores. Com frequência, o abandono de suas terras origina-se da seca, da escassez de recursos e da ausência de trabalho.

O fenômeno da migração em massa destes retirantes, o êxodo rural, assume proporções significativas.

Dentro do contexto filmico em análise, é possível discernir elementos que se relacionam com esta realidade. O Menino reside num ambiente rural, situado no campo. O pai do jovem se separa da família, encetando uma jornada em direção à cidade grande buscando melhores oportunidades de vida. A decisão do pai de desvincular-se de sua família, deixando o Menino e sua mãe para trás, pode ser interpretado como um paralelo à vivência do retirante que se aparta dos seus entes queridos a fim de assegurar o próprio sustento em territórios distantes, uma circunstância que elucida algumas escolhas do autor para a obra.

Ao longo da narrativa de Alê Abreu, o Menino parte em uma jornada em busca de seu pai, enfrentando diversos obstáculos e encontrando diferentes realidades pelo caminho. Podemos entender sobre essa jornada como uma alusão à luta dos retirantes sertanejos, contada nas nossas obras literárias regionalistas e que conseguimos relacionar com algumas características distópicas destes momentos da trama de Abreu. A intenção não é um aprofundamento nas fases da literatura regionalista brasileira, mas, sim, como estão atravessando e participando do imaginário do autor em situações demonstradas na obra. A personagem do pai, em *O Menino e o Mundo*, está mais vinculada ao sertanejo figurado do realismo das obras literárias, em que os problemas relacionados às tensões campo-cidade, a busca por uma forma de vida melhor está balizada

Os escritores concentram-se agora sobre a tensão da relação homem-região e é neste percurso que se coloca a identificação dos grandes núcleos temáticos: a seca, a monocultura, o cangaço e a emigração para o litoral dos retirantes. Só a partir desta tomada de consciência é que o sertão passa a ser observado nas suas facetas, nas suas contradições, quer dizer, na sua realidade (GRECO, 2009, p. 313).

As contribuições sociológicas européias, no final do século XIX, as influências do darwinismo social³³ e teorias deterministas sobre tematizar a raça e o meio influenciaram profundamente a literatura regionalista brasileira. Além de evocar o nordeste como região

³³ Nome moderno dado a várias teorias da sociedade, que surgiram no Reino Unido, América do Norte e Europa Ocidental, na década de 1870. Trata-se de uma tentativa de se aplicar o darwinismo nas sociedades humanas. Descreve o uso dos conceitos de luta pela existência e sobrevivência dos mais aptos, para justificar políticas que não fazem distinção entre aqueles capazes de sustentar a si e aqueles incapazes de se sustentar. Esse conceito motivou as ideias de eugenia, racismo, imperialismo, fascismo, nazismo e na luta entre grupos e etnias nacionais. O termo foi popularizado em 1944 pelo historiador norte-americano Richard Hofstadter, mas atualmente, por causa das conotações negativas da teoria do darwinismo social, especialmente após as atrocidades da Segunda Guerra Mundial, poucas pessoas se descrevem como social-darwinistas, e o termo é geralmente visto como pejorativo. Fonte: WILLIAMS, Raymond. 2000. Darwinismo social. Na avaliação crítica de Herbert Spencer. John Oferta. (Ed). p. 186-199.

construída da emersão da seca e calamidade social (COSTA, 2020)³⁴, não é demarcado na obra de Abreu, uma região brasileira específica. Por isso, o melhor termo para empregarmos aqui seria ‘homem do campo’, assim como o próprio filme é imageticamente e narrativamente dividido entre o campo e a cidade.

Inicialmente, Abreu evoca um “sertão” que podemos chamar de “euclidiano utópico”, onde a natureza participa da vida do Menino de forma colorida e reconfortante; ele está feliz neste lugar; o campo não parece ser o provocador da partida do pai. Euclides, em sua juventude, tem a percepção do sertão e da natureza, como o Menino de Abreu. Reveste-se de nostalgia e contemplação, há explicitamente a fala do jovem romântico, discursando exaltadamente sobre a bela e pura natureza, posicionando-se contrário às realizações da sociedade industrial que degradam o meio ambiente.

É majestoso o que nos rodeia — no seio dos espaços palpita coruscante o grande motor da vida, envolto na clâmide do dia, a natureza ergue-se brilhante e sonora sublime de canções, auroras e perfumes... A primavera cinge, do seio azul da mata, um colar de flores e um sol oblíquo, cálido, num beijo ígneo, ascende na fronte granítica das cordilheiras uma auréola de lampejos... por toda a parte da vida...; contudo uma idéia triste nubla-me este quadro grandioso — lançando para a frente o olhar, avisto ali, curva sinistra, entre o claro azul da floresta, a linha da locomotiva, como uma ruga fatal na fronte da natureza...

Uma ruga sim, sim!...Ah! Tachem-me muito embora de antiprogressista e anticivilizador; mas clamarei sempre e sempre: o progresso envelhece a natureza, cada linha do trem de ferro é uma ruga e longe não vem o tempo em que ela, sem seiva, minada, morrerá! E a humanidade não será dos céus que há de partir o grande Basta (botem b grande) que ponha fim a essa comédia lacrimosa a que chama vida; mas sim de Londres; não finar-se-á o mundo ao rolar a última lágrima e sim ao queimar-se o último pedaço de carvão de pedra...

Tudo isto me revolta, me revolta vendo a cidade dominar a floresta, a sarjeta dominar a flor! (CUNHA, 1966, p. 517)³⁵.

A despeito das características relacionadas às nossas obras regionalistas, Abreu lida com temáticas como a vida, a fome, a morte, o sofrimento e a violência, entre outros estreitamentos relacionados à sociedade e a natureza. Assim como falamos anteriormente, as obras distópicas nascem dos anseios da mente humana com o presente, assim, esses temas sobressaem na obra de Abreu com a função de denúncia, preocupação e antecipação de situações que já observamos. Desta forma, também observamos nas obras regionalistas que o fenômeno da seca e da escassez no campo é considerado como fato social de grande significação.

³⁴ Artigo *Entre a denúncia e o fatalismo: natureza, sociedade e sertanejos-retirantes na literatura que evoca o Nordeste das secas*, 2020, Liduina Farias Almeida da Costa.

³⁵ Traço das crenças de Euclides da Cunha em sua juventude, que aparece num dos seus primeiros escritos, intitulado *Em Viagem*, vinculado pelo jornal *O Democrata*, de abril de 1889 (CUNHA, Euclides da. “Em Viagem”. In: *Obras Completas*. Rio de Janeiro: Aguilar, vol. I, 1966, p. 517.

O Menino e o Mundo evoca elementos narrativos dos romances regionalistas que expressam relações sociais das populações rurais em tempo de seca, destacando elementos discursivos recorrentes, tais como: os sertanejos diante da seca; a transmutação dos sertanejos retirantes; a dissolução da família; a insustentabilidade da propriedade privada; a fome; a perda de honorabilidade, a corrupção e a violência instituída. Esta é representada por meio de ações de um estado opressor sobre grupos sociais desalojados do seu mundo.

A seca, especificamente, não é tão explícita na animação de Abreu, passando a se configurar como problema de calamidade social depois da segunda metade do século XIX, em decorrência de fenômenos socioeconômicos, como o rebaixamento de preços do açúcar, a venda de escravos para o sul e o expressivo crescimento demográfico. E as questões decorrentes deste problema são mostradas na animação. Em determinado momento, podemos observar trabalhadores em campos que são plantações de algodão, assim como também é mostrada a industrialização do mesmo e os processos de fábricas de tecidos que abarcam os trabalhadores que saem dos campos.

Na planície avermelhada os juazeiros alargavam duas manchas verdes. Os infelizes tinham caminhado o dia inteiro, estavam cansados e famintos. Ordinariamente andavam pouco, mas como haviam repousado bastante na areia do rio seco, a viagem progredira bem três léguas. Fazia horas que procuravam uma sombra. A folhagem dos juazeiros apareceu longe, através dos galhos pelados da catinga rala. Arrastaram-se para lá, devagar, Sinhá Vitória com o filho mais novo escanchado no quarto e o baú de folha na cabeça, Fabiano sombrio, cambaio, o aió a tiracolo, a cuia pendurada numa correia presa ao cinturão, a espingarda da pederneira no ombro. O menino mais velho e a cachorra Baleia iam atrás. (RAMOS, 2013, p. 6).

Acrescentamos ainda que, diante da necessidade do estabelecimento de consórcios entre a criação de gado, o algodão e as culturas de subsistência, em face do crescimento demográfico e do número de núcleos urbanos, a fazenda irá absorver, também, trabalhadores que não se ocuparão do rebanho, mas, sim, de cultivos que transferirão a renda da terra para o fazendeiro. Em número elevado, esses trabalhadores ficariam sujeitos ao fenômeno da seca, conforme esclarece Domingos Neto (1997, p. 64):

[...] A expansão dos roçados foi sintoma da impossibilidade da criação de gado garantir as necessidades de uma população em crescimento. Assim, a sobrevivência econômica do fazendeiro passa a depender de sua capacidade de apropriação do excedente de roças de algodão e de uma reduzida pauta de produtos alimentares. A expansão da agricultura de subsistência ocorre paralelamente a queda de produtividade da criação de gado e da redução das dimensões da fazenda. A proliferação dos roçados leva o fazendeiro a assumir funções de comerciante, resultando na ampliação das exigências sobre os trabalhadores rurais quanto a renda da terra. Esta assume múltiplas e variadas formas, sendo a mais elementar e generalizada a do aproveitamento da roça, após a colheita, para o pasto. A novidade adotada para assegurar a sobrevivência da fazenda de gado foi socialmente elevada: fez crescer o contingente de trabalhadores dependente de uma produção agrícola rudimentar e sem possibilidades de defesa técnica contra as adversidades climáticas.

Decorrente deste fenômeno socioeconômico, a seca irá provocar enorme êxodo rural rumo às cidades. Estas, ao se transformarem em áreas receptoras de sertanejos-retirantes, serão palcos, por excelência, de desnudamento do fenômeno da pobreza e expressões de desigualdades que, entretanto, são percebidas pelo senso comum como desordem social. A obra de Abreu mostra os proveitos econômicos e políticos que setores da sociedade tiram da situação, deplorando os sertanejos, transmutados em retirantes e mostrando-se indiferentes ao seu sofrimento. A cidade, na narrativa, destaca pessoas pertencentes a grupos sociais tão distintos e o Menino testemunha uma parte desta sociedade, se não a maior, sofrendo arbitrariedades praticadas por representantes do Estado, outras vezes grupos sociais distintos — fazendeiros, trabalhadores de fazendas e donos de indústrias.

Entretanto, Abreu não retrata a natureza, tal como os romances regionalistas que realçam a beleza e morbidez da natureza indiferente, personificando-a, às vezes, com traços de maldade. Ele mostra as consequências, ocultando as razões da partida do pai do Menino que fica implícita no nosso imaginário: supomos que são as dificuldades encontradas no campo e a escassez de trabalho que impulsionaram seu êxodo. Como veremos mais adiante na análise da obra, nem tudo precisa ser contato ou mostrado para que consigamos completar os entendimentos com a nossa bagagem. Em uma importante colaboração para a análise de animações, Jacques Aumont (1996) sugere que está em questão não apenas aquilo que é visto, mas, sobretudo, a forma como se vê, devendo-se aprofundar os procedimentos narrativos na qualidade de operações mentais.

A natureza/campo representada por Abreu participa como outra personagem que também foi abandonada pelo pai do Menino e por ele, da mesma forma. Ela não é a causadora da partida, mas, sim, participativa das memórias afetivas, seu papel também é de vítima em múltiplos fatores: da industrialização, sendo afetada pelas atitudes de uma sociedade consumista e de um capitalismo exacerbado.

O Menino e o Mundo parece retomar o trajeto campo-cidade, sob os ecos da visão sociológica presente em tais obras. Enquanto construção ideológica, recoloca o migrante/operário seduzido, em suas dificuldades de inserção num cotidiano desumanizante. Entre as imagens finais, há enxertos de *Iracema, uma Transa Amazônica* (1974), denunciando as práticas predatórias da natureza pela civilização industrializada, e também, recolocando o desenvolvimento econômico excludente dos anos 1970 como uma das chaves de leitura. O filme de Alê Abreu, porém, apresenta tais tensões num novo contexto, no qual o inevitável extermínio do campo pela cidade é imbuído por alguma brecha utópica, a ser examinada. Em continuidade ao enfoque proposto por Bernardet, na segunda parte desse artigo, *O Menino e o Mundo* será aproximado a outras visões da cidade no período. Sob esse aspecto, podem-se identificar no filme coexistências, unindo as heranças de uma visão

sociologicamente negativa e as possibilidades utópicas, no bojo dos debates sobre o direito à cidade em 2013 (UCHÔA, 2018).

Segundo Uchôa (2008), na animação de Abreu, a sucessão de planos pode unir espaços bastante díspares, em termos de enquadramentos e proporções. Num ambiente plasticamente maleável, o protagonista desloca-se entre florestas, horizontes, jardins, morros e ruas, cada qual com suas regras de composição também cambiantes. A principal constante, neste caso, é uma espécie de geografia criativa, pautada pela presença gráfica e corporal da personagem, cuja função é atribuir continuidade a espaços diferentes e em constante mutação. Como aqui debatido, o campo-cidade respeita uma dualidade de grafismos que, por sua vez, são integrados por um regime narrativo mais amplo, pautado pela plasticidade, que tenciona e complementa a intriga principal.

Nestes espaços, o Menino presencia as dificuldades do homem do campo, os cenários utópicos vão dando lugar à cidade caótica, que está destinada a ser a área “receptora” dos sertanejos-retirantes e ela é moldada por eles, transformando-se em palco de expressões de desigualdades. Esse panorama é protagonizado por grupos sociais em grande e visível assimetria. Percebemos que, enquanto o Menino passa pela cidade, com a rejeição dessa população pela sociedade dominante e desprezo do Estado, esses retirantes acabam indo morar nas periferias e formando as favelas. Os espaços geográficos são moldados de forma inelutável por situações oriundas destas mazelas sociais.

A dissolução da família é outra consequência do êxodo do retirante-sertanejo, talvez um dos temas principais de *O Menino e o Mundo*. Chefes de famílias originárias do sertão abandonariam sua família, em busca de uma forma melhor de sustento e muitas vezes não retornariam. Os filhos também partem em busca de alguma forma de sobrevivência. É o que acontece na obra de Abreu, com a partida do próprio Menino.

Assim como o Estado repressor representado na animação, nossa literatura regionalista também representava a violência do Estado, o controle social dos retirantes se efetivaria por meio de batidas policiais nos próprios abarracamentos, nos trajetos para o trabalho ou em outros aglomerados de miseráveis, para lhes *ensinar*. A violência policial sob a justificativa de manutenção da ordem é representada, emblematicamente, em *A Fome*, conforme a narrativa a seguir:

A soldadesca se aproximava mais e mais [...]. As palavras insultuosas já se ouviam perfeitamente. As mulheres tremiam de medo [...]. Os homens, envergonhados de sua fraqueza, cravavam o olhar no chão! [...]. As patas dos animais pisavam os infelizes, que a prancha do soldado lançava por terra! Na areia rolavam, estorcendo-se, homens e mulheres, cuja epiderme, ainda coberta de cicatrizes, havia sido rasgada. Debandou-se em um instante o grupo. Os soldados continuavam a

perseguí-los, quando o comandante os chamou a postos: Basta por hoje de ensino, não faltará ocasião de surrar esta canalha (TEÓFILO, 1979, p. 180-181).

Afinal, a violência e a repressão são outras ferramentas de dominação representadas em obras distópicas, senão, das principais exercidas para controle social, em *O Menino e o Mundo* (tema do tópico a seguir).

3.4 As manifestações populares em *O Menino e o Mundo* – vigiar e punir

Outra faceta do cenário distópico presente em *O Menino e o Mundo* reside na complexa teia de dominação urdida por poderes hegemônicos. Essa dominação se revela não apenas de maneira direta, por intermédio do aparato estatal, mas também se manifesta subliminarmente, por meio de metáforas visuais que retratam a opressão que permeia os âmbitos político, social e cultural, delineando as fronteiras que segregam e subjagam determinados grupos sociais. A obra aprofunda-se em expor como essa relação de poder, com suas camadas interligadas, molda e restringe as possibilidades e perspectivas de diferentes comunidades, pintando um quadro sóbrio da interconexão entre autoridade e subjugação, e suas reverberações no tecido da narrativa.

Assim como no tópico antecedente tratamos da dominação através da perda da individualidade e do pensamento, demonstrados através do trabalho operário sistematizado, de acordo com Gramsci (2007, p. 266), o americanismo-fordismo tratava-se do “[...] maior esforço coletivo até agora realizado para criar, com rapidez inaudita e com uma consciência do objetivo, jamais vista na história, um tipo novo de trabalhador e de homem [...]”. Gramsci entendia americanismo e fordismo como indissociáveis, uma vez que, atrelado aos modernos artefatos, havia um projeto orgânico de sociabilidade direcionado a sintonizar as necessidades de industrialização ao modo de vida das pessoas, garantindo a hegemonia da classe dominante.

[...] a supremacia de um grupo social se manifesta em dois modos, como “domínio” e como “direção moral e intelectual”. Um grupo social é dominante dos grupos adversários os quais tende a “liquidar” ou a submeter mesmo com a força armada e é dirigente dos grupos afins e aliados (GRAMSCI, 2002, p. 62).

A inter-relação entre o silenciamento, a dominação e os conflitos culturais é profundamente enraizada na narrativa, uma vez que esses fenômenos encapsulam complexas teias de poder e influência, manifestando-se de maneira intrincada nas interações entre distintos agrupamentos culturais. Uma análise detalhada de cada um desses componentes e das suas interconexões revela a profundidade das dinâmicas subjacentes.

Por meio de metáforas visuais e também por uma abordagem direta, Abreu evidencia de maneira eloquente que o universo que abriga o Menino encontra-se submerso em um estado de repressão, subjugado por um poder hegemônico que emerge como um ente opressor, personificando um Estado cuja influência abrange não apenas a manifestação explícita de violência, mas também a imposição de um silenciamento sobre o grupo subjugado, assim como Foucault (1979) examina em seus estudos, sobre as operações sutis de poder:

Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua “política geral” de verdade, isto é, os tipos de discurso que aceita e faz funcionar como verdadeiros..., os meios pelo qual cada um deles é sancionado, as técnicas e procedimentos valorizados na aquisição da verdade; o status daqueles que estão encarregados de dizer o que conta como verdadeiro (FOUCAULT, 2022, p. 220).

Numa passagem crucial da narrativa, o Menino se depara com um conjunto de indivíduos dissidentes, ecoando um tema recorrente em outras obras distópicas. Assim como ocorre em outras obras do gênero, este grupo divergente não se sujeita à conformidade, eventualmente emergindo das sombras para desafiar as verdades impostas. Na animação, esse elemento é representado por um bando de foliões, cuja expressão se desenha por meio da alegria e da música, enredando o Menino em seu chamado à ação pacífica. No entanto, esta celebração da liberdade se choca diretamente com a opressão do Estado, que emprega suas forças para subjugar e calar a voz desse grupo dissidente, traçando assim um arco narrativo tenso e instigante de confronto e resiliência contra a tirania.

Essas vozes, uma vez ressoantes e fervorosas, cedem ao silêncio em meio a uma batalha intensa, cuja representação se entrelaça com as metáforas inseridas ao longo do trecho da obra. O espetáculo da punição desdobra-se de maneira a deixar à mostra seus efeitos cuidadosamente almejados. Tais efeitos, profundamente arraigados, transbordam não somente nos corpos físicos dos indivíduos que compõem o grupo, como também reverberam na consciência coletiva que forja os alicerces da sociedade delineada na narrativa. Este momento culminante exhibe, de maneira complexa e impactante, os fios sutis que entrelaçam o indivíduo e o coletivo, desvendando a profundidade das consequências inerentes à interseção entre poder, resistência e conformidade. Foucault (1975) traça a mudança dessas exhibições públicas de poder para a emergência do poder disciplinar, que opera por meio de mecanismos mais sutis e penetrantes.

Este grupo dissidente representado nos festejos populares, em *O Menino e Mundo*, cumpre uma função desafiadora ao Estado; a própria existência do grupo *Airgela* por si só, desestabiliza a ordem daquela sociedade conservadora. Contudo, além de servir como um manifesto àquela situação presente, também se torna um refúgio para aquelas pessoas que

estão privadas de liberdade. As sátiras populares servem para desafiar e inverter situações e relações de poder impostas naquela realidade. Mikhail Bakhtin (1987) enxergou essas celebrações como espaços de subversão e inversão temporária da ordem estabelecida, em que as convenções sociais e hierarquias eram temporariamente desafiadas e invertidas. Ele considerava o carnaval uma manifestação da cultura popular que permitia a expressão das vozes subalternas, dando voz às camadas marginalizadas da sociedade.

Bakhtin (1987) destacou como o carnaval e festas similares, marcadas por sua atmosfera lúdica e cômica, desafiavam as noções de autoridade e poder. As estruturas de poder, o Estado e a Igreja, tradicionalmente instituições que detinham autoridade inquestionável, eram frequentemente objeto de sátiras e paródias durante essas celebrações. Essa inversão de papéis temporária proporcionava um espaço de liberdade em que as normas eram desafiadas, permitindo a expressão de críticas e questionamentos que normalmente seriam reprimidos.

O carnaval e festas populares representavam uma espécie de "segundo mundo" que coexistia com o mundo oficial. Esse "segundo mundo" oferecia uma plataforma para a contestação e a subversão, questionando a autoridade das instituições dominantes. Como afirmou Bakhtin (1987, p. 10):

O humor carnavalesco é ambíguo. Constitui um segundo mundo, que tem suas leis, seus costumes e suas verdades, mas todas são inversas em relação ao mundo oficial. O segundo mundo do carnaval é o mundo da verdade de cabeça para baixo. A vida e o corpo humano, tal como são, não estão em harmonia consigo mesmos; o corpo humano está desarticulado, destituído de lados e limites bem definidos, uma vez que o próprio corpo humano é destituído de face ou fundo. Na verdade, a cabeça pode ser onde quer que esteja o pé, os órgãos podem estar em qualquer lugar, pois tudo é confuso e fundido na carne única da vida.

Os eventos festivos que emergiam das raízes populares conferiam uma oportunidade singular de reverter, mesmo que temporariamente, as dinâmicas estabelecidas de poder. Eram ocasiões que habilmente facultavam ao povo a possibilidade de inquirir e confrontar as figuras de autoridade que governavam. As festividades carnavalescas, com sua atmosfera singular, adquiriam o caráter de uma válvula de escape para a crescente tensão social, funcionando como um espaço onde as crenças dissidentes podiam encontrar expressão.

Durante o carnaval, os códigos sociais eram desafiados de maneira sutil e engenhosa. Por meio da linguagem e símbolos aceitáveis nesse contexto, as pessoas podiam transmitir suas frustrações e insatisfações sem enfrentar diretamente a censura do dia-a-dia. Contudo, é notável que essa expressão de dissidência encontrasse um lugar de sufocamento na animação de Abreu, o que realça uma dimensão crítica da narrativa. O poder opressor, que se

manifestava tanto no Estado quanto na Igreja, explicado por Bakhtin, via na celebração do carnaval uma ameaça potencial à sua hegemonia.

Esses momentos de festa eram muito mais do que meras ocasiões de alegria. Eles representavam espaços de resistência, onde as hierarquias sociais eram momentaneamente desafiadas e as regras do jogo invertidas. Nesse âmbito, vozes normalmente silenciadas emergiam e afrontavam as estruturas de poder estabelecidas. A crítica direcionada às autoridades, especialmente ao Estado e à Igreja, pulsava nas entrelinhas dessas celebrações, insinuando uma resistência consciente e codificada que permeava as manifestações festivas populares.

Para Bakhtin (1987), as festas oficiais no Medievo, ou seja, da Igreja e do Estado feudal, contribuíam intencionalmente para a manutenção da ordem social predominante – consagrando, por exemplo, a estabilidade de hierarquias, normas e valores político-morais. Em contrapartida, o carnaval promovia uma segunda vida ao povo, em que se destronavam as hierarquizações e compartimentações por meio da paródia, como um mundo ao revés. Dessa forma, sendo as festividades carnavalescas das maiores expressões da cultura popular medieval, podemos perceber que não deixou de abstrair realidades distintas das vigentes.

