

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES PÚBLICAS, PROPAGANDA E TURISMO

RAPHAEL NOGUEIRA DE MORAIS BRITO

Emoção em movimento: compreendendo o envolvimento
afetivo do público com narrativas animadas

SÃO PAULO
2023

RAPHAEL NOGUEIRA DE MORAIS BRITO

Emoção em movimento: compreendendo o envolvimento
afetivo do público com narrativas animadas

Trabalho de conclusão de curso apresentado à
Escola de Comunicações e Artes como requisito
parcial para a obtenção do título