É preciso assinalar, contudo, que a paródia carnavalesca está muito distante da paródia moderna puramente negativa e formal; com efeito, mesmo negando, aquela ressuscita e renova ao mesmo tempo. A negação pura e simples é quase sempre alheia à cultura popular. Sem conhecer essa linguagem, é impossível conhecer a fundo e em todos os aspectos a literatura do Renascimento e do barroco. Não só a literatura, mas também as utopias do Renascimento e a sua própria concepção do mundo estavam profundamente impregnadas pela percepção carnavalesca do mundo e adotavam frequentemente suas formas e símbolos (BAKHTIN, 1987, p. 10).

A *Utopia* sendo produzida por uma personalidade de exceção, as “massas anônimas”, ali se encontram representadas; afinal, a cultura e as reivindicações populares são muitas vezes as mais importantes fontes de inspiração do literato, estando presentes na alta intelectualidade devido à sua realidade cotidiana (BAKHTIN, 1987).

Neste capítulo, apuramos os conceitos de *utopia* e *distopia* como ferramentas metodológicas de análise do objeto escolhido, posicionando a obra como representante junto às demais produções canônicas e paradigmáticas que abordam este universo. No capítulo a seguir, para uma análise imagética, a fim de completar os sentidos e proporcionar um aporte a esta análise prévia, apresentamos mais duas ferramentas metodológicas relacionadas à comunicação e ao estudo da imagem: *A Teoria das Metáforas Visuais* e os *Estudos da Percepção Visual*.

4 - Cenários dos estudos das Metáforas e da Percepção Visual: delimitações e recortes temáticos para análise do objeto

Para este capítulo, apresentamos o arcabouço teórico no qual o filme *O Menino e o Mundo* foi analisado. Com base na teoria da metáfora cognitiva, fizemos os entrelaçamentos entre a linguagem imagética criada por Abreu com a teoria de Lakoff e Johnson – *Metáforas da Vida Cotidiana* (1980) – com enquadramento mais específico no conceito das metáforas criativas, que buscam novas similaridades (não convencionais) e verificamos se houve a aplicação de sistemas de metáforas e outros esquemas conceptuais presentes na animação. Para isso, é importante entendermos o caminho percorrido pelos estudos das metáforas em um breve histórico da sua jornada desde Aristóteles até Lakoff e Johnson, dentre outras colaborações, e de quando passam a ser compreendidas como elementos participantes da forma como elaboramos os conceitos, da formação do pensamento à maneira como os expressamos.

Além da teoria das metáforas visuais, no entendimento que elas respondem parte das perguntas a respeito do objeto e de uma forma a acrescentar a análise, também comentamos sobre algumas questões relacionadas à *percepção visual*, sob o aspecto do que encontramos nos elementos da própria imagem e nas tensões que elas proporcionam através do encontro de suas linhas, planos, cores e composições.

Embora, inicialmente, pareçam ser teorias que adotam perspectivas distintas – uma com enfoque nos significados intrínsecos da própria imagem e a outra buscando incorporar significados e conceitos externos à imagem –, elas se entrelaçam na medida em que compartilham a ênfase na abertura do conceito por meio da interação com o olhar do espectador, seu repertório visual e o contexto em que estão inseridas. Portanto, ao considerar esses aspectos sob ambas as óticas, o estudo destas teorias proporciona uma contribuição substancial e reflexiva, enriquecendo a análise do objeto em questão.

4.1 A metáfora Aristotélica

Iniciando por uma tentativa em definir o que é metáfora, começamos pela definição clássica em dizer que a metáfora consiste na transferência de significado por meio da semelhança. A própria etimologia da palavra "metaphora" – com "(meta)" significando "além" e "(phora)" significando "portar" – revela a ideia de "portar para além", indicando,

portanto, o ato de transportar. Essa transferência ou deslocamento de significado é, posteriormente, referida como "*tropos*", derivada do verbo "*trepo*" (desviar, virar, girar). Em resumo, criar uma metáfora envolve desviar-se do uso convencional das palavras para gerar um significado inesperado. Produzir metáforas significa, essencialmente, reconfigurar e instigar uma mudança epistêmica ou cognitiva, gerando impactos sensíveis e emocionais no espectador ou leitor. A mais amplamente divulgada definição clássica de metáfora é: “consiste no transportar para uma coisa o nome de outra, ou do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou da espécie de uma para a espécie de outra, ou por analogia” (ARISTÓTELES, 1991).

De acordo com Lakoff e Johnson (1980), durante séculos, a metáfora foi equivocadamente percebida como mero adorno ou elemento decorativo da comunicação, desprovida de uma função informativa. Essa visão, orientada pelo objetivismo, prevaleceu na cultura ocidental, especialmente na filosofia ocidental, desde os pré-socráticos até os dias atuais. No entanto, nos últimos 25 anos, houve uma virada de paradigmas, e a metáfora vem sendo reconhecida como uma importante ferramenta de cognição que desempenha um papel importante nos nossos processos perceptuais e cognitivos.

Essa foi a revelação significativa de Reddy (1979) e de Lakoff e Johnson (1980), os quais identificaram a natureza cognitiva metafórica impregnada na linguagem comum ou cotidiana. Estes últimos cunharam o termo "conceito metafórico" para referir-se às metáforas presentes na vida diária, as quais governam nosso pensamento e ações, sendo, na verdade, conceitos metafóricos que se expressam de diversas formas na linguagem. Um exemplo desse conceito metafórico é a "metáfora do canal"³⁶, proposta por Reddy (1979), autor cujo impacto foi significativo na obra de Lakoff e Johnson (2003) [1980]. Para Michael Reddy, grosso modo, estruturada pela seguinte metáfora complexa: ideias (ou significados) são objetos; expressões linguísticas são recipientes; comunicação é enviar.

Começando por Aristóteles, segundo suas obras, *Technérhetorike* (conhecido como “Retórica” [ARISTÓTELES, 2005]) e *Poiêtikêtechnê* (“Poética” [ARISTÓTELES, 1991]), cunhava o sentido do discurso retórico e do discurso poético do uso desta figura de linguagem, limitando-a, no primeiro, a um sentido mais persuasivo e, no segundo, a um sentido mais do belo (AGGIO, 2022), a crítica aristotélica ao uso da metáfora estava em produzir clareza para

³⁶ Trata-se do trabalho de Reddy (1970), em seu famoso ensaio “The Conduit Metaphor”. Nele, Reddy investigou a maneira como nós conceptualizamos o conceito de *comunicação*: a ideia principal da chamada metáfora do canal é a de que uma comunicação com êxito supõe que o ouvinte ou o leitor “receba” o significado, já “depositado” nas palavras, em sua mente.

expressão retórica ou poética, mas obscuridade para a enunciação científica necessária a definição, então, uso excessivo de metáforas não seria apenas inútil, mas um empecilho para a aquisição do conhecimento e clareza (AGGIO, 2022). Na obra "Poética", são examinados os princípios da *mimesis* (representação como imitação) e das ações humanas na poesia trágica. Já na "Retórica", são exploradas as estratégias persuasivas (CORTE, 2016). A relevância da tradição aristotélica é tão marcante que Umberto Eco (1988, p. 218) observa que “entre milhares de páginas dedicadas à metáfora, poucas realmente acrescentam algo substancial além dos primeiros dois ou três conceitos fundamentais propostos por Aristóteles”.

Contudo, Aristóteles estava particularmente interessado na retórica e na persuasão, e ele via as metáforas como ferramentas eficazes para comunicar de maneira persuasiva e criar uma impressão vívida na mente do ouvinte. Destacava a importância da semelhança ou analogia entre os termos usados na metáfora, acreditando que as metáforas funcionam efetivamente quando há uma base de comparação reconhecível entre os elementos envolvidos.

No livro III da Retórica, Aristóteles observou que toda metáfora surge da intuição de uma analogia entre coisas diferentes; Middleton Murry exige que a analogia seja real e que até então não tenha sido observada (Countries of the Mind, II, 4). Aristóteles, como se vê, baseia a metáfora nas coisas e não na linguagem (BORGES, 1998, p. 421).

Aristóteles demonstrava uma preocupação específica em evitar o uso ostensivo de metáforas para expressar o trivial, bem como em evitar sua aplicação de maneira inadequada ou desprovida de razão (*logos*). Em resumo, a metáfora não deveria resultar em ridículo, tornar-se excessivamente séria ou trágica, e tampouco deveria carecer de clareza. Sob uma perspectiva retórica, sua função era expressar de maneira apropriada as emoções e ações, visando à persuasão (Ret. III 7, 1408a10). Em outras palavras, a adequação retórica residia na escolha de termos apropriados que estivessem em sintonia com as ações, o caráter ético do orador e as emoções presentes no conteúdo do discurso.

A metáfora, portanto, está alicerçada nas coisas e não na linguagem. Ela não poderia ser um mero objeto verbal descolado da coisa nomeada. Mesmo os nomes fictícios, como bode-cervo ou cavalo-alado, são frutos da imaginação que combina elementos existentes percebidos, segundo Aristóteles (AGGIO, 2022, p. 46).

Importante entendermos a metáfora como participante do processo cognitivo e da formação da estrutura do pensamento e não como um mero ornamento da linguagem, conforme defendido anteriormente.

4.2 A metáfora como um processo cognitivo

Após Aristóteles, a metáfora tornou-se objeto de estudo, principalmente entre filósofos, retóricos, críticos literários, psicólogos e linguístas. Entretanto, diversos pensadores a percebiam como um fenômeno linguístico ou imaginativo fora do comum (LAKOFF; JOHNSON, 1980), frequentemente advogando por restrições em seu uso e favorecendo o sentido literal em detrimento do figurado.

Contudo, alguns filósofos, como Rousseau e Nietzsche, atribuíram à metáfora um papel central na linguagem. No século XVIII, Rousseau contestou o projeto iluminista que enfatizava a supremacia da razão, dando destaque ao discurso poético e sugerindo que a linguagem primordial deveria ter sido essencialmente metafórica: “como os primeiros impulsos que levaram o homem a falar foram as paixões, suas primeiras expressões foram tropos. A linguagem figurada foi a primeira a surgir, e o sentido literal foi descoberto por último” (ROUSSEAU, 1987, p. 164). Nessa fase, segundo ele, “somente se expressava através da poesia, sendo que a reflexão só veio muito tempo depois” (idem).

Rousseau argumentava que a evolução em direção à razão, ou seja, ao “sentido literal” das palavras, foi um processo gradual. No estágio inicial da linguagem falada, a representação dos sentimentos era o objetivo principal. Ao situar a origem da fala na linguagem figurada, Rousseau afirmava que a capacidade metafórica era intrínseca ao ser humano.

Por outro lado, Nietzsche extrapolou a origem da linguagem ao perceber a natureza metafórica inerente ao próprio conceito de verdade. Segundo sua perspectiva, cada palavra seria uma forma de metáfora fossilizada, uma expressão originalmente metafórica que, ao longo do tempo, adquiriu um significado denotativo:

o que é a verdade, portanto? Um batalhão móvel de metáforas, metonímias, antropomorfismos, enfim, uma soma de relações humanas que foram enfatizadas poética e retoricamente, transpostas, enfeitadas, e que, após um longo uso, parecem a um povo sólidas, canônicas e obrigatórias. As verdades são ilusões das quais se esqueceu o que são, metáforas que se tomaram gastas e sem força sensível, moedas que perderam sua efígie e agora só entram em consideração como metal, não mais como moedas (NIETZSCHE, 2005, p. 57).

O que Nietzsche sugere é que toda a linguagem possui uma natureza metafórica intrínseca. Ao empregarmos qualquer forma de linguagem, utilizamos elementos como sons ou marcas gráficas para "representar" entidades não linguísticas. No entanto, o que Nietzsche percebe é que a linguagem não pode ser fundamentada na *mimesis*, uma teoria que postula que a representação é, ou deveria ser, uma imitação da natureza. Assim como a metáfora, toda

linguagem se baseia na analogia e na conceptualização, não na correspondência direta com a realidade (LIMA, 2018). Conforme essa concepção, as palavras não funcionam como representações fiéis do real, mas, sim, como construções conceituais. Nietzsche emprega essa compreensão da metáfora para realizar uma crítica epistemológica ao conceito de verdade, rejeitando a ideia de que a verdade seja um espelho preciso da natureza (LIMA, 2018).

Tanto Rousseau quanto Nietzsche defendem os seguintes princípios (CORTE, 2016 p. 33):

1. a primazia (origem) e a importância da linguagem figurada;
2. a maneira como a natureza da linguagem influi no pensamento; e
3. a inevitabilidade da presença dos recursos figurados ou dos *tropos* em qualquer texto.

Durante o século XX, a concepção da metáfora como um mero ornamento foi gradativamente deixada de lado, passando a ser reconhecida como um elemento crucial na cognição. Nesse contexto, a metáfora passou a ser entendida como fundamental para o modo como processamos informações e adquirimos conhecimento.

Dois investigadores proeminentes, o retórico I. A. Richards (1936) e o filósofo da tradição analítica Max Black (1954), conceberam a metáfora como um meio de interação entre pensamentos. Nesse processo, a metáfora não apenas "veste" a mensagem transmitida, mas a modifica, conferindo-lhe enriquecimento, rompendo, assim, com a concepção neutra do "transporte" de conceitos proposta por Aristóteles. Para Richards, a metáfora é compreendida como um ato intrínseco ao pensamento, não sendo uma utilização desviada da linguagem. Sob tal perspectiva, ele propõe que o significado da metáfora seja apreendido mediante a interação entre o "tenor" (a entidade pensada) e o "veículo" (a expressão utilizada).

Exemplificando, quando Shakespeare, em *Romeu e Julieta*, emprega a metáfora "Julieta é o sol", o termo "sol" atua como veículo, enquanto a ideia sugerida pela metáfora constitui o tenor. Aqui, o sol evoca o amanhecer (a esperança), e Julieta adquire tamanha importância para Romeu que o mundo passa a girar em torno dela, analogamente à rotação da Terra em torno do Sol. Nesse contexto, a metáfora se revela como um empréstimo entre pensamentos, uma transação entre contextos, e não meramente uma transposição de palavras (LÁZARO, 1983 *apud* CORTE, 2016).

A teoria de interação metafórica de Richards foi desenvolvida a partir do enfoque pragmático de Black. Segundo Black, a metáfora é um elemento que está sujeito a leituras e reinterpretações contínuas, sendo que cada contexto contribui de alguma forma para modificar o sentido de uma figura de linguagem (CORTE, 2016). A própria definição da palavra "rosa"

é contextual, podendo referir-se literalmente a uma planta ou, metaforicamente, ao conceito de beleza, fragrância e delicadeza. Esses atributos, considerados estereótipos ou conotações triviais da rosa, são, então, aplicados à noção comum de feminilidade (FOSSILE, 2001). Para Black, o ponto crucial reside no fato de que a palavra "rosa" evoca um "sistema de lugares comuns associados" e, desse modo, organiza a visão coletiva acerca da feminilidade (idem). Para além da mera definição linguística da metáfora, Black percebe que, por trás dela, encontramos não apenas a sua natureza como figura de linguagem, mas também uma relação contextual intrínseca às nossas concepções de mundo e práticas, entre outros elementos. Black compreende a metáfora como um processo cognitivo, uma forma de organizar a própria realidade (FOSSILE, 2001).

A partir das contribuições de Richards, e posteriormente de Black, o estudo da metáfora começou a ser enquadrado na dicotomia entre linguagem e pensamento. Essa dicotomia sugere duas perspectivas: a metáfora como expressão linguística, em que as palavras são utilizadas para manifestar conceitos, e a metáfora como um processo cognitivo, conectando e relacionando conceitos. Ao abordar a metáfora como um elemento ativo no pensamento, Black e Richards anteciparam as investigações sobre metáforas que têm atraído a atenção de pesquisadores das ciências cognitivas.

4.3 A Teoria da Metáfora Conceptual – TMC

A origem deste estudo se fundamenta na inquietação dos pesquisadores em compreender como as pessoas interpretam sua linguagem e experiências. Notaram que, tanto na esfera linguística quanto nos estudos filosóficos, a metáfora era, tradicionalmente, considerada uma questão periférica. No entanto, como dito anteriormente, a análise revelou que a importância da metáfora transcende sua abordagem convencional, tornando-se, na verdade, um elemento central e fundamental para capturar de maneira adequada os significados e entendimentos.

A metáfora não se restringe a ser apenas um recurso linguístico; ela emerge como um conceito que permeia a própria forma de viver e pensar. Dessa maneira, a partir da segunda metade do século XX, um contingente crescente de cientistas cognitivos voltou sua atenção para a investigação sobre a metáfora. Um marco nesse desenvolvimento foi a compilação organizada por Andrew Orthony, intitulada *Metaphor and Thought* (1979), que reuniu destacados estudiosos dedicados à pesquisa do tema.

Esses estudos não se limitaram apenas à análise da metáfora como uma expressão figurada da linguagem, mas também a consideraram como uma forma intrínseca de pensamento. Uma das obras mais importantes desse período foi o renomado *Metaphors We Live By*, de George Lakoff e Mark Johnson (1980). Os autores abordam a metáfora não apenas como um fenômeno restrito à imaginação poética ou como uma ornamentação estilística e retórica, conforme a abordagem tradicional, mas também como uma característica presente na linguagem cotidiana. A metáfora é concebida como uma entidade diretamente interligada ao cotidiano, não apenas na esfera linguística, mas também nos domínios do pensamento e das ações. Os autores argumentam que nosso sistema conceitual diário é, fundamentalmente, metafórico em sua essência:

1. A metáfora é primordialmente uma questão de pensamento e ação e somente secundariamente uma questão de linguagem.
2. a. As metáforas podem ser baseadas em similaridades, apesar de, em muitos casos, essas similaridades serem elas mesmas baseadas em metáforas convencionais que não são baseadas em similaridades. Essas similaridades baseadas em metáforas convencionais são, entretanto, reais em nossa cultura, pois as metáforas convencionais definem parcialmente o que entendemos por real.
- b. Embora a metáfora possa ser baseada parcialmente em similaridades isoladas, consideramos similaridades importantes aquelas criadas pela metáfora [...].
3. A função primeira da metáfora é dar uma compreensão parcial de um tipo de experiência em termos de um outro tipo de experiência. Isso pode envolver similaridades preexistentes isoladas, a criação de novas similaridades e assim por diante (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 253, 254).

A maioria das pessoas pode pensar que metáfora seja algo que apenas sirva aos poetas, ou para a imaginação poética, ou como uma retórica de floreio da linguagem e sem que algo profundo ali esteja sendo elaborado na comunicação. Porém, Lakoff e Johnson (1980) defendem justamente o contrário, em tradução livre de *Metaphors We Live By* (1980) “Nosso sistema conceitual comum, em termos do qual pensamos e agimos, é fundamentalmente metafórico por natureza”. A forma como agimos, pensamos, vivemos e nos comunicamos está intrinsecamente ligada a uma mediação através das metáforas. E com essa percepção, Lakoff e Johnson (1980) voltaram sua atenção a este conceito, pouco explorado como peça fundamental dos significados. Sendo assim, não seria algo que diz respeito apenas ao intelecto, ela governa nosso dia-a-dia, nos detalhes mais comuns e insignificantes que passam despercebidos:

Nossos conceitos estruturam o que percebemos, como nos movimentamos no mundo e como nos relacionamos com outras pessoas. Nosso sistema conceitual desempenha, portanto, um papel central na definição de nossas realidades cotidianas. Se estivermos certos ao sugerir que nosso sistema conceitual é em grande parte metafórico, então a

maneira como pensamos, o que vivenciamos e o que fazemos todos os dias é, em grande parte, uma questão de metáfora (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 11)³⁷.

O paradigmático exemplo apresentado por Lakoff e Johnson destaca as metáforas frequentemente utilizadas em expressões cotidianas para descrever o ato de argumentar, tais como "ele ganhou a discussão", "eu ataquei os pontos fracos do argumento", "suas afirmações são indefensáveis" ou "tive que me render aos seus argumentos". Esses exemplos ilustram a metáfora que conceptualiza a argumentação como uma guerra (“ARGUMENTAÇÃO É UMA GUERRA”), em que a linguagem adota uma roupagem bélica para descrever as interações argumentativas.

As metáforas como expressões linguísticas são possíveis precisamente porque existem metáforas no sistema conceitual de uma pessoa. Portanto, sempre que neste livro falamos de metáforas, como ARGUMENTO É GUERRA, deve-se entender que metáfora significa conceito metafórico (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 14).

No entanto, é importante reconhecer que essas metáforas transcendem simples expressões linguísticas e têm implicações na estrutura conceitual das pessoas e na cultura que as abraça. Nesse contexto, as metáforas não apenas refletem, como também moldam e influenciam as concepções que as pessoas têm sobre a argumentação. A abordagem metafórica da “argumentação como uma guerra” não é universal e pode variar entre culturas, refletindo predisposições culturais distintas. Uma cultura que não compartilhe a associação entre argumentação e guerra, por exemplo, pode não empregar tais metáforas em sua linguagem cotidiana.

Para Lakoff (1980), “a essência da metáfora é a compreensão e a experiência de uma coisa em termos de outra”, ou seja, uma analogia entre a coisa concreta (familiar e palpável) e outra mais abstrata (e menos conhecida). Desse modo, "transportamos" uma forma de se relacionar em uma esfera da nossa vida para outra (idem). Lakoff e Johnson, sobre a capacidade metafórica de associação, afirmam que: "a metáfora é uma das nossas ferramentas mais importantes para tentar compreender parcialmente o que não pode ser totalmente compreendido: nossos sentimentos, experiências estéticas, práticas morais e consciência espiritual" (idem).

Nesse contexto, a metáfora reflete as inferências e compreensões provenientes de domínios específicos. O coração da metáfora reside nas inferências derivadas da compreensão

³⁷ Tradução livre de: “Our concepts structure what we perceive, how we get around in the world, and how we relate to other people. Our conceptual system thus plays a central role in defining our everyday realities. If we are right in suggesting that our conceptual system is largely metaphorical, then the way we think, what we experience, and what we do every day is very much a matter of metaphor”.

de um domínio e sua aplicação a outros domínios. Um domínio fundamental de referência é o sensorio motor, no qual as interações com objetos, movimento no espaço, manipulação de itens, ingestão de alimentos e percepções sensoriais ocorrem.

Interessante pensar que, se empregarmos uma metáfora para melhorar a clareza e o entendimento em determinada situação, ela atua diferente da argumentação de Aristóteles sobre prejudicar tal compreensão. Como neste exemplo:

Um programador de dados, ao tentar explicar ao cliente que um determinado erro de um código no sistema não estava sendo provocado por uma outra correção que ele havia feito previamente, argumenta: “Digamos que vocês são um restaurante e pediram a mim um sistema de *delivery*; eu fui, comprei a moto, contratei o motorista e botei para entregar. Mas, ao começar a fazer entregas, vimos que a fritadeira estava quebrada; então, não dava para fazer batata frita. Quando um cliente pedia para entregar um combo de hambúrguer refri e batata, o *delivery* entrega apenas o hambúrguer e o refri. Veja bem, o *delivery* está sendo feito de forma correta, o problema é a fritadeira, nada a ver com o sistema de entregas”.

Desta forma, o programador usa metáforas para falar de uma linguagem que está além da compreensão do cliente, clarificando a situação. Vamos esquematizá-la a seguir (Quadro 4):

Quadro 4 - Diferenças entre o veículo utilizado para representar SISTEMA DE DADOS na metáfora³⁸:

DELIVERY - Veículo da metáfora	SISTEMA DE DADOS - Alvo da metáfora
Moto, carro, motorista, produto	Não possui materialidade que possa ser dita como concreto
O termo de <i>delivery</i> (entrega) é um serviço, que constitui de objetos materiais para existir.	Inclui números e palavras para criar algo que também é abstrato, como programas, por exemplo

Fonte: Cf. GINO *in* SILVA; CARNEIRO, 2018.

Assim, entendemos que a metáfora está totalmente integrada ao cotidiano, à forma como enxergamos o mundo e nos expressamos. Segundo Severo (2020)³⁹, há constantemente

³⁸ Quadro de análise proposto pelo professor e pesquisador da imagem, Mauricio Silva Gino, no artigo *Meow! in* SILVA; CARNEIRO, 2018.

³⁹ Rogério Passos Severo é professor adjunto no Departamento de Filosofia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; PhD em Filosofia pela University of Illinois at Chicago; atua nas áreas de filosofia da ciência, teoria do conhecimento, filosofia da linguagem, metafísica e filosofia da religião. Texto fornecido pelo autor na

uma vigilância corporal em relação a esses fenômenos, e este entendimento é utilizado para apreender e compreender outros fenômenos. Esse tipo de compreensão é aplicada, por exemplo, na interpretação de eventos subjetivos, emocionais, questões de justiça, política, moralidade e causais, que são mais abstratos. Além disso, estabelecemos conexões entre essas ocorrências e relacionamos uns aos outros. Portanto, nossa compreensão de fenômenos mais complexos está intrinsecamente ligada, metaforicamente, aos processos de compreensão associados aos fenômenos naturais.

A integração de ideias concretas com conceitos mais abstratos é um princípio fundamental na teoria de interação proposta por Richards (1936), que explora a relação entre o tenor e o veículo da metáfora. Em consonância, a abordagem de Lakoff e Johnson (1980) expande esse processo de correspondência ao utilizar o conceito de "mapeamento" entre os domínios semânticos, especificamente entre o domínio-fonte (mais concreto) e o domínio-alvo (mais abstrato). Tomemos como exemplo a metáfora: "nosso namoro está em um beco sem saída". Neste caso, a sugestão é o conceito metafórico de que O AMOR É UMA JORNADA. O domínio-alvo do AMOR, envolvendo a complexidade dos anseios dos amantes, é mapeado em termos do domínio-fonte da JORNADA, abarcando elementos concretos, como o viajante, o veículo de transporte, os destinos, entre outros.

A metáfora envolve a compreensão de um domínio da experiência, amor, em termos de um domínio muito diferente da experiência, as viagens. A metáfora pode ser entendida como um mapeamento (no sentido matemático) de um domínio de origem (neste caso, as viagens) a um domínio alvo (neste caso, o amor). O mapeamento é estruturado sistematicamente. Há correspondências ontológicas, de acordo com as quais as entidades no domínio do amor (por exemplo, os amantes, seus objetivos comuns, suas dificuldades, a relação amorosa etc) correspondem sistematicamente a entidades no domínio de uma viagem (os viajantes, o veículo, os destinos etc.) (LAKOFF, 1986, p. 215-225).

Outro exemplo de metáfora romântica: "o amor é fogo que arde", em que o AMOR é o domínio-alvo (abstrato), correlacionando-se com o domínio-fonte mais concreto "fogo que arde". Este segundo exemplo destaca a diversidade de metáforas que permeiam nossa linguagem e refletem as variadas formas como concebemos e vivenciamos o amor. Coração da metáfora: inferências em domínios sensório-motores (espaço, objetos) que são usados como motores modelos para – inferências em outros domínios (subjetividades, emoções, justiça etc.).

A nossa compreensão e percepção do mundo é, em grande medida, construída sobre um substrato metafórico. A complexidade do funcionamento da mente e a estruturação de nossos conceitos se entrelaçam intrinsecamente com o uso generalizado de metáforas. “Pois muitos dos conceitos que são importantes para nós, além de abstratos, não são claramente delineados em nossa experiência (as emoções, ideias, tempo etc.)” (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Para ilustrar, ao empregarmos a expressão "minha mente está cheia de ideias", de maneira metafórica, estabelecemos uma associação entre a mente e um recipiente físico, concebendo-a como um objeto que pode ser preenchido por algo concreto, embora, paradoxalmente, utilizemos um termo abstrato, "ideia".

O que constitui a metáfora tema amor-como-viagem não é nenhuma palavra ou expressão particular. É o mapeamento ontológico e epistêmico entre domínios conceituais, do domínio fonte das viagens ao domínio do amor. A metáfora não é uma questão apenas de linguagem, mas de pensamento e de razão. A linguagem é o reflexo do mapeamento. O mapeamento é convencional, um dos nossos modos convencionais de entender o amor (LAKOFF, 1986, p. 216-217).

Contrariando a noção de que as metáforas são escolhas puramente estéticas ou poéticas, elas transcendem a esfera da estilística linguística. Em vez disso, as metáforas emergem como elementos fundamentais na estruturação de conceitos e na realização de inferências. Não se trata simplesmente de optar por termos figurativos, pois, em muitos casos, os conceitos e inferências que formamos são intrinsecamente metafóricos, indo além da possibilidade de serem interpretados de maneira literal. Assim, tanto em nossos discursos quanto em nossos processos cognitivos, a natureza metafórica prevalece. Vale ressaltar que algumas metáforas operam por meio da semelhança, mas também buscam estabelecer novas analogias, expandindo o alcance de nossa compreensão e expressão.

Segundo Severo (2020), permanece uma constante atenção aos fenômenos corporais, e este discernimento é, então, empregado na compreensão de diversos fenômenos. Este tipo de entendimento é aplicado, por exemplo, na interpretação de fenômenos subjetivos, emocionais, questões de justiça, política, moralidade e fenômenos causais, notadamente os mais abstratos, como a matemática. Estabelecemos correlações entre esses fenômenos e suas inter-relações. Portanto, nossa apreensão de fenômenos mais complexos está menos associada aos processos inerentes à natureza e mais metaforicamente vinculada aos processos sensoriais.

Podemos ilustrar essa aplicação em nosso casamento, por exemplo: “nosso casamento está passando por altos e baixos”, reconhecendo que sua dinâmica apresenta variações, embora, literalmente, não haja elevações ou quedas, conforme monitoramos nossa experiência na gravidade terrestre. Constantemente, ajustamos nossa altura, deitando-nos no chão ou

mantendo-nos eretos, em um processo contínuo de controle relacionado à nossa posição corporal. Este controle envolve uma série de fenômenos corporais associados à nossa postura e locomoção, contribuindo para nossa compreensão de outros domínios. “Podemos dizer que o casamento (quadro 5) é numa fase turbulência, ambiente sem saída ou está na corda bamba ou por um fio, é um mar de rosas tudo isso são compreensões metafóricas” (SEVERO, 2020). Segundo Lakoff, todas as vezes que nos movemos, há um lugar de onde partimos e um lugar para onde nos dirigimos, há uma sequência de localizações que conectam pontos de partida e de chegada, e há uma direção (LAKOFF, 1987). Exemplos de metáforas de relacionamento (Quadro 5):

Quadro 5 - Metáforas de relacionamento:

Meu casamento...	tem altos e baixos. está numa fase turbulenta. é um beco sem saída. está na corda bamba/por um fio. é um mar de rosas.
Minha esposa...	é um doce. é amarga. tem um humor de cão. é fogosa.

Fonte: exemplo proposto pelo filósofo e Professor Rogério P. Severo⁴⁰.

A essência da metáfora é entender a experienciar um tipo de coisa em termos por outra. O conceito é metaforicamente estruturado, a atividade é metaforicamente estruturada e conseqüentemente a linguagem é metaforicamente estruturada. Metáforas não são apenas uma questão da linguagem ou meras palavras, ao contrário, o processo do pensamento humano é imensamente metafórico. Conforme os exemplos a seguir (Quadro 6):

Quadro 6 - Outros exemplos metafóricos:

Argumentar é guerrear.
Tempo é dinheiro.
Comunicar é enviar objetos (conteúdos) por meio de palavras.

⁴⁰ Exemplos propostos pelo Professor Rogério P. Severo, em seu canal do *YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DCNdk5_glCo&t=1402s&ab_channel=Rog%C3%A9rioP.Severo>. Acesso em: 14 de novembro de 2023.

Felicidade, consciência e saúde: para cima; tristeza; inconsciência e doença: para baixo.

Mais e bom são para cima; menos e ruim são para baixo.

Fonte: exemplo proposto pelo filósofo e Professor Rogério P. Severo.

A noção de que a metáfora se restringe unicamente à linguagem apenas pode, na melhor das hipóteses, explicar que a visão de que a realidade surge do conceito de que o mundo real é completamente exterior e independente da forma como os seres humanos o percebem. Essa perspectiva sugere que o estudo da realidade se resume exclusivamente ao estudo do mundo físico. No entanto, essa abordagem da realidade, conhecida como realidade objetiva, negligencia os aspectos humanos da existência, incluindo percepções, conceitos, motivações e ações reais que compõem a maior parte de nossas experiências. Os aspectos humanos da realidade são de extrema importância para nós, e estes elementos variam de acordo com a cultura, contexto social e temporal, já que diferentes culturas possuem diferentes sistemas de conceitos.

O significado de um conceito metafórico está relacionado a uma moldura (*frame*), estruturas de coerência relacionadas ao contexto, assunto abordado no exemplo: “Fui ao shopping *para matar o tempo* e caí de bicicleta na segunda passada”. Não é uma frase ilógica, mas não tem relação com o contexto da primeira sentença. Estruturas metafóricas necessariamente vêm dentro de uma moldura geral de entendimentos.

Um conceito nunca vem sozinho, conceito metafórico *frame* (quadro, em inglês) é utilizado para descrever uma estrutura conceitual ou moldura interpretativa que influencia a compreensão de eventos, situações ou informações. Essa metáfora sugere que, assim como um quadro delimita e organiza visualmente uma imagem, um *frame* cognitivo molda a maneira como percebemos e interpretamos o mundo ao nosso redor. Nesse contexto, um *frame* representa as estruturas mentais por meio das quais organizamos, categorizamos e atribuímos significado às experiências. Essas estruturas influenciam nossas percepções, atitudes e tomadas de decisão. Um *frame* pode ser associado, por exemplo, a uma perspectiva específica, uma narrativa cultural, uma ideologia política ou qualquer outra estrutura interpretativa que molda a maneira como entendemos eventos ou informações.

A compreensão de uma palavra não se baseia unicamente em seu significado intrínseco, mas também é influenciada pela estrutura e contexto da frase em que ela é empregada. A avaliação da adequação ou absurdo de uma frase depende das molduras conceituais utilizadas, indo além do significado isolado de palavras individuais. A forma como as palavras são incorporadas nessas molduras é crucial, e esta incorporação está

intimamente vinculada ao funcionamento social, aos processos causais e aos eventos relevantes no contexto em discussão.

Dessa forma, a compreensão de uma expressão não se restringe apenas às palavras individualmente consideradas, mas também à maneira como estas palavras são contextualizadas e integradas nas molduras, *frames*, conceituais. Vale ressaltar que alguns conceitos, como aqueles relacionados a processos sensório-motores, podem ser compreendidos de maneira literal, enquanto experiências subjetivas, como a percepção de cores, também podem ser interpretadas literalmente em algumas situações, como ao fazer comparações entre diferentes tonalidades.

Mas, para que se crie um sistema conceitual, é importante a proposição de um conjunto de metáforas que se relacionem e mantenham coerência entre si. Tal conjunto, portanto, forma uma rede de metáforas capaz de estabelecer não apenas um conceito principal, mas todo um grupo de domínios a ele interligado (GINO, 2006, p. 51).

Outro conceito importante que observamos é o pluralismo metafórico, em que é possível interpretar um mesmo fenômeno, processo ou evento de maneiras diversas. Essa abordagem pode resultar em desafios na compreensão e diálogo, especialmente quando há conflitos entre diferentes metáforas. Ao analisarmos relacionamentos, por exemplo, se duas pessoas descrevem o mesmo relacionamento de formas metafóricamente distintas, surgem potenciais quebras de expectativas e exigências conflitantes (SEVERO, 2020). Essa complexidade também se estende a questões morais e políticas, em que uma única ação ou instituição pode ser entendida de maneiras diversas metafóricamente, gerando inferências distintas. Os conceitos filosóficos, como tempo, evento, causalidade, mente e moralidade, são compreendidos por meio de estruturas metafóricas diversas.

O que legitimamente motiva o subjetivismo é a consciência de que o sentido é sempre o sentido para uma pessoa. O que tem sentido para mim é o que tem sentido para mim. E o que é importante pra mim não dependerá somente de meu conhecimento racional, mas também de minhas experiências passadas, de meus valores, de meus sentimentos e meus insights intuitivos. O sentido não é pré-determinado; é uma questão de imaginação e uma questão de coerência construtiva (LAKOFF; JOHNSON, 2003 [1980], p. 345).

Para ilustrar, é possível observar debates públicos nos quais as pessoas interpretam fenômenos semelhantes utilizando metáforas diferentes. Essa diversidade metafórica resulta em opiniões e compreensões divergentes, manifestando-se nas escolhas linguísticas adotadas. Debates sobre redução de impostos *versus* distribuição de renda ou conservação ambiental *versus* proteção ambiental, por exemplo, destacam como as escolhas de metáforas influenciam

as percepções e expectativas, dando base às diferentes expressões utilizadas nas discussões filosóficas e públicas (SEVERO, 2020).

4.3.1 As metáforas criativas - Novos significados

As metáforas criativas extrapolam as estruturas básicas conhecidas das metáforas não convencionais ou o que vamos chamar na tese de *associações com ineditismo*. Artistas, como poetas, ilustradores e filósofos costumam usar estruturas metafóricas criativas. A metáfora criativa dá conta maior do que as metáforas básicas não suprem, por serem convencionais. As metáforas novas trazem novas experiências entre o objeto artístico e a audiência. A utilização de metáforas novas transcende as formas convencionais e assume caráter criativo, extrapolando as limitações impostas pelos protótipos ou metáforas básicas enraizadas na cultura.

Essa abordagem encontra expressão nos processos inerentes à criação artística, em que metáforas não usuais desempenham um papel distintivo. Essas metáforas imaginativas têm o poder de salientar novas similaridades e estabelecer relações de maneira inovadora. Este fenômeno reflete a coexistência de metáforas convencionais, já internalizadas na cultura, e metáforas criativas, que introduzem uma perspectiva única na apreensão de fenômenos por meio de uma abordagem distinta. Os artistas apresentam esses fenômenos de maneiras diversas, alguns aspectos do poema de Camões retratam fenômenos conhecidos por meio de metáforas criativas (SEVERO, 2020). Por exemplo, no soneto, de Camões:

*Amor é fogo que arde sem se ver;
É ferida que dói, e não se sente;
É um contentamento descontente;
É dor que desatina sem doer.*

*É um não querer mais que bem querer;
É um andar solitário entre a gente;
É nunca contentar-se de contente;
É um cuidar que se ganha em se perder.*

*É querer estar preso por vontade;
É servir a quem vence, o vencedor;
É ter com quem nos mata, lealdade.*

*Mas como causar pode seu favor
nos corações humanos amizade,
Se tão contrário a si é o mesmo Amor?*

Aqui, encontramos várias metáforas, algumas antigas e outras novas, que revelam exceções e apresentam novas similaridades. Essas metáforas fornecem uma nova estrutura

conceitual para o amor. Muitos processos criativos e imaginativos são, de fato, processos metafóricos, como evidenciado, por exemplo, nas obras filosóficas em que os filósofos frequentemente se valem de metáforas para guiar toda a construção de seus argumentos. Algumas dessas metáforas tornaram-se célebres, como a "caverna" de Platão ou a "pomba" de Cândido. Essas metáforas oferecem maneiras alternativas de compreender e expressar complexos conceitos filosóficos. Exemplos de metáforas criativas a seguir (Quadro 7):

Quadro 7 - Outros exemplos metafóricos:

Metáforas criativas famosas feitas por filósofos

Caverna, de Platão
 Pomba, de Kant
 Mão invisível, de Smith
 Barco, de Neurath
 Mosca na garrafa/roda que gira solta/linguagem em férias, de Wittgenstein
 Véu da ignorância, de Rawls.

Fonte: exemplos propostos pelo filósofo e Professor Rogério P. Severo.

E entendendo o filme *O Menino e o Mundo* como um objeto artístico pleno, vamos analisá-lo por este prisma das metáforas que nos trazem novos significados, no entanto, sem deixar de comentar metáforas usuais que estejam relacionadas. Um objeto artístico já está intrinsecamente ligado a metáforas criativas, mas geralmente são erroneamente confundidas com floreios ou mero ornamento. Mesmo que não tenha uma intenção específica do artista, toda imagem contém em si uma ideia, um significado, algo da experiência do autor.

Todo símbolo é, em sua origem, ou uma imagem da ideia significada, ou uma reminiscência de alguma ocorrência individual, pessoa ou coisa, ligada ao seu significado, ou é uma metáfora. A ciência ganha continuamente novas concepções; e cada novo científico concepção deveria receber uma nova palavra, ou melhor, uma nova família de palavras cognatas (PIERCE, 1931-1958, v. 4, p. 447).

Novas metáforas têm o poder de criar uma realidade, isso pode começar a acontecer quando começamos a compreender nossa experiência em termos metafóricos, transformando-se numa realidade mais profunda quando começamos a agir nestes mesmos termos.

A ideia de que as metáforas podem criar realidades vai contra a maioria das visões tradicionais sobre as metáforas. A razão é que a metáfora tem sido tradicionalmente vista como uma questão de mera linguagem e não principalmente como um meio de estruturar o nosso sistema conceitual e os tipos de atividades cotidianas que realizamos. É bastante razoável supor que as palavras por si só não mudam a realidade. Mas as mudanças no nosso sistema conceptual mudam o que é real para nós e afetam a forma como percebemos o mundo e agimos de acordo com essas percepções (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 164).

Segundo Lakoff e Johnson (1980), as metáforas criativas ou novas metáforas fazem sentido em relação às nossas experiências da mesma forma que as metáforas convencionais, ou seja, mesma coerência nas estruturas, destacando algumas coisas e escondendo outras. No exemplo, AMOR É UM TRABALHO ARTÍSTICO COLABORATIVO, é um tipo de metáfora que encontra força no contexto da nossa geração e cultura, faz sentido para quem vivencia essa experiência, especificamente (LAKOFF; JOHNSON, 2003). Os termos implicados, como O AMOR É UMA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA, levam a outras implicações e assim por diante e se adequam ou não às nossas experiências sobre o amor. A metáfora criativa fará sentido para quem a criou, pois está ligada a alguma experiência vivida e pode ou não criar conexão com outros que a experienciam.

A metáfora fornece uma organização de experiências amorosas importantes que nosso sistema conceitual convencional não disponibiliza. Em segundo lugar, a metáfora não implica apenas outros conceitos, como trabalho ou BUSCA DE OBJETIVOS COMPARTILHADOS, mas envolve aspectos muito específicos desses conceitos. Não é um trabalho qualquer, como trabalhar numa linha de montagem de automóveis, por exemplo. É um trabalho que exige aquele equilíbrio especial de controle e desapego que é apropriado à criação artística, uma vez que o objetivo perseguido não é qualquer tipo de objetivo, mas um objetivo estético conjunto. E embora a metáfora possa suprimir os aspectos fora de controle da metáfora LOVE IS MADNESS, ela destaca outro aspecto, nomeadamente o senso de possessão quase demoníaca que está por detrás da ligação da nossa cultura entre o génio artístico e a loucura (LAKOFF; JOHNSON, 1980, p. 160).

Tais aspectos trazem valor quando os espectadores que a vivenciam passam a integrar novos sentidos a esta experiência que não conheciam. Desta forma, seja através da escrita ou da imagem, algo será agregado à experiência vivida. Essa nova concepção dada à metáfora sobre o amor vai prover uma importante contribuição e novas associações ao que nosso sistema convencional conceptual não estava disponível antes. É importante também que este novo significado faça sentido ao que está sendo empregado, não apenas uma apropriação estética, mas que tenha um sentido coerente e mais profundo.

Para Lakoff e Johnson (1980), outro aspecto importante é que a metáfora dá ao amor um novo significado e quando se conecta às nossas experiências sobre o amor, ela adquire o status de verdade. Há um tipo de impacto que guiará nossas ações futuras, segundo os autores. Parece adequado ao impacto que obras artísticas como a animação *O Menino e o Mundo* se propõe novas experiências relacionadas a antigas vivências dos espectadores seja algo já esperado neste tipo de obra.

Pondera-se então, que o cinema de animação proporciona uma maior liberdade criativa e expressiva por permitir que forma e técnica integrem-se de maneira vasta e criativa. A animação que recria uma pintura sem se restringir a realizar uma simples cópia da obra original e ainda se aproveita das potencialidades das técnicas

de animação pode apresentar obras de caráter tão original quanto a pintura que a tenha originado. Ressalta-se ainda a possibilidade de construção de narrativas visuais em animação que envolvam o pensamento analógico e metafórico, o que é de fundamental importância na elaboração de recursos didáticos, podendo significar uma expansão das suas perspectivas cognitivas (GINO, 2009, p. 25).

Outro autor que menciona o tema das metáforas criativas, de uma forma menos estruturada é C. S. Peirce. Embora sua obra seja relacionada à semiótica, as metáforas aparecem em seus estudos de iconicidade. Sabe-se que ele dispensou pouca atenção ao tema das metáforas, “contudo, ainda que escassas e, eventualmente, obscuras, suas referências sobre o assunto trouxeram à tona a questão da iconicidade que pode ser trabalhada de modo a enriquecer pesquisas e debates acerca da função cognitiva das metáforas” (REIS, 2006). Neste caso as metáforas são resultado de um nível representacional da iconicidade e está intimamente ligada à relação de um novo signo criativo. Outra inferência do autor é que novos significados podem ser cristalizados tornando-se habituais:

A interação entre termos justapostos numa metáfora opera uma transferência de predicados cuja resultante aponta para o crescimento semiótico (HALEY, 1988, p. 12). Esse crescimento, emergência de novos símbolos, fixa permanentemente ou não, no plano da linguagem e da cultura, determinados hábitos. Assim, metáforas maduras nada mais são que signos cristalizados pelo uso habitual, a ponto de não causarem “efeito surpresa” nos interpretantes. São ditas “maduras” (ou congeladas) porque têm seu significado bem determinado (ANDERSON, 1984, p. 465). Configuram-se assim como hipóicones de terceiridade incorporados à experiência cotidiana. É o caso de: “Maria é uma flor de menina” ou ainda “Esse aluno é brilhante” (RIOS?? OU REIS??, 2006, p. 5).

Peirce destacou a importância da semiose contínua, que se refere ao processo iterativo de interpretação e produção de significados. Na metáfora, a transformação de significado ocorre por meio dessa semiose contínua, à medida que a relação entre a representação e o objeto é reinterpretada pelo interpretante. Assim, a metáfora pode ser compreendida como uma instância particular desse processo dinâmico.

Neste contexto, as metáforas transcendem a mera função de "ornamentos" na linguagem cotidiana, adquirindo status de elementos cruciais no processo de desenvolvimento da linguagem científica. Elas são concebidas como degraus que propiciam, ainda que temporariamente, meios de expressão aos cientistas ao abordarem seus objetos de investigação. Um exemplo elucidativo desse uso é observado na abordagem de Peirce, que, diante da ausência de recursos técnico-científicos apropriados, recorre à metáfora ao comparar a consciência a um "lago sem fundo" (PEIRCE, 1931-1958, v. 7, p. 533), evidenciando a utilidade da metáfora como ferramenta conceitual.

Haley (1984) destaca essa dinâmica, enquanto indaga se não é análogo ao empregar a metáfora dos "buracos negros" para descrever fenômenos cosmológicos. Essa analogia

proporciona uma compreensão mais acessível e visualmente evocativa de um conceito complexo, ilustrando como as metáforas preenchem lacunas conceituais na linguagem científica.

Um exemplo adicional é oferecido pela análise de Brüning e Lohmann (1999) sobre o conceito metafórico de "cinturão condutor", utilizado por geocientistas na investigação de fenômenos relacionados às mudanças climáticas no Atlântico. Este caso ressalta a contínua relevância das metáforas na ciência contemporânea, não apenas como expressões literárias, mas como instrumentos cognitivos essenciais na descrição e compreensão de fenômenos complexos.

Contudo, Peirce, por muitos anos, cultivou uma imagem irônica sobre a importância da metáfora e o papel dos artistas, chegando a defini-los como “obcecados” por diversidades, vendo a metáfora superficialmente também de forma decorativa e sem sentido. Entretanto, no final da vida, acabou revendo esta posição preconceituosa.

4.4 A percepção visual e o cinema – reflexões

Embora não seja a teoria principal da análise do objeto, a teoria da percepção visual é algo que também é natural no nosso cotidiano e seria impossível não trazê-la no combo com a análise das metáforas visuais em *O Menino e o Mundo*. O modo de consumir imagem mudou bastante a partir do século XXI. Com o cinema e com a animação, no século XIX, as imagens ganharam movimento e passaram a ter mais representatividade. Inserido neste contexto, faz-se natural a análise, *insights* de comunicação visual presentes na animação com o uso estratégico da percepção visual para gerar sentidos e significações. Presenciamos, na diegese, a utilização de códigos e signos específicos que corroboram a narrativa, trazendo contribuições substanciais. Tais aspectos se fazem necessários até para uma compreensão mais profunda das metáforas presentes na animação, já que também são formadas por processos cognitivos das nossas vivências e experiências.

O ser humano, por ser conceitual e visual, organiza suas vivências, significações e percepções de acordo com o que vê e interpreta das experiências visuais. “O modo como encaramos o mundo quase sempre afeta aquilo que vemos. O processo é, afinal, muito individual para cada um de nós. O controle da psique é frequentemente programado pelos costumes sociais” (DONDIS, 1997, p. 19), outro ponto que aproxima as duas teorias.

Para auxiliar na compreensão da análise que também será aplicada ao objeto além das metáforas visuais, deve-se entender alguns dos conceitos básicos de percepção visual, *gestalt*

e comunicação visual cunhados por autores como Rudolf Arnheim (2009; 2012), Donis A. Dondis (1997), Bruno Munari (1997), entre outros que estarão presentes nesta reflexão. No entanto, pretende-se uma análise fluída, inserida no contexto das metáforas visuais e auxiliando na compreensão das mesmas. É importante destacar que não é a linha de análise principal, mas, sim, algo periférico e que já é instintivamente apreendido nas interpretações das imagens.

Rudolf Arnheim é referência sobre teorias estéticas tradicionais do cinema, como o formalismo, fundamentada nos princípios do cinema mudo. Arnheim (2009) argumentava que a essência do cinema residia em sua capacidade de comunicar pensamentos e sentimentos por meio de imagens. Ele considerava o cinema uma forma única de arte que amalgama elementos visuais, auditivos e narrativos, resultando em uma experiência imersiva para o espectador. Além disso, o teórico defendia a visão de que o cinema deveria ser percebido como uma forma de arte autônoma, regida por suas próprias leis estéticas e linguagem visual. Em sua obra *Filme: As Artes*, de 1933, ele aprofundou-se nas questões estéticas do cinema, destacando a importância da forma visual na construção de significado.

Se pensarmos no contexto da animação *O Menino e o Mundo*, cuja elaboração está focada em técnicas do desenho 2D, mais tradicionais, e que não possui diálogos, indo de encontro à hegemonia das animações feitas em 3D, a obra se encaixa na percepção já anacronicamente dita por Arnheim. Em sua crítica à tecnologia da época, o autor expressou questões quanto aos avanços técnicos na indústria cinematográfica, argumentando que a tecnologia estava obscurecendo a essência artística do cinema. E, realmente, podemos observar que muitas obras se deixam levar pelo deslumbramento técnico em oposição a narrativas mais substanciais.

Segundo o autor, o cinema deveria ser uma forma de arte focada na linguagem visual, e que a tecnologia deveria ser utilizada como meio para atingir objetivos artísticos, em vez de ser um fim em si mesma. Contudo, se enganou ao afirmar que inovações como o som sincronizado estavam desviando a atenção dos espectadores da forma visual e narrativa do filme; como podemos observar, em *O Menino e o Mundo*, o som age como outra personagem, agregando à narrativa, fazendo-nos senti-la mais profundamente (GINO; MORAES, 2020).

O autor defendia a supremacia da imagem. Para ele, todas as outras tecnologias deveriam estar a favor dela ou acreditava que elas nada acrescentariam à expressão cinematográfica: “Porém a grande imagem sobre a tela permanece, como sempre, no cinema, no comando prioritário da percepção e na condução da ação artística, não saindo impune quem diminui o papel do visual” (ARNHEIM, 2012, prefácio).

4.5 Percepção Visual – Paradigmas

Duas linhas principais, construtivismo e gestaltismo, são paradigmas clássicos da psicologia da percepção visual, mas, para o estudo do objeto, interessa-nos a teoria da *gestalt*, pois as relações nas leis de organização, agrupamentos e unidades, ou seja, o interesse na tendência geral ou pregnância da forma e busca da simplicidade é algo que observamos na animação *O Menino e o Mundo*. A própria personagem principal e a forma como foi concebida parece agrupar todas essas tendências.

Originária da concepção arquetípica goetheana da *Urpflanze*, ou "a planta primordial", da qual todas as outras seriam variações, esse protótipo etéreo da *Urpflanze*, embora jamais possa ser localizado, está presente em todas as formas vegetais, as *Pflanzengestalten*, através de uma recriação contínua. É justamente desse significado atribuído ao termo alemão "*Gestalt*" – uma forma além da forma ou para além do fenômeno – que nasce a teoria homônima.

A pregnância – *prägnanz* –, uma das leis mais importantes da *gestalt*, advém de uma crença goetheana numa via de destino da lei natural, formas classicamente proporcionais, signos do equilíbrio. Para Koffka (1975, p. 45), do mesmo modo que o meio geográfico é controlado pelo campo físico – gravidade, magnetismo e correlatos –, haveria o meio comportamental e, por consequência, os objetos comportamentais. Estes governados por forças, leis dinâmicas “[...] que atraem e impelem o comportamento em várias direções, mas também no sentido de que podem fornecer um ponto de apoio, estabilidade, equilíbrio” (KOFFKA, 1975, p. 45). Koffka também sugeriu outras leis:

- a) **figura e fundo** - a figura se diferencia do seu fundo, como forma fechada ou parcialmente fechada;
- b) **fechamento** - da forma é uma tendência natural do olhar;
- c) **proximidade** - uma disposição a agrupar objetos próximos e dar sentido;
- d) **continuidade** - manter-se no movimento ou direção do olhar;
- e) **semelhança** - itens visuais que podem ajudar no agrupamento da composição da imagem por similaridade, como a cor, por exemplo.

Arnheim, como mencionado anteriormente, e outros estudiosos, como Donis Dondis e Gyorgy Kepes, destacam-se como figuras proeminentes na disseminação da teoria da *gestalt*, percepção visual, posicionando-a como uma epistemologia e método analítico para imagens. No início de *A Linguagem da Visão*, Kepes (1995) argumenta que a apreensão de

uma imagem é um envolvimento em um processo formativo de totalidades dinâmicas, considerando como "um ato de criação". Esses pesquisadores desempenharam papéis cruciais na promoção e aplicação da teoria da *gestalt* como uma ferramenta para entender e analisar a experiência visual.

A imagem plástica tem todas as características de um organismo vivo. Ela existe pela ação de forças em interação, que agem em seus respectivos campos, e são condicionadas por tais campos. Ela tem uma unidade espacial orgânica [...]. Ela é, assim, um sistema fechado que procura sua unidade dinâmica em variados níveis de integração; por equilíbrio, ritmo, harmonia. [...] A experiência de toda imagem é o resultado da interação de forças físicas externas e forças internas do indivíduo [...]. As forças externas são agentes luminosos bombardeando o olho e produzindo mudanças na retina. As forças internas constituem a tendência dinâmica do indivíduo de restaurar o equilíbrio após cada perturbação de fora, de este modo manter o seu sistema em relativa estabilidade (KEPES, 1995, p. 15-16).

A divisão que será feita na análise da animação *O Menino e o Mundo* está entre o significado das metáforas criativas e a plasticidade presente nas imagens narrativas. Elas por si só prevalecem no universo da significação. As leis da percepção visual estarão presentes nesta leitura que será feita das metáforas. O potencial criativo e as forças internas na percepção das imagens é algo abordado por Dondis (1997), no livro *Linguagem da sintaxe visual*. No prefácio da edição brasileira do livro, a autora anuncia: “Se a invenção do tipo móvel criou o imperativo de um alfabetismo verbal universal, sem dúvida a invenção da câmera e de todas as suas formas paralelas, que não cessam de se desenvolver, criou, por sua vez, o imperativo do alfabetismo visual universal” (DONDIS, 1997, p. 1).

Entendemos que a imagem detém uma linguagem própria cujas significações estão nestas forças que operam nas relações destes elementos/leis que a compõem, algo inerente. “O real da imagem corresponde à significação decorrente da articulação interna de seus elementos constituintes, é um dado dinâmico que não pode ser traduzido para o âmbito do discurso verbal” (MACEDO, 2000, p. 13).

De fato, mesmo que uma imagem parta do real, não podemos afirmar apressadamente que a relação de simetria com o modelo seja o seu fundamento primeiro, por isso é inerente avaliá-la sob outros aspectos além das metáforas, pois por si só a imagem é soberana em significações. “A imagem artística não é unívoca, há níveis estruturais de significação convivendo superpostos na forma, e analisá-la segundo apenas um desses aspectos, segundo uma impressão primeira e ingênua, significa uma redução em relação ao sentido próprio da mesma” (MACEDO, 2000, p. 13).

Arnheim (2009) propõe um sistema analítico para ‘quebrar o brinquedo’ e observar a estrutura formal de imagens, especialmente em relação aos fenômenos visuais artísticos,

abrangendo 10 categorias: equilíbrio, configuração, forma, desenvolvimento, espaço, luz, cor, movimento, dinâmica e expressão. Este trabalho destaca-se ao oferecer um sistema autônomo para a análise de imagens, que as descreve não apenas em termos de tamanho e velocidade, mas também considerando as cores e outras "qualidades dinâmicas" inseparáveis da experiência visual. Assegura que,

[...] sobre meras medidas ou registros de objetos visuais, há possibilidade de se ignorar sua expressão direta. Observamos: este é um hexágono, um dígito, uma cadeira, um pica-pau cristado, um marfim bizantino. Mas, assim que abrimos os olhos para as qualidades dinâmicas transmitidas por quaisquer dessas coisas, inevitavelmente vemo-las carregadas de significado expressivo. [...] Todas as qualidades perceptivas têm generalidade. Vemos a vermelhidão, a rotundidade, a pequenez, a distância, a rapidez incorporadas em exemplos individuais, mas transmitindo mais um tipo de experiência do que uma experiência exclusivamente particular. Isto aplica-se também à dinâmica. Vemos solidez, esforço, torção, expansão, submissão – as mesmas generalidades, mas nesse caso, não limitadas ao que os olhos vêem. As qualidades dinâmicas são estruturais, elas são sentidas através do som, do tato, das sensações musculares, bem como da visão (ARNHEIM, 2009, p. 437- 438).

Tais ferramentas analíticas serão utilizadas para análise do objeto, juntamente com as teorias das metáforas cognitivas – importante enfatizar que o capítulo que virá a seguir se propõe a uma ótica da soberania da imagem, e as significações de suas relações. Mesmo que utilizemos as teorias da metáfora e da percepção visual, ambas serão em prol da linguagem imagética que possui suas próprias relações. Um sentido de natureza conceitual não pode substituir um sentido de natureza sensível.

Na estética filosófica, pseudo problemas tediosos têm sido estabelecidos pelo pensamento dicotômico... Se, ao contrário, partirmos da constatação de que as qualidades da obra de arte estão em todas as suas várias materializações, chegaremos a um problema interessante e digno de ser tratado (ARNHEIM, 2009).

O significado construído no interior das leis lógicas do discurso verbal pertence à esfera desse mesmo discurso, não tem relação com os significados constituídos sobre a dinâmica da apreensão sensível, pois toda construção de significados guarda um compromisso com a natureza dos atos intelectuais que os engendraram e, neste sentido, a autonomia do discurso em relação à obra é correlativa da autonomia da obra em relação ao discurso. Um conceito não pode ser superposto à imagem porque ele não pode habitar uma ordem sensível. A obra de arte pode ser objeto da estética, mas classificá-la como objeto estético implica já uma apropriação, uma redução ao âmbito das categorias intelectuais do pensamento verbal do que não pertence nem é constituído em seu interior.

Mas a relação da linguagem com a pintura é uma relação infinita... São irreduzíveis uma ao outro: por mais que se diga o que se vê, o que se vê não se aloja jamais no

que se diz e por mais que se faça ver o que se está dizendo por imagens, metáforas, comparações, o lugar onde estas resplandecem não é aquele que os olhos descortinam, mas aquele que as sucessões da sintaxe definem (FOUCAULT, 1995, p. 25).

Com o exposto, buscaremos analisar a animação *O Menino e o Mundo* também à luz da soberania da imagem, dos seus significados intrínsecos e do encadeamento e ordem dos seus elementos, através das leis da percepção visual; além da metodologia principal: as metáforas visuais presentes na obra.

Neste capítulo, abordamos as questões relacionadas à base teórica para a análise do filme *O Menino e o Mundo*. Direcionamos os aspectos relacionados às diretrizes do estudo no recorte das metáforas visuais – as metáforas criativas – e na percepção visual que virá de forma complementar à análise.

5 - Quebrando o brinquedo para ver como funciona: a análise das metáforas visuais e da percepção da imagem na animação *O Menino e o Mundo*

A análise da obra selecionada para representação distópica nesta pesquisa tem como ponto de partida as teorias de Lakoff e Johnson (1980), *Metáforas da Vida Cotidiana*, sob o viés das metáforas criativas (conforme o capítulo anterior orientou) e nas teorias da percepção visual por Rudolf Arnheim (2009), em *Arte e Percepção Visual — Uma Psicologia da Visão Criadora*. E ainda outros autores renomados participaram do debate de forma periférica e fluida.

Nosso intuito foi que o estudo das imagens fosse apresentado de forma simples, sem fragmentações do pensamento, tabelas ou lista de tópicos pragmáticos em que se fechasse qualquer diagnóstico a respeito de um trabalho que se abre para muitas interpretações. E esta é uma faceta de uma obra artística como o filme *O Menino e o Mundo*, sendo a bagagem do espectador e como ele interpreta a imagem necessária à abordagem do objeto como um todo.

Cada peça acrescentada num mosaico contribui para nossa compreensão do quadro como um todo. Quando muitas peças foram colocadas, podemos ver, mais ou menos claramente, os objetos e as pessoas que estão no quadro, e sua relação uns com os outros. Diferentes fragmentos contribuem diferentemente para nossa compreensão: alguns são úteis por sua cor, outros porque realçam os contornos de um objeto. Nenhuma das peças tem uma função maior a cumprir; se não tivermos sua contribuição, há ainda outras maneiras para chegarmos a uma compreensão maior do todo (BECKER, 2010 OU 199??, p. 104-5).

Pretendeu-se uma análise fluida e com diálogos que nos suscitassem o pensamento reflexivo a respeito do uso das imagens na animação. Sempre observando que o estudo das metáforas está intrinsecamente ligado ao contexto social em que ela está inserida, a ideia que foi desejada por seu autor e a bagagem do imaginário da audiência. A partir desta combinação, buscamos uma análise mais completa – importante destacar que sempre haverá espaço para mais interpretações, sendo esta uma prerrogativa das obras artísticas.

Arnheim (2009) observou que o pensamento e a percepção não podem operar separadamente e, neste processo de percepção, intuição está sempre presente. O ato perceptivo não é exclusivamente racionalizado de forma que elementos intuitivos sejam expulsos do processo. O autor lembra que, na relação com o objeto de arte, é necessário um olhar mais atento, um exame completo de todas as relações que constituem o todo, porque a obra de arte é complexa, resultando de múltiplas relações, densas de ambiguidade que fogem das situações cotidianas. Esse exame atento das características visuais inclui intuição, reflexão e *gestalts* ou

configurações capazes de colocar em diálogo a obra e quem a observa. Gottfried Boehm, em artigo publicado na organização de Emmanuel Alloa (2015, p. 36), no livro *Pensar a Imagem*, destaca que não podemos resumir a imagem a uma única gramática icônica: “ela implica nos corpos aos quais elas se mostram e pelos quais elas podem se mostrar”, ou seja, o seu fazer e pensar exibem múltiplas possibilidades e estas opções só têm a enriquecer o campo.

A forma de um objeto que vemos, contudo, não depende apenas de sua projeção retiniana num dado momento. Estritamente falando, a imagem é determinada pela totalidade das experiências visuais que tivemos com aquele objeto ou com aquele tipo de objeto durante toda a nossa vida (ARNHEIM, 2009, p. 40).

Primeiramente, apresentamos o filme em uma abordagem objetiva, fornecendo uma descrição da narrativa sem interpretações de significados subjacentes. Além disso, foram apresentadas informações técnicas adicionais, sem pré-julgamentos. Discutimos as ferramentas de análise utilizadas, os métodos empregados, os participantes envolvidos e um esquema detalhado da proposta a seguir. Separamos, no entanto, a análise em duas partes, que denominamos de ‘*Mundo — Análise das relações amplas*’ e a outra parte intitulada de ‘*Menino — Análise das relações complexas*’.

Esta proposta de divisão da análise (Figura 36) originou-se a partir do entendimento de como o Menino reage em relação a outras personagens e suas trocas emocionais (os sentimentos que são conceitos abstratos e complexos), e como o *Mundo* se apresenta para ele. A animação mostra o mundo através do olhar de uma criança, assim, os recursos simbólicos se fazem a partir do seu ponto de vista. As formas visuais podem comunicar emoções e significados complexos, os elementos visuais, como linha, cor e composição, são usados para transmitir sentimentos, ideias e conceitos abstratos.

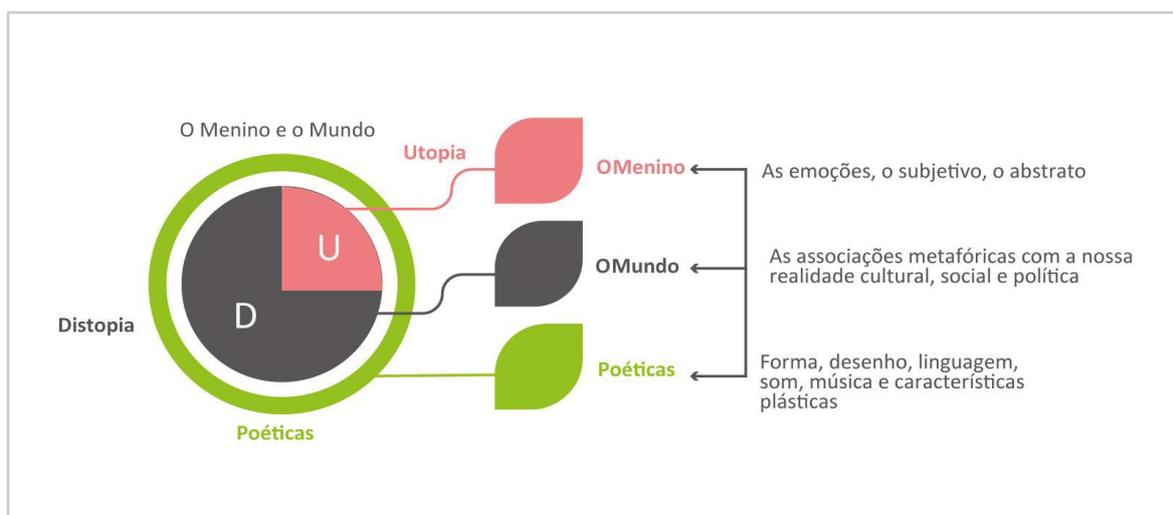
Em *Mundo — Análise das relações amplas*, a personagem Mundo foi analisada a partir das metáforas visuais apresentadas, dos seus sistemas metafóricos (quando foi pertinente) e das leis da percepção da imagem, assim como sobre as questões filosóficas e narrativas que são inerentes às interpretações (porém, este de forma mais periférica) presentes na animação. O sentido de território, paralelismos, realidade e imaginação fizeram parte do estudo, assim como a distopia representada nas figuras de retórica e nas associações com a nossa realidade (ou não real) cultural, social e política como elaborado no capítulo 2.

Em *O Menino — Análise das relações complexas*, foram estudadas as formas de demonstrar as emoções, sentimentos e os dados que são abstratos para nosso entendimento e que, sem o uso das metáforas visuais e outros recursos da linguagem retórica, dificultaria sua interpretação. Para nós espectadores, pode passar despercebida essa iconicidade, que poderia

muito bem ser exposta por um texto verbal. Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011, p. 113) avaliam: “Embora algumas qualidades humanas perenes (como ser bravo, inteligente, inocente) sejam difíceis de comunicar visualmente, as poses, os gestos e as expressões faciais dos personagens podem revelar emoções e atitudes, como felicidade, medo e raiva”. Ou seja, como a imagem se apresentou para demonstrar essas reações mais sutis e abstratas do Menino.

Por isso, elaborou-se um diálogo em que as metáforas visuais foram apresentadas interagindo com as interpretações e com a colaboração da percepção visual para atingir esses problemas comunicacionais. A percepção visual foi interpretada da forma a envolver as duas análises principais, o que chamamos de análise das *poéticas*, conforme diagrama abaixo (Figura 26):

Figura 26 – Infográfico ilustrativo do esquema da análise filmica proposta.



Fonte: elaboração da autora.

5.1 - Roteiro proposto para a análise

- Apresentação de uma breve biografia do autor;
- Sinopses da animação *O Menino e o Mundo* proposta;
- Uma descrição *fria* do filme, sem interpretações subjetivas;
- Análise do Mundo - dimensões amplas;
- Análise do Menino - dimensões internas, abstratas e complexas;
- Análise das Poéticas - acompanha as duas partes anteriores de forma geral;
- Sumarização - considerações parciais.

5.2 - Biografia do autor Alê Abreu

Nasceu em São Paulo em 06.03.1971. Formado em Comunicação Social, realizou os curtas; “Sirius” (1993) e “Espantinho” (1998) e desenvolveu ilustrações para publicidade, revistas, jornais e livros. Em 2008 lançou o longa-metragem “Garoto Cósmico” (2007). O curta “Passo” (2007) foi exibido nos mais importantes festivais de animação do mundo. Em 2007 foi um dos artistas homenageados pelo Anima Mundi, que exibiu uma retrospectiva de seus filmes. Criador da série “Vivi Viravento” (2017) que vai ao ar pela Discovery Kids. O longa-metragem, “O Menino e o Mundo” (2013) rodou o mundo em festivais, sendo exibido comercialmente em mais de 100 países. O filme recebeu 51 prêmios, incluindo o de melhor filme e prêmio de público em Annecy, melhor filme em Zagreb, o Annie de Melhor filme independente e a indicação ao Oscar de Animação. Atualmente trabalha na produção de “Viajantes do Bosque Encantado”. É membro da Academia de Ciências e Artes Cinematográficas de Hollywood (ABREU).⁴¹

Alexandre "Alê" Furtado de Mendonça Abreu, mais conhecido como Alê Abreu, é um renomado diretor de cinema de animação brasileiro. Ele nasceu em 1971, em São Paulo, Brasil. Abreu estudou Arquitetura e Urbanismo na Universidade de São Paulo (USP), onde começou a se interessar por animação. Sua carreira na animação teve início no início dos anos 1990, quando começou a trabalhar em projetos independentes e comerciais. Ele também estudou animação na Escola de Cinema de São Paulo e na Escola de Comunicações e Artes da USP.

Alê Abreu ganhou reconhecimento internacional com seus filmes, que frequentemente abordam questões sociais e culturais. Sua obra mais conhecida, *O Menino e o Mundo*, lançada em 2013, foi aclamada pela crítica e recebeu numerosos prêmios, incluindo o prêmio Cristal de Melhor Longa-Metragem no Festival de Animação de Annecy, na França. A abordagem visualmente inovadora e poética de Abreu em *O Menino e o Mundo* destacou-se no cenário internacional da animação, tornando-o uma figura proeminente no cinema de animação brasileiro. Recentemente, lançou o filme *Perlimps* (2022), sendo bem recebido pela audiência e pela crítica especializada.

Além de sua carreira como diretor, Alê Abreu atua como ilustrador e roteirista. Sua contribuição para a animação brasileira tem sido significativa, influenciando uma geração de animadores e contando histórias que ressoam com públicos em todo o mundo.

⁴¹ Biografia publicada, sem data definida no site/blogger do autor. Disponível online em: <<https://aleabreublog.blogspot.com/p/biografia.html>>. Acesso em 7 fev. 2024.

5.3- Sinopse

O filme *O Menino e o Mundo* foi selecionado pelo programa *Petrobras Cultural*. Com apoio do *Governo do Estado de São Paulo, Secretaria da Cultura, Programa de Ação Cultural 2012* – programa de fomento ao cinema paulista –, investimento do BNDES e produzido por *Filmes de Papel* (produtora de Alê Abreu)⁴². A seguir, a sinopse proposta pela tese.

5.3.1 Sinopse Proposta pela presente tese:

O Menino e o Mundo é uma animação brasileira dirigida por Alê Abreu, lançada em 2013. O filme conta a história de um Menino que mora com sua família em uma área rural, tipicamente brasileira. Quando seu pai é forçado a deixar a casa em busca de trabalho na cidade grande, o Menino embarca em uma jornada para encontrá-lo.

Durante sua jornada, o Menino encontra uma série de personagens e se vê imerso em diferentes ambientes, desde fazendas industriais até cidades superpovoadas. Ele testemunha as complexidades da sociedade moderna, incluindo questões sociais, econômicas e ambientais.

A narrativa é predominantemente visual, com poucos diálogos (em português invertido), mas repleta de simbolismos e metáforas visuais. A estética da animação é marcada por cores vibrantes, texturas, colagens e traços simples, criando um mundo visualmente marcante e, em alguns momentos, perturbador.

Ao longo da jornada, o Menino experimenta uma série de descobertas e aprendizados sobre o mundo ao seu redor, enquanto busca reunir-se com seu pai. A história é uma reflexão poética sobre a infância, descobertas, a busca pela identidade e as lutas enfrentadas por muitos em um mundo em rápida transformação.

⁴² No início desta pesquisa (2020), a página oficial de Alê Abreu no *YouTube* tinha o mesmo nome de sua produtora, *Filmes de Papel*; no entanto, um pouco antes do lançamento do seu novo trabalho, *Perlimps* (2022), o autor mudou sua página para seu próprio nome. Por isso, em alguns momentos desta pesquisa, é mencionada sua página como *Filmes de Papel*.

5.4 O Menino e o Mundo – descobrindo o Mundo – descrição

O filme começa mostrando a natureza e a interação do Menino – Cuca⁴³ –, com ela. Nesse momento, vão surgindo animais, o lago, as plantas, e ele vai interagindo com estes elementos até a abertura de um plano geral do ambiente. O Menino está se divertindo, interagindo e brincando no campo, pulando nas nuvens e rolando como se elas fossem de algodão.

Ele vê algo que parece uma chaminé de uma máquina e uma cidade ao longe. Um sino toca e ele corre, passa por um poço e animais no quintal, até chegar à sua mãe que toca o sino para chamá-lo. Ele se aproxima e ambos vão até o pai que está partindo. Ele toca uma flauta para se despedir da família e se vai.

O Menino observa o pai pegar o trem e partir. A vinheta com o nome do filme surge “O Menino e o Mundo”. Ele segue a mãe de volta para casa, vê o pai capinando o quintal, mas se trata de uma lembrança, passando a se lembrar de outras interações com o pai. O som da flauta do pai é algo que o Menino ‘guarda’ numa latinha.

A mãe do Menino pega água no poço, faz o almoço para os dois, e ele também ‘guarda’ o som dela cantando dentro da mesma latinha. Ele enterra a latinha e guarda-a num local, marcando com uma pedra onde enterrou. O pai do Menino retorna no horário da janta, mas é outra lembrança do Menino. Ele está triste e vai para o quarto e outra lembrança aparece dos pais conversando. Ele pega uma mala e observa da janela a mãe acendendo o lampião da pequena estação de trem que é próxima a casa.

O Menino, com sua mala, vai a essa estação à noite, começa um vendaval e, neste momento há uma mudança de cenário, cai uma chuva e só resta a mala no chão. O Menino é transportado e é resgatado para a casa (uma tenda) por alguém, um Velho Senhor. Ele vê sua mala e a foto dos pais que ele pegou. O Velho se arruma do lado de fora da tenda, tem um cachorrinho magro e latas com flores e plantinhas. O Velho puxa uma carroça, o Menino e o cachorro sobem nela e vão para o trabalho do Velho.

Outros trabalhadores estão indo para o mesmo lugar, incluindo as crianças. O plano abre e mostra as pessoas indo para uma plantação de algodão fazer a colheita. O Velho coloca algodão em sua carroça, o Menino e o cachorro brincam com o algodão. Um som chama a atenção do Menino. Um Jovem de manto colorido e máscara aparece tocando uma flauta e ele passa a seguir este Jovem. E, logo atrás do Jovem, surge o grupo musical de festejo popular,

⁴³ O nome com que Alê Abreu batizou o Menino é *Cuca*. Ele o chamou assim em algumas entrevistas e no *making of* do filme. O Menino também é chamado de *Oninem* no filme – Menino, em português invertido.

Arigela (alegria, em português invertido), mascarados e alegres, que passam pelo Menino. Ao longe, ele vê um grande pássaro colorido que desaparece atrás do grupo Arigela.

Ele se depara com uma estrada que divide a cidade e o campo. Caminhões passam por ele em alta velocidade. O cachorro puxa o Menino, chamando-o de volta para o campo de algodão, ele vê um avião passando e o cachorro mostra algo acontecendo. O Menino observa pessoas sendo escolhidas para o trabalho; os mais velhos são descartados. A idade é um critério. O Velho, que estava com o Menino, é dispensado do trabalho.

O Menino vai embora com o Velho e o cachorro. Eles estão tristes. Começa uma chuva que se transforma em um mar revolto, o cachorrinho cai neste mar, o Menino o salva. Eles chegam a um lugar com uma grande árvore, o Velho e o cachorro descansam ao lado desta árvore. O Menino sobe na árvore e pega a foto dos pais para olhar. Da árvore, ele vê um caminhão com trabalhadores; na carroceria do caminhão, ele vê o seu pai, ou alguém parecido.

Ele corre tentando alcançá-los, um folheto ofertando emprego numa fábrica cai do caminhão, ele o pega e sai correndo. Da árvore, o Velho observa. O Menino chega à fábrica têxtil do folheto, achando que seu pai pode estar trabalhando no local. Ao entrar na fábrica, ele vê um lugar inóspito e com muito lixo de ferro e peças abandonadas, vê uma sombra que parece ser do pai, mas se trata de um boneco feito de ferro-velho.

Ele se assusta e cai numa ‘nuvem’ de algodão, assim como nas primeiras cenas ele vai parar nas nuvens, mas, desta vez, ele está na fábrica de tecidos. O Menino vê os trabalhadores da fábrica, cada qual em sua função nas máquinas, operando-as de forma harmoniosa e contínua – uma otimização do trabalho através da operação motora de cada trabalhador.

O Menino encontra um Jovem trabalhando numa máquina de tear. Ele observa todo o processo de produção, desde o colhimento do algodão, sua chegada na fábrica e a transformação em tecido. Cada etapa e seus trabalhadores estão inseridos num ritmo em harmonia com as máquinas, evidenciando a cadeia de produção.

A chegada de uma personagem misteriosa em um carro requintado surpreende o Menino. Ele é recepcionado por quem parece ser o responsável pela fábrica (há uma forma de se cumprimentarem diferente, sinalizando a presença do fascismo), e a produção, após um sinal sonoro, é interrompida. O expediente de trabalho termina.

O Menino está num ônibus lotado indo para a cidade, junto daqueles trabalhadores, e a cidade é algo completamente diferente daquele mundo ao qual estava acostumado. Propagandas massivas em *outdoors* tomam conta do cenário e da paisagem. Carros, trânsito e estradas também fazem parte dessa nova vista. Quanto ao som, a poluição sonora também modifica o ambiente. Tudo parece ser mais caótico. Ele observa um desfile militar

acontecendo, com os instrumentos musicais misturados a armas. Tanques e veículos parecem monstros ao olhar do Menino.

Observando os arranha-céus da cidade, o Menino segue o Jovem que conheceu na fábrica e passa a acompanhá-lo. Eles estão numa comunidade, favelas onde há confusão e junção de *night clubs* e igreja. O local evidencia a pobreza. Em certo momento, o Menino está cansado e o Jovem o carrega pela longa subida até sua casa.

O Jovem abre o armário e pega algo para comer. Só existem latas e comida industrializada em cujas embalagens há a foto de uma árvore frutífera. As latinhas antigas servem de vaso para plantinhas. O Jovem liga a TV, e o Menino observa as propagandas massivas para incentivo ao consumo, com famílias felizes mostradas diante de uma mesa farta. Produtos de vestuário e da indústria alimentícia são anunciados. O Menino tenta mostrar ao Jovem que está procurando por seu pai, tentando mostrar-lhe a foto. Mas o Jovem já adormeceu e o Menino também adormece – devido à tamanha rotina exaustiva.

O dia seguinte parece ser um dia de folga para o Jovem, talvez o fim de semana, e os dois saem de bicicleta, num local que parece ser uma feira. O Jovem, na verdade, continua trabalhando numa apresentação musical lúdica com objetos aleatórios que ele faz de instrumentos musicais. Outras rotinas da cidade são mostradas, com trabalhadores de diversos setores, como construção e manutenção da cidade. Pessoas invisíveis no nosso dia-a-dia. O Menino está andando, enquanto olha um caleidoscópio e estas cenas vão sendo mostradas. Propagandas de incentivo ao consumo estão por todo lado.

Ao olhar através do caleidoscópio, o Menino começa a ter memórias felizes ao lado da simplicidade da vida com os pais; é surpreendido e retorna à realidade ao seu redor e observa as grandes máquinas que parecem animais ao seu olhar – aquele mundo parece assustador. Ele observa os *containers* sendo transportados e a realidade sobre aquele mundo vai aparecendo. Ele se dá conta de que existe outro mundo que está bem acima (literalmente, no céu) sendo alimentado pelos mais pobres – um mundo de privilégios (a partir do navio de *containers* que o Menino está observando este mundo, sob rolos de tecidos).

O tecido da fábrica que é levado pelos *containers* transforma-se em produtos, roupas que recebem a embalagem com um símbolo – sugerindo que alguém controla estes meios de produção. Novamente ao lado do Jovem, o Menino observa os mesmos itens fabricados sendo vendidos, ou seja, quem produz não tem direito sobre sua própria produção, precisando comprar de volta. Porém, nem condições eles possuem para isso.

O entretenimento, como o esporte, ajuda na distração e desvio do que realmente está acontecendo – a metáfora do entorpecimento. O povo está feliz com o jogo e comemora

soltando fogos. O Jovem e o Menino encontram o grupo musical Airgela usando máscaras e roupas coloridas, divergindo do cenário. Através desta manifestação popular, eles se rebelam. O Jovem volta à fábrica à noite e o Menino o acompanha. Há vários tipos de tecidos, texturas, padrões e cores. O Jovem começa a tear um novo. O Jovem e o Menino observam uma nova máquina chegar à fábrica, que substituirá os trabalhadores, inclusive na função do Jovem. O símbolo do poder dominante está na fábrica; seus trabalhadores são demitidos. As máquinas substituem pessoas. Os trabalhadores voltam a buscar trabalho no meio rural, com a plantação de algodão. Aparentemente, está para começar uma manifestação, um comboio de produtores está indo rumo à cidade e a população que parece um grupo cultural está a caminho. O Jovem e o Menino observam essa movimentação.

O Menino vê um trem chegando, o Jovem empresta a bicicleta para que ele o alcance. O Menino espera ansioso o trem abrir, e ele vê o pai saindo, mas, para sua surpresa, outros homens iguais a seu pai saem do trem. Todos são iguais e carregam folhetos que caem ao chão, com anúncios de diversos trabalhos na cidade – promessas de emprego e uma vida melhor. O pai não está entre aquelas pessoas.

No momento seguinte, o Menino está diante do exército do poder fascista dominante daquele mundo que ele estava conhecendo. Ele observa o embate que está para começar. A luta é feroz, o exército possui uma força maior de armamentos, tanques e máquinas. Os manifestantes perdem a luta. A notícia do confronto é transmitida pela televisão e, através da notícia, observamos quem são as personagens daquela guerra. E a figura do possível líder ditador é mostrada pela primeira vez.

Como se não tivesse importância, a programação passa do noticiário para o entretenimento esportivo, anúncios de moda etc. O Menino e o Jovem observam essas notícias de longe por um telão. Eles observam pessoas vivendo numa pobreza extrema. O Menino nota a exploração do meio-ambiente através das transformações ultracapitalistas.

Neste momento, há o enxerto dos filmes *Iracema, uma Transa Amazônica* (1974), de Jorge Bodansky e Orlando Senna (um dos fundadores da Escola de San Antonio de Los Baños, em Cuba), e *ABC da Greve e Ecologia*, do cineasta Leon Hirszman, com imagens reais da destruição do homem à natureza. O Menino corre em meio a um ambiente devastado pela ação do homem. O Menino encontra novamente o Velho que está perto da árvore onde estavam antes. Eles ouvem um sino.

É, então, revelado que se trata da árvore que estava na casa do Menino, revelando-se que o Velho, o Jovem e o Menino são a mesma pessoa. Observamos que o trajeto fora feito pelo Menino através das suas lembranças, quando resolvera seguir os mesmos passos do pai.

O Menino havia plantado aquela árvore junto com os pais. Ela também simboliza lembranças. Ele retorna a casa já velho. Aparentemente, a saudade nunca o abandonou. Podemos inferir neste momento algo referente à morte, ao luto e à despedida.

Ele observa que o local se transformou; vemos outras casinhas e plantações e pessoas cuidando de hortinhas, com perseverança e esperança. Há uma mensagem de resiliência e de que o grito daquelas pessoas não foi silenciado completamente, pois a luta continuará através de outras gerações. O Menino, agora sendo o Velho, olha onde deixou guardada a latinha com os sons de seus pais. Indo até lá, ele a pega para ouvi-los à beira da árvore que plantaram juntos. Neste final, podemos entender que o Menino ‘partiu’ e que, enfim, reuniu-se novamente com seus pais.

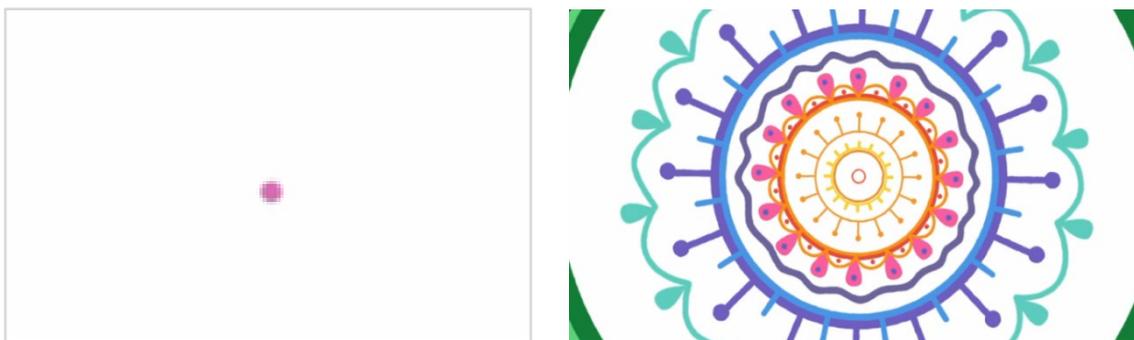
5.5 O Mundo – Análise das relações Amplas

A animação *O Menino e o Mundo* é caracterizada pela ausência de diálogos, optando por uma narrativa que se desenvolve em um universo temático distópico, explorado a partir da perspectiva infantil. Nesse contexto, observou-se uma intensificação das imagens como veículo principal de expressão. Recursos visuais metafóricos e perceptivos desempenham um papel fundamental na progressão da trama, sendo as metáforas visuais utilizadas como uma estratégia para facilitar a compreensão e transmitir significados subjacentes. É pertinente ressaltar que as metáforas visuais não se restringem a um mero ornamento linguístico, mas, sim, representam uma ferramenta intrínseca à comunicação humana, conforme argumentado por Lakoff e Johnson (1980).

O artista criou um mundo, oferecendo-o ao espectador e este atua como um ativo examinador, envolvido em um jogo de sensações e percepções. Esse mundo criado pelo artista, além de ser uma etapa em seu desenvolvimento artístico, torna-se uma proposição para o outro. Um convite ao espectador, no qual ele vai usar sua intuição e intelecto para estabelecer uma relação compreensiva, interpretativa com a obra.

No âmbito da expressão visual, as imagens detêm significados próprios e inerentes, os quais emergem das camadas internas da sua própria construção visual, exercendo influência direta na percepção do público. A jornada, em *O Menino e o Mundo*, se inicia metaforicamente como uma tela em branco (Figura 27), a partir de um ponto que progressivamente se transforma em um universo em expansão, evocando a imagem de um grande *big bang* que dá origem a uma das personagens centrais, o Mundo (Figura 28).

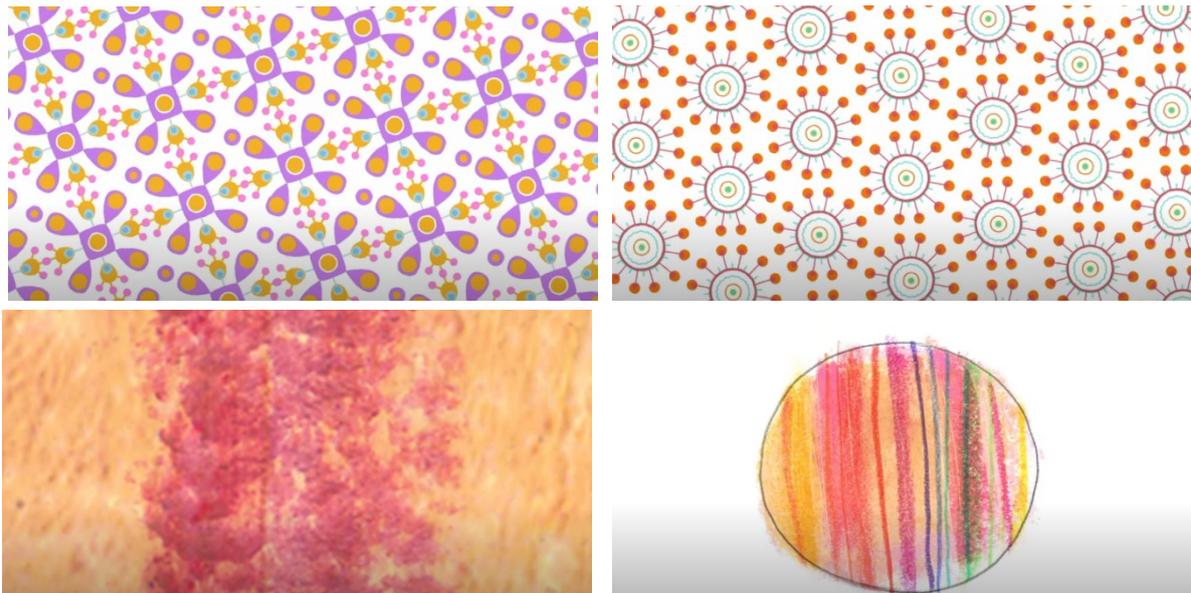
Figuras 27 e 28 - Início da animação, a partir de um ponto até se formarem outros elementos circulares como um caleidoscópio.



Fonte: *Print* da tela do *Youtube* do filme *O Menino e o Mundo*, em: 2/2/2024.

O fato de o filme começar desta maneira provoca um impacto visual, devido às forças que representam iniciar uma composição no centro do quadro e surgindo o deslocamento da forma através dela, do centro do quadro para dentro de outra forma, como a simulação de uma visão microscópica desde partículas menores como os átomos, ao objeto final, que descobrimos ser uma pedrinha. Este recurso visual traz equilíbrio, pois as formas emergem para uma direção distinta. E este centro de forças impulsiona o nosso olhar (Figuras 29, 30, 31 e 32).

Figuras 29, 30, 31 e 32 - Percebemos que as formas abstratas convergem para um novo ponto, objeto, a pedra.



Fonte: *Print* da tela do *Youtube* do filme *O Menino e o Mundo*, em: 2/2/2024.

Estes pontos, linhas e formas dão origem a uma natureza apresentada de forma simbólica, muitas vezes abstrata e lúdica. Uma explosão de cores e texturas que dialogam com a percepção do Menino. Percebemos as texturas de lápis, lápis de cor, giz de cera (ou giz

pastel), que fazem parte da mistura de técnicas empregadas nestas formas. É mostrada uma natureza que, para o Menino, é seu mundo idílico e utópico, criando o contraste imagético dicotômico com o que está por vir na narrativa. Assim como dito no capítulo 2, uma relação euclidiana⁴⁴ com a natureza que dispensa o lado ruim de um sertão, mas, sim, a utopia de um campo que guarda um paraíso e/ou um refúgio.

A animação parece evocar o princípio elementar da forma, o ponto, “elemento a partir do qual decorrem todas as formas” (KANDINSKY, 1970). Assim como o ponto, as formas lineares e aparentemente simples dominam as composições da animação, fugindo de uma representação realista, aproximando-se da visão simbólica infantil, de como desenhamos em nossos primeiros anos. Mas a imagem, em *O Menino e o Mundo*, está longe de ser simples, e está repleta de nuances complexas que corroboram em sua diegese.

O Mundo criado por Abreu na animação originou-se a partir dos seus diários gráficos⁴⁵ (GINO; MORAES, 2021), onde foram desenhados os primeiros esboços do Menino, como comentado nos capítulos anteriores. A forma predominante nestes estudos é a representação simbólica das personagens e de elementos pictóricos. Os rostos do Menino e de outras personagens, por exemplo, são sínteses visuais que são consideradas boas formas de pregnância, como o famoso símbolo do *smiley*. Esta escolha estética para animação nos demonstra, na prática, a relação cognitiva humana com ícones aparentemente simples, mas que são, ao mesmo tempo, complexos de se chegar nestas sínteses visuais.

As grandes obras de arte são complexas, mas também as louvamos por "conterem simplicidade", queremos dizer com isso que organizam uma riqueza de significado e forma numa estrutura total que define claramente o lugar e a função de cada detalhe no conjunto. Este modo de organizar uma estrutura desejada da maneira mais simples possível pode ser chamada sua ordenação (ARNHEIM, 2005, p. 40).

Algo está intrinsecamente ligado à forma como o artista/autor organiza os elementos, passando uma simplicidade visual de algo que fora complexo de se alcançar. Segundo Arnheim (2005), a combinação do entendimento de dados essenciais da forma e da sua ordenação chegam a uma harmonia visual que é transmitida diretamente à percepção, tanto em peças artísticas aparentemente mais complexas ou nas que transmitem uma simplicidade que de fato a chegada neste estágio não foi tão simples. O autor chama este fenômeno de

⁴⁴ Sobre Euclides da Cunha, em sua juventude, pouco mais de 18 anos, clama contra o assalto do progresso e da industrialização sobre a natureza. Há a fala do jovem romântico, discursando sobre a bela e pura natureza, posicionando-se contrário às realizações da sociedade industrial que degradam o meio ambiente.

⁴⁵ A animação foi feita a partir de um diário de imagens, *sketchbook*, sem praticamente um roteiro escrito, conforme Alê Abreu explica no seu canal do *YouTube*. Ao longo da produção, o autor comenta que criou dois diários com anotações e imagens que foram guias para a narrativa, apontamentos para desenhos, rascunhos e algumas anotações.

simplicidade relativa. Como dito anteriormente, a experiência anterior do espectador também auxilia nessa compreensão das formas mais simples “como a experiência subjetiva e julgamento de um observador que não sente nenhuma dificuldade em entender o que se lhe apresenta” (ARNHEIM, 2009, p. ?). Assim, como na teoria da informação⁴⁶.

Deve-se notar que os aspectos em questão não são aqueles realmente desenhados no papel, mas os percebidos no desenho. Por exemplo, um cubo de arame desenhado em perspectiva central contém apenas um tamanho de ângulo e um tamanho de lado quando percebido como um cubo regular, mas pelo menos nove tamanhos de ângulo e dez tamanhos de lado no desenho real. Precisamente por esta razão, o cubo tridimensional é considerado mais simples do que sua projeção bidimensional (ARNHEIM, 2005, p. 50).

O domínio da linha e do desenho de Alê Abreu faz notar-se pela escolha estética do filme, a complexidade da simplicidade relativa enfatiza a ordenação composta pelo autor como um meio de expressão que serve à narrativa, sem, no entanto, limitá-la – muito até pelo contrário, talvez não consigamos imaginar a história contada de outra forma estética.

A linha pode assumir formas muito diversas para expressar uma grande variedade de estados de espírito. Pode ser muito imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e ondulada, ou nítida e grosseira, nas mãos do mesmo artista (DONDIS, 1997, p. 57).

Em relação ao equilíbrio, as composições observadas nos *frames* de *O Menino e o Mundo* não possuem ambiguidades e, mesmo com símbolos abstratos e simplicidade relativa, observamos clareza de informação. Até o recurso da ‘poluição visual’ sendo utilizado como ferramenta narrativa em que se enfatiza a forma que a cidade se apresenta confusa para o Menino, boas escolhas visuais foram realizadas. “Em termos ideais, as formas visuais não devem ser propositalmente obscuras; devem harmonizar ou contrastar, atrair ou repelir, estabelecer relação ou entrar em conflito” (DONDIS, 1997, p. 41).

Quando predominam as condições opostas, temos uma composição visual de tensão máxima. Em termos mais simples, os elementos visuais que se situam em áreas de tensão têm mais peso do que os elementos nivelados. O peso, que nesse contexto significa capacidade de atrair o olho, tem aqui uma enorme importância em termos do equilíbrio compositivo (DONDIS, 1997, p. 41).

Todo o início da narrativa animada é acompanhado por uma trilha sonora envolvente que, de forma paralela, enriquece a construção desse universo ficcional. Embora na presente análise não tenhamos nos detido na dimensão sonora da animação, é relevante destacar o

⁴⁶ Arnheim (2005) dialoga sobre esta ligação com as teorias da informação, lei da pregnância e boa forma.

caráter musical intrínseco à mesma, no qual o som e a música assumem uma presença distintiva, assemelhando-se à de uma personagem à parte, como observado por Gino e Moraes (2021)⁴⁷.

Retomando a discussão acerca das forças intrínsecas à imagem, é importante destacar a dinâmica estabelecida na obra animada em questão, na qual a ausência de diálogos ressalta tal premissa. Nesse contexto, nossa análise seguiu delineando a personagem Mundo, partindo da suposição de que os elementos apresentam uma ressonância interna, conforme postulado por Kandinsky (1970), a qual é inerente e se manifesta em conformidade com determinados princípios.

Num determinado ponto da narrativa, após a apresentação do cenário inicial da trama, o protagonista, o Menino, encontra-se imerso em um momento de interação com a natureza, subindo até as nuvens e olhando a cidade ao longe. Nesse instante, as nuvens são introduzidas como elemento de conexão da narrativa, sugerindo uma transição entre os aspectos realistas e imaginativos da vivência do Menino. Ao longo da trama, o drama é enfatizado através da dissolução do cenário, marcado pelo contraste entre o branco da tela e a presença das personagens. Na composição da obra, há o que as autoras Maria Nikolajeva e Carole Scott (2011) chamam de “cenário nostálgico”. A brincadeira lúdica representa uma infância feliz e as autoras completam: “o cenário pode criar um clima especial em uma história”.

Outro elemento significativo na trama é a representação de divisões e paralelismos, destacando-se especialmente a dicotomia entre o ambiente rural e o urbano. À medida que o Menino empreende sua jornada em busca do pai, o cenário campestre gradualmente cede lugar à paisagem urbana. Durante essa trajetória, o protagonista é confrontado com um mundo distópico, divergente da realidade inicialmente apresentada.

Os dilemas sociais e econômicos se revelam diante do protagonista, possibilitando-lhe uma compreensão mais profunda das motivações que levaram seu pai a empreender sua jornada. No desfecho do filme, torna-se claro que a personagem principal compartilhou uma experiência semelhante àquela enfrentada por seu pai. A busca por melhores condições de vida é retratada na animação como um estímulo tanto para o pai quanto para o Menino e outras personagens, levando-as a enfrentar diversas situações de trabalho degradante. Essa busca é

⁴⁷ Em artigo publicado nos Anais da Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação 2021, parte desta presente pesquisa, intitulado *A relação entre imagem e som na construção do espaço sonoro da animação O Menino e o Mundo*, refletimos sobre o espaço do som na animação, que atuou como personagem à parte na narrativa.

impulsionada pelo cenário em que avanços tecnológicos e industriais, aparentemente, exacerbam os desafios sociais e ambientais.

Durante um momento de transição na narrativa, o protagonista observa os trabalhadores em um campo de plantação de algodão, onde a representação visual das nuvens assume a forma de algodão, reiterando assim a continuidade deste elemento simbólico. Posteriormente, em uma cena subsequente, na qual o Menino interage com sua versão mais velha, o Velho Senhor, eles se deparam com a dispensa dos trabalhadores idosos, evidenciando a idade como critério de demissão, em consonância com as práticas do ultracapitalismo que tendem a dispensar aqueles que, aparentemente, não contribuem mais de forma produtiva.

Para administrar uma sociedade tão complexa como a pós-industrial, é preciso antever o comportamento dessa sociedade. O método adequado é prescrever seus modelos de comportamento [...] especialistas precisam da ajuda de outros, por exemplo aqueles que transportam as imagens para a sociedade e dos que medem o grau de efeito dessas imagens (FLUSSER, 2015, p. 155).

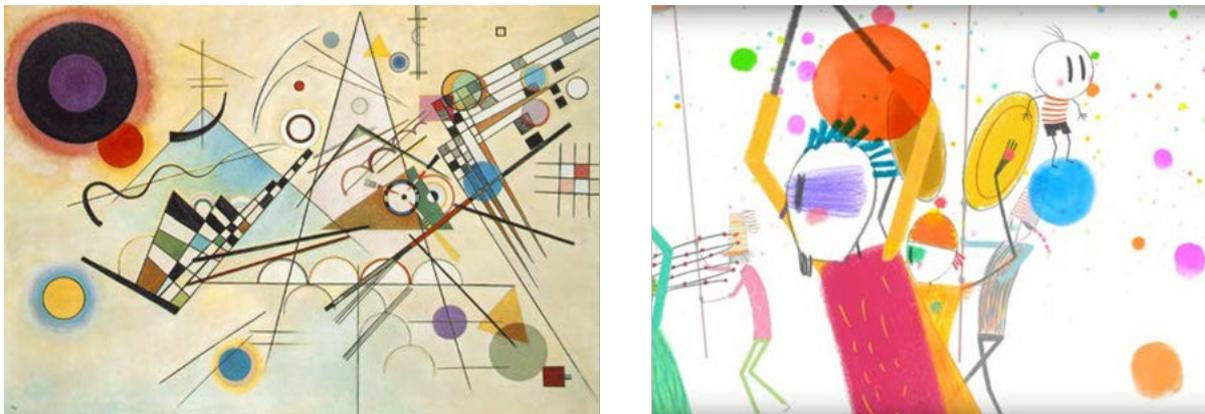
Para o Menino, máquinas que desmatam as florestas, guindastes que levantam contêineres, e outros objetos industriais são como monstros ou animais, atribuindo um tipo de zoomorfismo a estes maquinários, representados por colagens diversas e texturas que expressam estas transformações. O Menino vai testemunhando estes eventos conforme segue em sua jornada. Algumas cenas nos ativam semelhanças a imagens que já vimos em algum lugar, sendo algo intencional do autor ou não, pois, segundo Gaetano Kanizsa (*apud* ARNHEIM, 2009), somos capazes de nos familiarizar com as coisas de nosso ambiente precisamente porque elas se constituem para nós através das forças da organização perceptiva agindo a priori e independente da experiência, permitindo-nos, por isso, experimentá-la.

Toda experiência visual é inserida num contexto de espaço e tempo. Da mesma maneira que a aparência dos objetos sofre influência dos objetos vizinhos no espaço, assim também recebe influência do que viu antes. Mas admitir estas influências não é dizer que tudo que rodeia um objeto automaticamente modifica sua forma e cor, ou levar o argumento ao extremo de que a aparência de um objeto é apenas o produto de todas as influências exercidas sobre ele (ARNHEIM, 2009, p. 41).

Segundo Gombrich (1960 *apud* ARNHEIM, 2009): “Quanto maior for a importância biológica que um objeto tem para nós, estaremos capacitados a reconhecê-lo — e mais tolerante será, portanto, nosso padrão de correspondência formal”. Partindo dessa premissa, identificamos algumas estéticas e até quadros da animação que se assemelham visualmente a algumas referências anteriores, assim como as estéticas de alguns artistas conhecidos (Figuras 33 e 34). Se, de fato, a inserção destas imagens foram intencionais ou não, evidenciam uma

parcela da experiência visual do autor, que, em ressonância com a da audiência, tem seu valor intensificado.

Figuras 33 e 34 - Obra do pintor Wassily Kandinsky e *frame* extraído do filme *O Menino e o Mundo*.



Fonte: Guggenheim – disponível em: <<https://www.guggenheim.org/artwork/1924>>, acesso em: 22/01/2020 – e *Print* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível em *YouTube films*

Segundo Dondis (1997), o resultado da obra artística consiste na resposta do espectador que também a modifica através da rede de critérios subjetivos. Algo congruente com a teoria das metáforas visuais, em que há o impacto da vivência da audiência em seu olhar a uma obra artística.

Por mais abstratos que possam ser os elementos psicofisiológicos da sintaxe visual, pode-se definir seu caráter geral. Na expressão abstrata, o significado inerente é intenso; ele coloca o intelecto em curto-circuito, estabelecendo o contato diretamente com as emoções e os sentimentos, encapsulando o significado essencial e atravessando o consciente para chegar ao inconsciente (DONDIS, 1997, p. 31-32).

Mesmo que o espectador não tenha um gatilho da memória ao experienciar tais imagens, elas perpetuam um histórico de evidências passadas, trazendo certa educação do olhar, principalmente ao público em início de formação cognitiva. A educação do olhar será transmitida e, assim, quando realmente tiverem contato com um quadro de Kandinsky e Miró, vão ter a sensação de que já experienciaram determinada estética. O autor e/ou artista tem o privilégio de criar intencionalmente tais evocações.

Que uma imagem é uma produção consciente e inconsciente de um sujeito, isso é um fato; que constitui seguidamente uma obra concreta e perceptível, também o é; que a leitura desta obra concreta e perceptível, também o é; que a leitura desta obra a faça viver e perpetuar-se; que mobiliza tanto o consciente como o inconsciente de um leitor ou espectador, é inevitável (JOLY, 1994, p. 48).

Na ausência de falas na animação, a experiência sonora ganha sua metáfora visual através de um sistema de metáforas. As bolinhas coloridas que existem em toda a animação (Quadro 8), simbolizam vozes, sons e emoções, pois há similaridades entre cadência de

símbolos visuais que representam a linguagem e as emoções das personagens (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Neste contexto, identificamos alguns significados sobre este ícone simbólico.

Quadro 8 - As bolinhas que representam os sons:

BOLINHAS - VEÍCULO DA METÁFORA	SONS E VOZES - ALVO DA METÁFORA
	<p>As bolinhas coloridas representam as vozes e os sons, seguindo um pequeno sistema metafórico, as bolinhas coloridas representam um lado do grupo opositor ao governo dominante na animação.</p>
	<p>Enquanto as bolinhas escuras representam as vozes da ditadura presente naquele Mundo. Portanto, as bolinhas que representam o som são divididas nestas duas classes de significados.</p>

Fonte: Análise proposta pela autora.

Em outro momento da história, há o uso do espaço negativo para chamar a atenção para uma mudança na história. O Menino percebe que tudo que é produzido na fábrica vai para outro local a fim de ser vendido ou para o uso de um grupo elitizado. O Menino está ao lado do Jovem, e observa os mesmos itens feitos na fábrica têxtil sendo vendidos, ou seja, quem produz não tem direito sobre sua própria produção, precisando comprar de volta. Porém, nem condições eles possuem para isso. Os recursos visuais são utilizados para enfatizar este momento na trama. Embora esse espaço negativo ganhe mais atenção adquirindo outro contexto na história relacionado ao tempo e ao estado emocional da personagem:

[...] quer se trate de um ponto escuro num campo luminoso ou de um ponto branco sobre fundo escuro, em outras palavras, o que domina o olho na experiência visual seria visto como elemento positivo, e como elemento negativo consideraríamos tudo aquilo que se apresenta de maneira mais passiva (DONDIS, 1997, p. 47).

Outra metáfora observada na trama é a do entretenimento (um determinado esporte é mostrado na animação). Percebemos que tal fato ajuda na distração e desvio do que realmente está acontecendo naquele Mundo. Existe a metáfora do entorpecimento. O povo está feliz com o jogo e comemora soltando fogos. Obviamente, reconhecemos, na nossa própria realidade, a

sensação de que precisamos de algo para não pensar sobre as sérias questões políticas e sociais que estão ocorrendo, ou que seria a única forma de felicidade daquele povo que já sofre tanto.

O Mundo imaginado por Abreu nos traz, como dito anteriormente, uma simplicidade relativa. O fato de a estética se assemelhar a um desenho feito por uma criança alcança esse imaginário, já que seus elementos têm esta ordenação de sentidos, com representações simbólicas em todo o cenário da animação, o Mundo no qual o Menino está inserido ganha vida aos seus olhos e toma status de ator, contribuindo para *plot* principal da trama. Nikolajeva e Scott (2011, p. 96) comentam: "desse modo o ambiente se torna um catalisador no enredo. Uma mudança do cenário, como cotidiano para fantasia, por exemplo, também contribui para o desenvolvimento do enredo".

Há então explicações que são pouco mais que jogo de palavras, como a afirmação de que os desenhos infantis são como são por não serem cópias, mas "símbolos" das coisas reais. O termo "símbolo" é usado tão indiscriminadamente hoje que pode ser aplicado todas as vezes que uma coisa substitui uma outra. Por esta razão não tem valor como explicação e deveria ser evitado. Não é possível dizer se tal afirmação é certa, errada ou se não se trata de uma teoria (ARNHEIM, 2009, p. 155).

A materialidade é parte do corpo da personagem e Alê Abreu, no *making of* de *O Menino e o Mundo*, explica a escolha gráfica do filme: ele buscou usar menos recursos digitais possíveis, com a intenção de trazer a força dos materiais utilizados para finalizar as personagens, as texturas, colagens e as tintas diversas. O fundo branco que acompanha as personagens em cena é proposital para destacar suas texturas e cores. O filme trabalha bastante as questões dos contrastes e dualidades tanto na narrativa quanto no tratamento plástico/visual. O domínio da linha e do desenho de Alê Abreu faz notar-se pela escolha estética do filme. A complexidade da simplicidade relativa enfatiza a ordenação composta pelo autor como um meio de expressão que serve à narrativa, sem, no entanto, limitá-la – muito pelo contrário, talvez não consigamos imaginar a história contada de outra forma estética.

A linha pode assumir formas muito diversas para expressar uma grande variedade de estados de espírito. Pode ser muito imprecisa e indisciplinada, como nos esboços ilustrados, para tirar proveito de sua espontaneidade de expressão. Pode ser muito delicada e ondulada, ou nítida e grosseira, nas mãos do mesmo artista (DONDIS, 1997, p. 57).

Na animação há uma quebra cromática entre as duas fases dicotômicas da trama. Inicialmente, as cores são diversas e vibrantes, caminhando para tons mais monocromáticos quando o Menino vai tomando consciência do mundo. Também acaba sendo outro recurso visual para estabelecer a diferença entre os grupos opostos na trama. A predominância do mundo utópico é colorida, com cores puras, trabalhadas no giz de cera, além do uso do branco.

E na paleta do mundo distópico, podemos observar tons monocromáticos e dessaturados (Figuras 35 e 36).

Figura 35 e 36 - O mundo invadindo o jardim, a dicotomia entre campo e cidade enfatizada pela escala cromática para reforçar dualidades.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Há uma afinidade das cores com as emoções, segundo Dondis (1997), em contraponto ao tom e à escala de valores, relacionados a questões de sobrevivência, sendo, portanto, essencial para o organismo humano. Embora não seja o objetivo da pesquisa uma análise profunda sobre as cores, é claro que seu papel na animação tem sua carga – principalmente a identificada em intensificar as diferenças entre o campo e a cidade. Há uma predominância na primeira fase da animação de cores mais simbólicas, sem muita preocupação com imitação do real. Quando o trabalho cromático passa para a cidade (onde encontramos também técnicas mistas, como colagens e outras texturas), observamos um uso maior de cores dessaturadas, monocromáticas, além do uso de complementares e outras técnicas visuais, como volume e escalas de valores.

Na obra de Abreu, o que intensifica o uso das cores é o seu valor simbólico, que está no mesmo grupamento da simplicidade relativa, as cores são aplicadas de forma infantil, como se uma criança estivesse descobrindo sua percepção. O uso simbólico pode aprofundar a informação, chamando atenção para um ponto específico.

Como a percepção da cor é o mais emocional dos elementos específicos do processo visual, ela tem grande força e pode ser usada com muito proveito para expressar e intensificar a informação visual. A cor não apenas tem um significado universalmente compartilhado através da experiência, como também um valor informativo específico, que se dá através dos significados simbólicos a ela vinculados (DONDIS, 1997, p. 69).

As sensações táteis da imagem são outra presença marcante na animação. A mistura de texturas participa da estética, compostas de texturas óticas, texturas que nos passam sentido tátil. Segundo Dondis (1997), onde há textura real, as qualidades táteis e óticas coexistem,

não como tom e cor, que são unificados em um valor comparável e uniforme, mas de uma forma única e específica, permitindo à mão e ao olho uma sensação individual, ainda que projetemos sobre ambos um forte significado associativo.

Existe um momento da trama em que o ritmo narrativo e visual é interrompido pelo enxerto dos filmes *Iracema, uma “Transa Amazônica”* (1974), de Jorge Bodansky e Orlando Senna e *ABC da Greve e Ecologia*, do cineasta Leon Hirszman, com imagens reais da devastação do homem à natureza (Figuras 37 e 38).

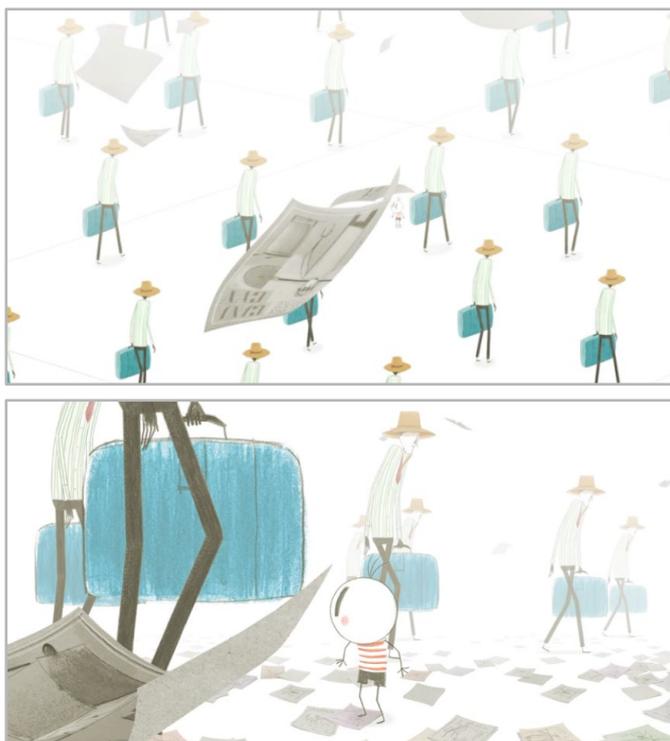
Figuras 37 e 38 - Cenas dos documentários enxertados na animação *O Menino e o Mundo*.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

No momento da animação, em que o Menino está prestes a presenciar o conflito principal da trama, o ápice do confronto entre o grupo discente e os soldados do governo dominante, observamos outra metáfora visual importante para compreensão da dinâmica e das relações sociais daquele Mundo. É quando o Menino vê um trem chegando, o Jovem empresta a bicicleta para que ele alcance a chegada deste trem, o Menino espera ansioso o trem abrir, e ele vê o pai saindo (na verdade, ele pensa ser o pai), mas, para sua surpresa, outras personagens que saem do trem são iguais a seu pai (Figuras 39 e 40) – todos parecem iguais. Podemos inferir uma metáfora visual representando que estas pessoas saíram com o mesmo objetivo que o pai dele, ou seja, em busca de condições de vida melhores na cidade. Outra inferência que podemos notar é que as pessoas são vistas como uma grande massa servidora de poderes hegemônicos, elas não são vistas, não se diferem, são insignificantes.

Figuras 39 e 40 - Os passageiros do trem parecem o pai do Menino, eles carregam um folheto.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Neste mesmo momento, após as pessoas deixarem o trem, caem alguns folhetos tipo *flyers* no chão com anúncios de diversos tipos de trabalhos na cidade (Figura 41). Estas pessoas estavam carregando promessas de emprego e de uma vida melhor. O que chamou a atenção para essa análise é que estes folhetos remetem à figura de Sísifus carregando o mundo nas costas ou Atlas segurando o mundo, ambos condenados por enfurecer os deuses (Figuras 42 e 43). Uma metáfora visual para lembrar/alertar quem realmente sustenta o mundo, num ciclo sem fim.

Figura 41 - folhetos espalhados na animação.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Figuras 42 e 43 - Atlas segurando o mundo e Sísifo carregando a pedra.



Fontes: foto de Gustavo Trapp do *Palácio de Linderhof* (acesso em 04/12/2023) – e Sísifo, de Tiziano, 1549, domínio público (acesso em: 04/12/2023).

5.5.1 - A metáfora do conflito entre a Cultura e o Mundo⁴⁸

A narrativa da animação é construída por elementos que se desafiam e conflitam entre si, mostrando rupturas e transformações ao longo da História. Este recorte específico do filme tem seu ápice em 1 hora e 1 minuto (da *timeline*), com a chegada de uma formação militar, presumivelmente simbolizando a facção dominante. O Menino contempla o contingente de soldados diante de si, quando os manifestantes ou grupo dissidente se junta à presença imponente de tanques de guerra, os quais, aos olhos infantis, assemelham-se a criaturas monstruosas. Subsequentemente, emerge a figura de um pássaro, em representação do grupo de manifestantes, dos foliões e de sua cultura inerente, em consonância com a expressão musical que o acompanha.

O primeiro encontro do Menino com o grupo dissidente de festejo popular⁴⁹ foi, conforme dito anteriormente, em um momento diferente da narrativa – cabe voltar nesta parte porque é quando percebemos alguns códigos visuais relevantes para a narrativa. Os foliões estão mascarados, eles estão dentro de suas personagens, com vestes e máscaras. Os sons

⁴⁸ Este tópico está embasado no recorte da análise que foi exposto anteriormente em artigo apresentado e publicado nos Anais da Conferência Internacional de Cinema - Avança 2021, intitulado *A folia dos Mascarados: uma reflexão sobre cultura e imagem nas metáforas visuais presentes na animação O Menino e o Mundo*. A proposta do artigo era mostrar parte deste presente estudo e pesquisa em andamento.

⁴⁹ As múltiplas manifestações culturais podem subdividir-se em três grandes categorias, em relação à animação *O Menino e o Mundo*, a manifestação que percebemos se enquadra na primeira categoria defendida por Bakhtin, “as formas dos ritos e espetáculos, festejos carnavalescos, obras cômicas representadas nas praças públicas etc.” (BAKHTIN, 2008, p. 4).

emitidos por seus instrumentos e a alegria do grupo são simbolizados por bolinhas coloridas que voam pelo ar.

A cena também é uma metáfora visual de festejos brasileiros ou latino-americanos, podemos observar semelhanças com uma festa popular específica da nossa cultura, uma festa católica e interpretada como parte do folclore brasileiro, a *Folia de Reis*⁵⁰ (Figura 44). Nesta manifestação, o grupo de foliões sai numa jornada de horas e interage com os moradores por onde passam, estabelecendo os ritos que fazem parte dessa folia, sem, no entanto, atrapalhar o processo (PAULINO, 2010). A semelhança com a Folia de Reis se dá quando o Menino interage com o grupo de forma a não abalar o seu rito. A Folia de Reis se encontra em nossas celebrações litúrgicas desde a época da primeira encenação que se tem notícia no Brasil, realizada pelo Jesuíta José de Anchieta, em 1561 (PAULINO, 2010, p. 2 *apud* SILVA, 2006). E que também inspirou diversas outras manifestações populares em todo o país.

Figura 44 - Foliões na *Folia de Reis*



Fonte: G1 – *Globo*, foto divulgação (acesso em: 04/03/2021).

⁵⁰ A Folia de Reis, Companhia de Reis, Reisado ou Festa de Santos Reis (em Portugal, diz-se Reisada ou Reiseiros) é uma manifestação católica, cultural e festiva, classificada, sobretudo no Brasil, como manifestação folclórica, comemorativa da festa religiosa da Epifania do Senhor ou Teofania, que se caracteriza por celebrar a Adoração dos Magos ao nascimento de Jesus Cristo.

Figura 45 - Festejo popular em *O Menino e o Mundo*.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Voltando à questão simbólica, na Folia de Reis, observamos alguns ícones parecidos presentes nos manifestantes de *O Menino e o Mundo* (Figuras 44 e 45), as máscaras e os chapéus em formato de cones estão evidenciados no grupo de festa do filme. Tratando-se especificamente da máscara, já é da natureza da animação o caráter simbólico e lúdico, principalmente quando quer tratar de temas reais em linguagem intencionalmente metafórica. Com o objeto máscara não seria diferente. A máscara aparece para além do objeto puramente artístico, mas age como mediadora entre o espaço da expressão e a manifestação de uma cultura, de uma identidade (GINO; MORAES, 2021). É também o momento satírico de contestação do poder, quando é permitido questionar o poder opressor⁵¹. E entender estes espaços traz uma análise mais completa de uma cultura local e de saberes para além das paredes acadêmicas, segundo Marcus Dohmann (2017, p. 42), pesquisador em Cultura material, percebemos:

A interação do homem com a sua própria materialidade, a qual envolve a sua existência, ressalta a importância dos estudos acerca da cultura material, que, entre dimensões, abordagens e domínios, mostra-se apta a examinar o objeto material, não somente tomado em si mesmo, mas sim em seus usos, nas suas apropriações sociais, a partir das técnicas de produção envolvidas; na sua importância econômica e suas necessidades sociais e culturais.

Retomando o momento do conflito, à luz das metáforas presentes no objeto, observamos dois grupos opostos que travam uma batalha, representada através da música, e de dois pássaros presentes na ação. O grupo dos foliões luta contra um exército que representa

⁵¹ Como já dito, em *A cultura popular na idade média e no renascimento: o contexto de François Rabelais*, Bakhtin (1987) nos fala a respeito dos ritos e festejos carnavalescos serem formas de resistência, onde podemos, através das sátiras, contestar os poderes sem sermos punidos, através de encenações e da teatralidade.

o poder hegemônico daquele mundo. Os dois pássaros que lutam (na sequência mostrada na Figura 4) são conceitos abstratos para algo verdadeiro; a violência é tratada de forma simbólica. Há um sufocamento da cultura presente no hipertexto do filme. Abaixo (Quadro 9) uma lista da metáfora e do significado apreendido:

Quadro 9⁵²

Metáforas visuais	Alguns significados apreendidos
Folia dos Mascarados, manifestantes, músicos.	Representam a cultura, a alegria, identidade, manifestações, liberdade, arte popular e campo.
Exército, governo, cidades, indústrias, máquinas, armas.	Repressão, proibição, domínio, hegemonia, poderes, tecnologia e cidade.
Pássaro colorido	Outra forma de representação dos manifestantes.
Pássaro negro	Outra forma de representação do poder hegemônico.
Música, bolinhas coloridas e instrumentos.	Lembranças, afetos, liberdade, vozes, pensamentos e emoções.

Fonte: tabela publicada em artigo apresentado na *Conferência Internacional de Cinema - Arte, Tecnologia, Comunicação*.

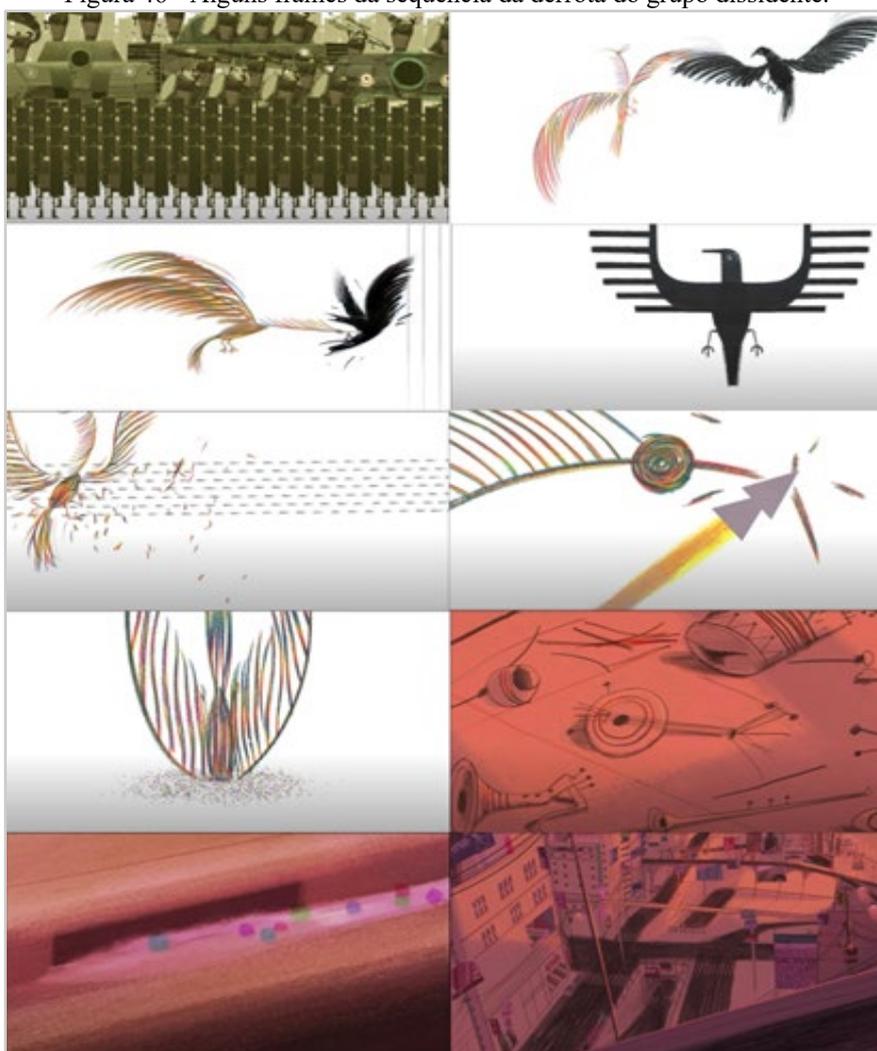
Em determinado momento, a batalha parece estar sendo vencida pelo pássaro do grupo dissidente, porém, o exército surge muito mais poderoso, com mais armamentos e maior poder de fogo. Podemos inferir que os poderes hegemônicos ali representados são os que decidem a permanência ou não de uma cultura, permitindo o que deve ou não ser consumido. A derrota do pássaro e a aniquilação da nossa 'cultura', massacrada pelos poderes dominantes, representam o silenciamento dessas vozes. Na sequência de imagens (Figura 46), o bico do pássaro do grupo dissidente é atingido por um míssil – mensagem visual que determina a derrota daquele grupo. Metaforicamente, percebemos que, ao atingir a boca do pássaro, nos

⁵² A tabela das metáforas foi analisada e exposta anteriormente em artigo apresentado e publicado nos Anais da Conferência Internacional de Cinema - Avança 2021, intitulado *A Folia dos Mascarados: uma reflexão sobre cultura e imagem nas metáforas visuais presentes na animação O Menino e o Mundo*. A proposta do artigo era mostrar parte deste presente estudo e pesquisa de doutorado em andamento.

mostra o silenciamento daquele manifesto, e podemos inferir uma alusão à censura imposta em determinadas representações distópicas, em que poderes políticos e ideologias aparecem nestas versões.

Os lados opostos em confronto são simbolicamente personificados por dois pássaros: um colorido – metáfora que representa o grupo dissidente –, e outro negro – representando o grupo militar opressor. O momento do ápice do confronto representa a derrota do grupo dissidente. As bolinhas coloridas, que representam as suas vozes, se esvaem para o esquecimento, como água fluindo para o esgoto (conforme a Figura 46) (GINO; MORAES, 2021).

Figura 46 - Alguns frames da sequência da derrota do grupo dissidente.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Outra metáfora distópica marcante na animação são os poderes hegemônicos que definem o que é cultura ou não, Nestor Canclini (1995) observa estes fenômenos da modernidade, trazendo contribuições substanciais a estes eventos, destacando o popular como

sendo o excluído: aquele que não tem patrimônio ou não consegue que ele seja reconhecido e conservado; o artesão que não chega a ser artista, a individualizar-se, nem a participar do mercado de bens simbólicos “legítimos”; o espectador dos meios massivos que fica de fora das universidades e dos museus, “incapaz” de ler e olhar a alta cultura porque desconhece a história dos saberes e estilos (CANCLINI, 1995). Na verdade, o povo que não conhece sua própria história porque outros que detém o poder escolhem não contá-las. Podemos incluir esta nota também ao embate demonstrado na animação.

Claro que nesta passagem não é excluído do popular seu valor real, que permanece, mas, sim, as escolhas do que é arte ou não, são colocadas nas mãos de grupos que determinam estes valores, como instituições, classes dominantes e grupos hegemônicos. Estas decisões recaem sobre a definição do que é o popular em contraponto ao tradicional e, principalmente, o híbrido e o que permeia no entre.

Após o final do conflito, a notícia do embate é transmitida pela televisão e, através dela, observamos quem são as personagens dessa guerra (Figuras 47 e 48). O desenho assume um lado mais expressionista e menos linear, ganhando massa através de técnicas que parecem um pastel oleoso. Novamente a mudança de técnica marca um ponto da narrativa para chamar atenção. A figura do possível líder é mostrada pela primeira vez (Figura 48). E como se não tivesse importância, o noticiário volta a falar de entretenimento esportivo, moda e outros temas. O Menino e o Jovem observam essas notícias de longe por um telão.

Figuras 47 e 48 - O confronto e o líder do grupo dominante.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Todas estas sequências de eventos levam a uma constatação final de desolação para o Menino, quando ele e o Jovem são mostrados observando as pessoas vivendo numa pobreza extrema, como consequência da desigualdade e exploração (Figuras 49 e 50). Assim como o colapso e a exploração do meio-ambiente, através das transformações e intervenções

ultracapitalistas. A exploração capitalista e uma ditadura dominante. O Menino percorre um ambiente devastado pela ação do homem (Figuras 51 e 52).

Figuras 49 e 50 - Os contrastes sociais são observados pelo Menino.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Figuras 51 e 52 - Os avanços tecnológicos em contraponto à devastação ambiental.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

5.6 O Menino — Análise das relações complexas

De fato, é observado que, na animação *O Menino e o Mundo*, há a predominância das metáforas em termos relacionados a sentimentos, emoções e situações que são mais abstratas ao conhecimento. A visualidade representa estes termos através de metáforas criativas, ou metáforas poéticas, evidenciando que nossos processos cognitivos abarcam novos mapeamentos, e não somente conceitos pré-existentes.

No entanto, é importante observar que tais significados atribuídos aos termos podem ser construídos e interpretados de formas diferentes: “o fato de que a mesma forma pode levar a diferentes significados, gerando a indeterminação” (ZANOTTO, 1998, p. 15).

A metáfora envolve a compreensão de um domínio de experiência, o amor, em termos de um domínio muito diferente da experiência, as viagens. A metáfora pode ser entendida como um mapeamento (no sentido matemático) de um domínio de origem (neste caso, viagens) a um domínio alvo (neste caso, amor). O mapeamento é estruturado sistematicamente. Há correspondência ontológicas, de acordo com as quais as entidades no domínio do amor (por ex, os amantes, seus objetivos comuns,

suas dificuldades, a relação amorosa etc.) correspondem sistematicamente a entidades no domínio de uma viagem (os viajantes, o veículo, os destinos etc.) (LAKOFF, 1986, p. 216-217).

Existe um subtexto explorado na animação, talvez até o único que seja o fio condutor de toda a narrativa em que predominam passagens dicotômicas, e este é o TEMPO. O Menino encontra sua versão mais velha e a mais jovem, e, de uma forma metafórica, Abreu trabalha passado, presente e futuro ao mesmo tempo, com a personagem do Menino encontrando suas outras versões ao longo da história. E o TEMPO e a MORTE caminham juntos em diversos momentos, não somente sobre a partida do pai, que gera um luto, ou a ausência da mãe, quando já velho, o Menino retorna a sua antiga casa, o vazio que ele encontra, que nos induz a encontrar este subtexto. Mas se concretiza quando ele mesmo é chamado para o lado dos pais e, enfim, acontece o reencontro.

Seria natural neste processo entendermos que o tempo passando leva à morte. Aqui há uma instância de causação (LAKOFF; JOHNSON, 1980) – que, na visão da retórica, é constitutiva da metonímia. Essa causação é melhor entendida como uma *gestalt* experiencial; uma compreensão adequada da causa requer que ela seja vista como um conjunto de outros componentes. Mas o conjunto forma uma *gestalt* – um todo que o ser humano considera mais básico que as partes.

Segundo Maria Cristina Delacorte (1998), a metáfora apresenta-se em um contexto referencial e pode conter marcas culturais. De um lado, seu criador (ou “construtor”), também inserido em um contexto cultural, com o seu universo e com suas próprias relações com o mundo, tem liberdade criativa para conceber uma metáfora, para, subjetivamente, “subverter as regras da língua”. De outro lado, o receptor (ou “desconstrutor”), também inserido em um contexto cultural, com o seu universo e com suas próprias relações com o mundo, parece ter parcialmente limitada sua liberdade subjetiva para compreender o efeito metafórico. Cabe a ele captar um dos sentidos permitidos pelo contexto cultural e referencial em que a metáfora está inscrita (DELACORTE, 1998, p. 63).

No entanto, de acordo com Lakoff e Turner (1989), a metáfora é frequentemente um processo inconsciente. É o trabalho conceitual subjacente à metáfora que a define. Aquele que expressa um conteúdo metaforicamente também pensa neste conteúdo de maneira metafórica, identificando-o e atribuindo-lhe significado adequado ao contexto. Ou seja, as metáforas exigem uma base social e cultural para que seus significados correspondentes sejam partilhados por indivíduos de um mesmo grupo ou sociedade.

A dificuldade encontrada neste processo analítico da animação vem em não buscar compreensão do óbvio das metáforas convencionais, mas, sim, explorar o lado das metáforas

novas, inerentes ao objeto artístico. Torna-se mais rico o aporte ao estudo, contudo mais significados inéditos da audiência e talvez nem mesmo uma compreensão tão imediata. O objeto vai se revelando aos poucos, causando sensações divididas em camadas e que chegam em tempos diferentes.

O símbolo da pedra, que faz a abertura da animação, representa as memórias do Menino, que a usa para marcar o lugar onde ele esconde a latinha que tem os sons guardados de seus pais. Nas metáforas criativas, um termo substitui o outro de forma diferente do convencional e há a possibilidade de o público estabelecer novas conexões entre imagem e representação. A todo o momento, a animação recorre a estes recursos para representar, principalmente, os sentimentos do Menino. De fato, emoções e sentimentos mais abstratos são mais difíceis de representar, o que justifica porque as metáforas são recursos tão comuns em nosso cotidiano, na forma como nos expressamos, processamos o conhecimento e construímos nossos pensamentos.

Representar imagetivamente emoções abstratas requer desafios, assim como lidar com temas difíceis, como o luto. E o Menino passa por vários tipos de lutos durante a sua jornada, luto pela família e pelo mundo que ele descobre como é de verdade na realidade em que vive. E conforme o tempo tem seu papel importante, o luto é também da criança virando adulta e encarando os desafios da vida. O Menino passa por despedidas e sonhos não alcançados. A todo o momento, metáforas criativas são utilizadas nestas representações. A despedida, por exemplo, do pai do Menino é mostrada através do olhar do Menino que observa através de suas sombras (Figura 53).

Figura 53 - A conversa é mostrada através das sombras dos pais.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Outro momento importante é quando o pai toca flauta para o Menino e a música é ‘guardada’ pelo Menino em uma latinha, assim como a melodia entoada pela mãe dele.

Podemos inferir que este som (que acompanha o Menino por toda a jornada) representa o sentimento do pai pelo filho e vice-versa, a saudade e o amor. O Menino recorre a latinhas em diversos momentos para se recordar do pai e da mãe, suas memórias emotivas.

Quando o Menino está junto do Velho Senhor, e passam pela situação do desemprego das pessoas que não são mais necessárias para o capitalismo opressor, a cena narrativa e imagética tem uma importante reviravolta. Começa uma chuva que se transforma em um mar revolto, uma nova metáfora para a situação da personagem e das emoções envolvidas, além da situação em si ser desesperadora, com sentimentos confusos (Figura 54).

Figuras 54 - O mar revolto após uma situação difícil enfrentada.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

A cena do barco (Figura 54) é algo que marca um momento de virada na vida do Velho. O dilúvio e o fato de a carroça se transformar em uma embarcação nos trazem alguns significados metafóricos, principalmente relacionados à morte e à transformação: “na Mitologia Grega já havia uma referência a Caronte, o barqueiro que fazia a travessia das almas dos recém-mortos [...]. Portanto, se desde a antiguidade já aceitamos que BARCO é MORTE” (GINO, 2014, p. 97).

Em seguida, quando o Senhor chega perto de uma árvore, a mesma que nasceu da semente que o pai entregou ao Menino e onde estão suas lembranças, ali é um lugar reconfortante, onde ele se sente seguro. Neste momento, a mudança de cenário é nítida, diferente do cenário bucólico marcado pelas técnicas de desenho coloridas do lápis de cor e giz de cera, observamos agora técnicas mistas de desenho e colagem enfatizando essa ruptura de cenário.

Nas cenas finais da animação, após toda a jornada de descobertas e testemunho de difíceis conflitos, a versão criança da personagem se encontra novamente com a idosa, ele está perto da árvore em que já estavam antes. Eles ouvem um sino. Neste momento é revelado que é a árvore que estava na casa do Menino. O menino plantou aquela árvore junto com os

pais. Ela também simboliza suas memórias (Figuras 55 e 56). O Velho, o Jovem e o Menino são a mesma pessoa. Observamos o trajeto feito pelo Menino através das suas lembranças quando resolveu seguir os mesmos passos do pai.

Figuras 55 e 56 – O Menino retorna ao lar já idoso.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Quando o Menino retorna a sua casa, já idoso, aparentemente a saudade nunca o abandonou (Figuras 57 e 58). Podemos inferir neste momento algo referente à morte, tema sempre difícil de lidar e abordar através da animação – entre partidas e despedidas, o conceito básico da morte que Lakoff e Johnson (1980) usam como exemplo: “a morte é uma viagem”; assim como podemos ligar à vida também. Partindo de um conceito metafórico básico, Alê Abreu utiliza este conceito de diversas formas criativas na animação.

Quando pensamos em nossos conceitos de vida e morte, pensamos na vida como uma viagem, uma jornada, um caminho com um objetivo a seguir, e na morte como uma partida sem volta.

Vida e morte serão então representadas por uma multiplicidade de metáforas: a vida tem objetivos e metas a serem atingidas. Metaforicamente, objetivos são metas e os meios para atingir os objetivos ou caminhos. Quando pensamos em vida, pensamos em uma meta a atingir tendo esta meta um caminho que percorrer com direção a este objetivo, o que torna a vida uma jornada ou viagem (ESPÍRITO SANTO, 1998, p. 85).

No entanto, no final da animação, observamos outras casas e plantações, novas pessoas vivendo ali nos arredores de sua antiga casa. Elas estão cuidando de suas hortas, com resiliência, perseverança e esperança (Figuras 59 e 60). Há uma mensagem de esperança e de que o grito daquelas pessoas não foi silenciado completamente, a luta continuará através de outras gerações; além de outras crianças brincando pelos arredores, como o próprio Menino fizera outrora.

Figuras 57 e 58 - A partida do Menino já Jovem e o retorno a sua casa em idade mais velha.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

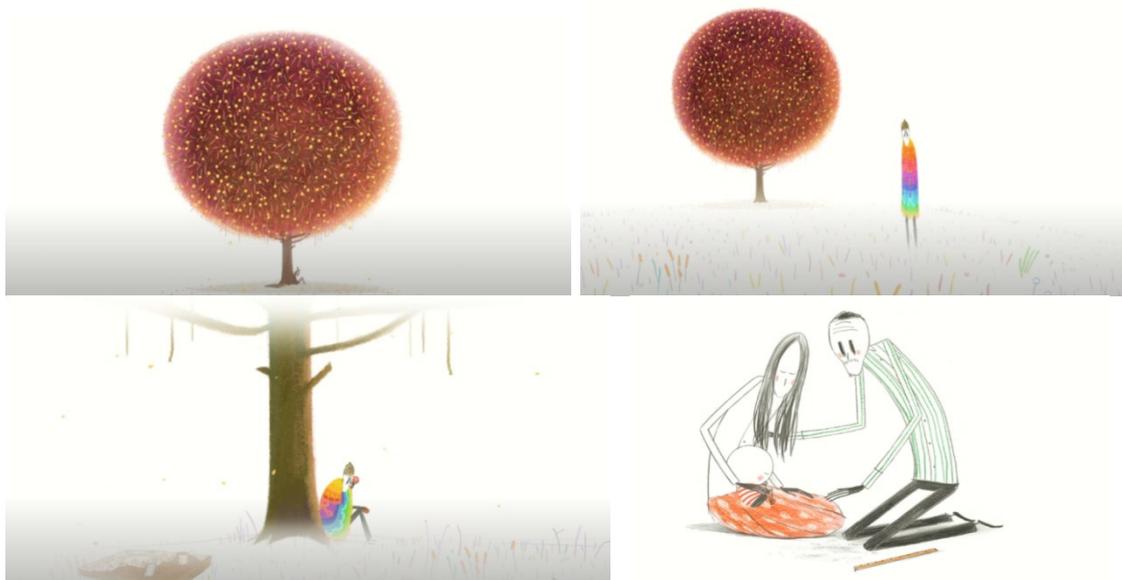
Figuras 59 e 60 – Perto da antiga casa do Menino, novas casinhas surgiram e outras crianças brincam.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

O Menino olha onde deixou guardada a latinha com os sons de seus pais. Indo até lá, ele pega para ouvi-los à beira da árvore que plantaram juntos. Neste final podemos entender que o Menino partiu e, enfim, reencontrou seus pais (Figuras 61, 62, 63 e 64).

Figuras 61, 62, 63 e 64 - Na mesma árvore plantada com seus pais, ele retorna já Velho para o mesmo local.



Fonte: *prints* do filme *O Menino e o Mundo*, disponível no *YouTube films*.

Podemos até, com certa ousadia, inferir que a jornada do Menino na narrativa é uma grande metáfora sobre a vida e a morte, em que encontramos certos tipos de mortes (lutos) e tipos de vidas, que são vividas apesar das adversidades.

Partindo das teorias utópicas e distópicas previamente abordadas no capítulo 2, que serviram de ponto de partida para a análise da animação *O Menino e o Mundo*, buscamos compreender suas metáforas, conceptuais e visuais — através das teorias de Lakoff e Johnson — assim como sua construção plástica e estética através das reflexões propostas por Rudolf Arnheim e da comunicação visual por Donis A. Dondis; teorias apontadas no capítulo 3. As divisões propostas para análise, em que separamos a personagem Mundo da personagem do Menino, evidenciam as características distópicas presentes na obra. O Mundo construído para a animação aborda diversos subtemas presentes no universo ficcional de uma distopia. Os elementos como dominação cultural, social e política, assim como a determinação de como se deve viver um povo, a partir da visão unilateral de um poder dominante.

A obra mostra com singularidade todos esses temas através do olhar de uma criança, numa animação que não possui diálogos verbais, tornando a experiência imersiva dentro destes tópicos. O Mundo possui também seus grupos dissidentes, personagens que não se moldam à realidade imposta. Visceralmente, lutaram por sua liberdade, num mundo dividido e desigual. O Menino representa a outra parte da análise, sobre as relações humanas, o Menino de dentro para fora: suas emoções, as interações com outras personagens e como o Mundo inicialmente era, para ele, um lugar seguro e utópico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No filme *O Menino e o Mundo* (2013), identificam-se elementos que conferem à animação uma narrativa distópica, a qual aborda diversos temas inerentes ao universo temático da distopia. Reconhece-se tais temas por meio das metáforas visuais presentes na obra animada. Entendemos que uma obra ficcional que adota a distopia como tema pode explorar diversas abordagens para incitar reflexões sobre o contexto contemporâneo. Observa-se como o ambiente idílico onde o protagonista vivia antes de sua jornada revela-se uma utopia, cuja ruptura é simbolizada por elementos narrativos e metafóricos.

Embora *Utopia* (1516), de Thomas More, seja uma obra paradigmática, observa-se que a ideia de um lugar ideal apareceu antes mesmo do romance filosófico. Em Platão (século IV a.C.), como exemplo, encontramos exercícios imaginativos sobre um mundo ideal, pois a nossa realidade não é perfeita. Entende-se também que as idealizações não atendem a todos e, a partir disso, começam os conflitos. A obra de More está intimamente ligada aos rebuliços políticos e sociais da época, quando a corte de Henrique VIII, envolvida em problemas destas esferas, influenciaram claramente os anseios do autor, em *Utopia*.

Percebe-se como o desejo utópico transmuta para uma distopia, através das angústias por um mundo ideal. Estas inquietações transportadas para as obras ficcionais nos auxiliam a entender e a elaborar formas para melhorar o mundo em que vivemos (SILVA, 2014); porém, a visão deturpada sobre o que é ser ideal acaba transformando essas ideias em uma distopia. Em *O Menino e o Mundo*, Alê Abreu nos mostra consequências distópicas na tentativa de transformação. Na animação, o mundo está tomado por uma ditadura, e as ditaduras podem nascer em contraponto a alguma insatisfação com o estado atual e resulta de convulsões sociais em profundas camadas, como guerras, revoltas e disputas políticas.

A imaginação e os exercícios distópicos em obras paradigmáticas mostram a inquietude e a preocupação com profecias latentes sobre estas projeções do futuro. Compreendemos com este estudo que estas obras nos inspiram a refletir sobre os caminhos éticos e políticos que estão sendo tomados e se podemos utilizar as mesmas ferramentas disponíveis nestas obras para servir-nos de exemplo de quais formas podemos manejá-las. Incluímos, então, *O Menino e o Mundo* como obra profética por antever e refletir diretamente muitas das situações com que lidamos hoje. Podemos dizer que as projeções não estão tão distantes de acontecer, como consequências naturais das decisões que estamos tomando.

A metáfora criativa dos pássaros nasce do confronto entre os ditadores e o grupo dissidente que não concorda com aquela nova ordem social dominante. E esse grupo é

representado na animação pelo festivo *Airgela*, cuja forma de enfrentamento está embasada numa forma satírica de lidar com a realidade. Bakhtin (1987) nos revela que a arte, o humor e a teatralidade auxiliam os povos a lidarem com a opressão através da manifestação artística. Com as máscaras, os satíricos podem falar o que é proibido, tudo é permitido durante estas manifestações. “O humor carnavalesco é ambíguo. Constitui um segundo mundo, que tem suas leis, seus costumes e suas verdades, mas todas são inversas em relação ao mundo oficial” (BAKHTIN, 1987, p. 10).

O Menino observa e aprende sobre esse mundo e, através dele, nós entendemos as consequências de um ultracapitalismo desenfreado. E como, em conjunto com a ditadura, se transformam num combo distópico econômico, social e político. Os desafios dos retirantes e sertanejos do campo também são demonstrados e identificados através das metáforas. A escolha estética do autor corrobora com a narrativa, pois o desenho de Abreu se aproxima do fazer simbólico e abstrato da forma. E é pertinente que seja dessa forma, já que a diegese é através do olhar de uma criança. E, assim, é evidenciado o campo, a destruição do meio ambiente, as cidades caóticas e os conflitos políticos, econômicos e sociais através das metáforas visuais que nos ajudam a entender seus sentimentos diante destas adversidades.

A desesperança sobre o futuro presente na obra nos serve para alertar e repensar sobre nosso próprio tempo. É um lembrete da importância da vigilância e da necessidade de proteger os direitos e liberdades individuais, demonstrando a preocupação humana com seu presente e onde nossas atitudes podem nos levar. Embora a animação possa carregar um tom mais sombrio e temeroso, tais características servem de advertência sobre os perigos do poder descontrolado e a importância de se resistir à opressão e ao autoritarismo.

A forma como ele retorna ao campo, através das suas memórias, é demonstrada através de metáforas criativas que se destacam por mostrar os sentimentos abstratos do Menino. Compreendemos que uma das possibilidades de interpretação é que a animação é uma grande metáfora sobre o tempo ser uma jornada e sobre o ciclo, vida, desenvolvimento e morte. As fases da vida do Menino são mostradas visualmente ao mesmo tempo. O Menino conhece sua versão jovem e idosa, como se fossem três personagens diferentes, até esse *plot* ser revelado em momentos finais do filme. Assim, o começo da vida, o desenvolvimento e a morte são demonstrados através dessa jornada.

“As metáforas são mecanismos poderosos da mente”, para Lakoff e Johnson (1980), as relações metafóricas podem revelar estruturas conceituais em nossa sociedade. Assim, os autores defendem que as metáforas não são mero adorno da nossa linguagem ou forma de se expressar, mas estão intrinsecamente ligadas à formação do nosso pensamento, fazendo parte

da nossa vida e do nosso cotidiano. As metáforas estão ligadas a significados que damos a elementos utilizando outros como veículo, o que as torna interpretativas.

Importante destacarmos o cuidado que devemos ter em relação ao parágrafo anterior, pois o julgamento das metáforas está intimamente ligado ao contexto social, cultural e à bagagem do autor criador da obra artística interpretada. Neste caso, a pesquisa se apresenta como uma análise possível sobre a animação *O Menino e o Mundo*, compartilhando com o meio um aporte para gerar discussões e reflexões.

Todo o filme torna-se, no contexto da pesquisa, uma grande metáfora conceitual sobre a jornada de VIDA e MORTE. Algo que se percebeu em momentos diferentes em que assistimos a animação. Essa característica também faz parte das percepções que emergem do estudo das metáforas: a de que em momentos diferentes da nossa vida vamos entender uma determinada metáfora outra forma. Não seremos mais os mesmos quando assistimos as metáforas da animação em momentos separados de nossas vivências e assim podemos percebê-las de formas diferentes. Elas vão nos atravessar de forma distinta dependendo da nova bagagem do nosso imaginário construído através dos tempos.

Entendemos a forma utópica como o Menino enxergava sua existência, antes de descobrir o Mundo, mas não por questionar o seu presente ou sonhar por um mundo melhor, mas, sim, pela forma como é mostrado ao espectador, julgamos pelo contraste com o que ele vivência ao sair do seu lar em busca do pai, e por suas lembranças, em que percebemos que o campo era o lugar onde ele era mais feliz.

Trouxemos à reflexão algumas obras literárias distopias paradigmáticas — das quais a maioria transformou-se em obras cinematográficas referenciais — para, através delas, refletirmos o que faz da obra brasileira, *O Menino e o Mundo*, uma animação distópica. A apreensão das obras literárias e cinematográficas distópicas como um reflexo da sociedade é uma abordagem que nos conduz a uma exploração mais profunda, uma análise crítica que transcende a superfície aparente. Em vez de apenas refletirem passivamente a realidade, elas se erigem como veículos que articulam as vozes, as aspirações e as angústias da humanidade, lançando luz sobre as experiências humanas e possibilitando visões do que pode ainda ser (HILÁRIO, 2013).

Conclui-se que *O Menino e o Mundo* é uma obra que nos traz reflexões sobre o nosso tempo e nos alerta para situações futuras. Entendemos que não se trata de um espelho do nosso presente somente, e, sim, uma obra que extrapola questionamentos do que pode vir a acontecer. Entendemos a animação como um veículo de alerta e comunicação através da sua construção imagética, assim como podemos enriquecer nosso imaginário e educação do olhar

com suas metáforas criativas. Metáforas que são utilizadas para demonstrar, o que faz este filme de animação tão importante para o repertório cinematográfico brasileiro.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor W.; HABERMAS, Jürgen. **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

ADORNO, Theodor W.; HABERMAS, Jürgen. Aldous Huxley e a utopia. *In: Prismas: crítica cultural e sociedade*. São Paulo: Ática, 1998a.

ADORNO, Theodor W.; HABERMAS, Jürgen. Anotações sobre Kafka. *In: Prismas: crítica cultural e sociedade*. São Paulo: Ática, 1998b.

ADORNO, Theodor W.; HABERMAS, Jürgen. Palestra sobre lírica e sociedade. *In: Notas de Literatura*. São Paulo: Ed. 34, 2003. (VERIFICAR SE TODOS OS LIVROS SÃO DOS 2 AUTORES OU SOMENTE DE UM DELES)

AGGIO, Juliana (2022). Os Usos da Metáfora em Aristóteles. **Prometeus: Filosofia em Revista** 40. p. 45-56. ARISTÓTELES. *Retórica*. Tradução de Paulo Farmhouse e Alberto e Abel do Nascimento Pena. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ARISTÓTELES. *Poética*. *In: Os Pensadores: Aristóteles II*. Tradução de Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: Uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

ARNHEIM, Rudolf. **Cinema como arte**: as técnicas da linguagem audiovisual. Rio de Janeiro: Muirquitã/Faperj, 2012.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1996.

ATWOOD, Margaret. **O Conto da Aia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2021.

BACHELARD, Gastón. **La poétique de l'espace**. PressesUniversitaires de France, Paris, 1957.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC, 1987.

BARBERO, Jesus Martin. **Dos Meios às Mediações**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BARTHES, Roland. A retórica da imagem. *In: O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BEACQUE, Antoine; DELAGE, Christian. **De l'histoire au cinéma**. Paris, FR: IHTP / CNRS, 1998.

- BECKER, Howard S. **O mundo da Arte**. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de história. *In: O anjo da história*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2008.
- BERNADET, Jean Claude. **O que é Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.
- BLACK, Max. **Metaphor**. *Proceedings of the Aristotelian Society*, N.S. 55, p. 273-294, 1954.
- BORDWELL, David. **A Case for Cognitivism**. *Revue de théorie de l'image et du son*. Iris. n° 9, p. 12-40, 1989. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Iris_no9_spring1989_11.pdf> Acesso em: novembro de 2023.
- BORGES, Jorge Luis. **Obras completas, vol. I**. Porto Alegre: Ed Globo, 1998.
- BORGES, Jorge Luis. **A História da Eternidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- BORGES, Jorge Luis. **Esse Ofício do Verso**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- BRADBURY, Ray. **Fahrenheit 451**. São Paulo: Globo, 2007.
- BRAVERMAN, Harry. **Trabalho e capital monopolista: a degradação do trabalho no século XX**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2021.
- BUCCINI, Marcos. Cem anos da animação brasileira. **Revista Continente**. 2017. Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em: abril de 2022.
- BUTLER, Judith. **Mecanismos psíquicos del poder**. Madrid: Ediciones Cátedra, 2011.
- BUTLER, Judith. **Vida precária**. El poder del duelo y la violencia. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- CAMÕES, Luis de. **Rimas**. Coimbra: Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra, 1953.
- CANCLINI, Néstor G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir de la modernidad**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.
- CÂNDIDO, Antônio. **Literatura e sociedade**. São Paulo: Publifolha, 2000.
- CÂNDIDO, Antônio. **Tese e antítese**. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1971.
- CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique (orgs.). **Animação Brasileira: 100 filmes essenciais**. Belo Horizonte: Abraccine ABCA: Letramento, 2018.
- CHAUÍ, Marilena. Breve consideração sobre a utopia e a distopia. *In: Filosofia e Cultura: Festschrift em homenagem a Scarlett Marton*. São Paulo: Barcarolla, 2012.
- CLAEYS, Gregory. **Utopia: a história de uma ideia**. Trad. Pedro Barros. São Paulo: Edições SESC SP, 2013.

- COELHO, Raquel. **A Arte da Animação**. Rio de Janeiro: Formato, 2000.
- COUTINHO, Afrânio. **Enciclopédia da Literatura brasileira**. São Paulo: Global, 2001.
- CORTE, Estanislao Giménez. **Borges Periodista: Usos de la metáfora en textos para la pensa**. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2016.
- CUNHA, Euclides. **Os Sertões**. Lisboa: Livros do Brasil, 2000.
- DEBORAH, Lucia. **Pão – mais que um alimento, uma metáfora**. Disponível em: <<https://goo.gl/z9ZtKM>>. Acesso em: novembro de 2023.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no Ocidente**. Petrópolis: Vozes, 1992.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DOHMANN, Marcus. Cultura material: sobre uma vivência entre tangibilidades e simbolismos. **Revista Diálogo com a Economia Criativa**. ESPM, Rio de Janeiro, v. 2, nº. 6, p. 41-53, set./dez, 2017.
- DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- DONNANN, Claire. A taxonomy of visual metaphors. *In: Visual Representations and Interpretations*. Londres: Springer-Verlag, 1999.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- ECO, Umberto; PACI, Christopher. The Scandal of Metaphor: Metaphorology and Semiotics. **Poetics Today**, v. 4, nº. 2, p. 217-257, 1983.
- EVANS, Vyvyan; GREEN, Melanie. **Cognitive Linguistics: an introduction**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- FISCHER, Ernst Peter. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
- FLETCHER, Alan. **The Art of Looking Sideways**. New York, EUA: Phaidon Press, 2001.
- FLUSSER Vilém. **O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizado por Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- FOSSILE, Dieysa. Um passeio pelos estudos da metáfora. **Revista de Letras**. nº. 11, 2011.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2022.
- FOUCAULT, Michel. Prefácio (Anti-Édipo). *In: Repensar a política*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

FRANZ, Nayara Régis. **Fantasia: uma história social do cinema de animação** (2019). Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, Florianópolis, 2019.

FROMM, Erich. Posfácio (1961). *In*: **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

GALLIMARD, Jeunesse. **A Imagem**. São Paulo: Melhoramentos, 2001.

GALVÃO, Walnice Nogueira. **As formas do falso** - Um estudo sobre a ambigüidade no Grande Sertão: Veredas. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

GINO, Mauricio Silva. **Uso de Ferramentas de Comunicação e Informação no Ensino de Técnicas Cirúrgicas em Medicina Veterinária**. Tese (Doutorado em Ciência Animal). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

GINO, Mauricio Silva. As metáforas e o cinema de animação: uma análise do filme *Meow!*. **Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos**, Belo Horizonte, v. 2, nº. 3, p. 46-58, 2006. Disponível em: <file:///C:/Users/ppmbarbosa/Downloads/8306-27179-1-PB.pdf>. Acesso em: abril de 2021.

GINO, Mauricio Silva. Bicicleta é vida: metáforas da morte no filme *Pai e Filha*. *In*: **Fronteiras e Alteridade: Olhares sobre as artes na Contemporaneidade**. Belém: Editora PG Artes, 2014, p. 93-101.

GINO, Mauricio Silva; MORAES, Patricia. A Folia dos Mascarados: uma reflexão sobre cultura e imagem nas metáforas visuais presentes na animação *O Menino e o Mundo*. **Anais Avanca Cinema Internacional Conference**, 2021, p. 304-309.

GINO, Mauricio Silva; MORAES, Patricia. A relação entre imagem e som na construção do espaço sonoro da animação *O Menino e o Mundo*. **Anais do Avanca Cinema Internacional Conference**, 2021, p. 335-340.

GOLDSMITH, Evelyn. Comprehensibility of illustration – an analytical model. **Information Design Journal**, v. 1, p. 204-213, 1980.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual. Rio de Janeiro: UERJ, 2008.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem**. São Paulo, SP: Editora Senac, 2019.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 4ª. ed. São Paulo: Loyola, 1994. 349p.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anuário de Literatura**, [S. l.], v. 18, nº. 2, p. 201-215, 2013. DOI: 10.5007/2175-7917.2013v18n2p201. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2013v18n2p201>>. Acesso em: junho de 2023.

HIRATA, Helena (org.). **Sobre o modelo japonês: automatização, novas formas de organização e relações de trabalho**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

HORKHEIMER, Max. **Crítica de la razón instrumental**. Buenos Aires: Editorial Sur, 1973.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Globo, 2003.

HUNT, Peter. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Título original: Criticism, Theory and Children's Literature. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

JACOBY, Russell. **Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

JACOBY, Russell. **O fim da utopia**. Rio de Janeiro: Record, 2001.

JAMESON, Frederic. **Documentos de cultura, documentos de barbarie**. La narrativa como acto socialmente simbólico. Madrid: Visor Distribuciones S. A., 1989.

JAKOBSON, Roman. **Linguística, Poética e Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1970. 216p. (Coleção Debates).

JOLY, Martine. **Introdução a análise da imagem**. Lisboa: Editora 70, 2007. (OU 1994?)

KANDINSKY, Wassily. **Ponto, Linha e Plano**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

KANT, Immanuel. Resposta à pergunta: Que é “Esclarecimento”? (Aufklärung). *In: Immanuel Kant: textos seletos*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

KEPES, Gyorgy. **Language of vision**. New York: Dover Publications, 1995.

KOFFKA, Kurt. **Princípios da psicologia da Gestalt** (A. Cabral, trad.). São Paulo: Editora Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1975.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live By**. University of Chicago Press, 1980.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Philosophy in the Flesh: the Embodied Mind & its Challenge to Western Thought**. New York: Basic Books, 1999.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. The Metaphorical Structure of the Human Conceptual System. **Cognitive Science** 4, p. 195-208, 1980.

LAKOFF, George. **Don't think of an elephant: Know your values and frame the debate**. Chelsea Green, 2004.

LAKOFF, George. Moral Politics: **How Liberals and Conservatives Think**. University of Chicago Press, 2002.

LAKOFF, George. The Contemporary Theory of Metaphor. *In: ORTONY Andrew (ed.). Metaphor and Thought*. p. 202-251, Cambridge University Press, 1993.

LAKOFF, George. **Women, Fire, and Dangerous Things: what categories reveal about the mind**. The University of Chicago Press, 1987.

LAYBOURNE, Kit. **The Animation Book**. New York: Three Rivers Press, 1998.

LE GOFF, Jacques. Memória. *In: ROMANO, R. (Dir.). Enciclopédia Einaudi. Vol. 1 – Memória-História*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1984 (Capítulo de livro).

LIMA, Ricardo C. **Análise da infografia jornalística**. 2009. 143f. Dissertação de Mestrado em Design, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ), Rio de Janeiro, 2009.

LIMA, Ricardo C. **A metáfora visual e o enquadramento da infográfica**: o enfoque nos gráficos estatísticos. 191f. Tese de Doutorado em Design, Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ), Rio de Janeiro, 2018.

LIPOVETSKY, Gilles. **A cultura-mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

LÖWY, Michael. **Aviso de incêndio**: uma leitura das teses “Sobre o conceito de História”. São Paulo: Boitempo, 2005a.

LÖWY, Michael. Barbárie e Modernidade no século XX. *In*: **Marxismo, modernidade e utopia**. São Paulo: Xamã, 2000.

LÖWY, Michael. **Franz Kafka, sonhador insubmisso**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005b.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação**: Técnica e estética através da história. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2005.

MACEDO, Nelson. **A teoria artística da forma e as duas vias de formação da imagem Kandinsky e Klee**. 124f. Dissertação de Mestrado em Ciência da Arte, Instituto de Arte e Comunicação Social (UFF), Niterói, 2000.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial** - o homem unidimensional. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1969.

MATOS, Olgária. As cegueiras da razão. *In*: **Vestígios: escritos de filosofia e crítica social**. São Paulo: Palas Athena, 1998.

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajatória do Cinema de Animação no Brasil**. São Paulo: Che Marcheti, 2017.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

MENDES FILHO, Candido José. **Uma nova ordem audiovisual**. São Paulo: Summus, 1988.

MORE, Thomas. **Utopia**. São Paulo: Edipro, 2014.

MORENO, Antônio. **A Experiência brasileira no cinema de animação**. São Paulo: Artenova/Embrafilme, 1978.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

MURACHOVSKY, Fernanda. Desenho Animado Resgata Cidadania. 2003. **Seção Mídia & Educação**. Disponível em: <www.aprendiz.uol.com.br>. Acesso em: agosto 2023.

MURTA, Ana Luisa Ennes. Tensões entre Utopia e distopia: reflexões sobre ordem e controle social no *optimorepublicae* de Thomas More. **Indisciplinar**, 6(2), p. 126-149, 2020. Disponível em:

<<https://periodicos.ufmg.br/index.php/indisciplinar/article/view/28685/27310>>. Acesso em: junho 2023.

NIETZSCHE, Friedrich. Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral. *In: Os Pensadores*. Abril Cultural, [1873] 2005.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado**. Palavras e Imagens. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

OLVIEIRA, Robespierre de.; COLOMBO, Angélica Antonechen. **Cinema e Linguagem**: as transformações perceptivas e cognitivas. *Discursos Fotográficos*. Londrina, v. 10, nº. 16, p. 13-34, jan./jun. 2014.

ORWELL. George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ORWELL. George. **A Revolução dos Bichos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

PAIVA. Vera Lúcia M. O. P. (org.). **Metáforas do cotidiano**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PERISIC, Zoran. **Guia prático do cinema de animação**. Lisboa: Presença, 1979.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. **A imagem mental da criança**. Porto: Civilização, 1977.

RAMOS, Fernão Pessoa; MIRANDA, Luiz Felipe. **Enciclopédia do cinema brasileiro**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. São Paulo: Editora Record, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2003.

RIBEIRO, José Américo. **O Cinema em Belo Horizonte**: do cineclubismo à produção cinematográfica na década de 60. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997.

RICHARDS, Ivor Armstrong. **The philosophy of rhetoric**. Oxford: Oxford University Press, 1936.

ROUSSEAU, Jean Jacques. Ensaio sobre a origem das línguas. *In: Os Pensadores: Rousseau*. São Paulo: Nova Cultural, 1987.

RUSSET, Robert; STARR, Cecile. **Experimental animation**: Origins of a new art. Newtons: Da Capo Press, 1988.

SANTOS, Jorge Pelarigo dos. **O Cognitivism no Cinema**. 2011. 102p. Dissertação. Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2011. Disponível em: <<http://ubithesis.ubi.pt/handle/10400.6/1322>>. Acesso em: novembro de 2023.

SANTOS, Milton. **O Brasil: Território e sociedade no início do século XXI**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2021.

SARGENT, Lyman T. The Three Faces of Utopianism Revisited. *In: Utopian Studies*, v. 5, nº. 1, Penn Un. Press, 1994.

SARTRE, Jean-Paul. **A imaginação**. Porto Alegre: L&PM, 2008.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário**. São Paulo: Ática, 1996.

SCHNEIDER, Carla. (COLOCAR DADOS), 2017 ou 2018?

TOLEDO, Sílvio. **Um caminho para a animação**. 1ª. ed. Campina Grande: EPGRAF, 2005.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1993.

UCHÔA, Fábio. O Menino e o Mundo (2013) de Alê Abreu: campo-cidade, estilo indireto livre e o direito à cidade. **Revista da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação E- Compós**, v. 21, nº. 3, 2018.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FILMOGRAFIA

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo*. 2013. Brasil: Filme de Papel. YouTube. Acesso em: janeiro de 2021.

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo #01-Emicida*. 2013. Filme de Papel. YouTube. Acesso em: janeiro de 2021.

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo #02-Barbatuques*. 2013. Filme de Papel. YouTube. Acesso em: Janeiro de 2021.

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo #04-Naná Vasconcelos*. 2013. Filme de Papel. YouTube. Acesso em: janeiro de 2021.

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo #07-Vozes*. 2013 Filme de Papel. YouTube. Acesso em: janeiro de 2021.

ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo #09-Direção Musical*. 2013. Filme de Papel. YouTube. Acesso em: janeiro de 2021.

BOLOGNESI, Luiz. *Uma História de Amor e Fúria*. 2013.

EMICIDA. *Aos Olhos de uma Criança*. 2013. Disponível em: <goo.gl/LF4tsC>. Acesso em: setembro de 2020.

LATINE, Anélio. *Sinfonia Amazônica*. 1953. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mJpHKiC_pMo&ab_channel=ArquivoAmap%C3%A1>. Acesso em: junho de 2022.

LIBERATO, Francisco. *Boi Aruá*. 1985. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=svYUBr10E18&t=311s&ab_channel=VOZDOBRAZIL>. Acesso em: junho de 2022.

McLAREN, Norman. *Pas de deux*. 1971. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=WopqmACy5XI&ab_channel=NFB>. Acesso em:
junho 2022.

McLAREN, Norman. *Synchromy*. 1971. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=_UA40sL06sU&ab_channel=NFB>. Acesso em:
junho de 2022.

MAGALHÃES, Marcos. *Meow!*. 1981. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=q6p1XNokmVk&t=4s&ab_channel=boulderdamn>.
Acesso em: junho de 2022.

SÁ, Luiz. *As Aventuras de Virgulino*. 1939. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=UsKy0eK5j_4&ab_channel=ErikRom%C3%A3o>.
Acesso em: junho de 2022.

SEEL, Luiz; STAMATO, João. *Macaco Feio, Macaco Bonito* (1929). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=uCDthn9znfc&ab_channel=cancioneiros>. Acesso
em: junho 2022.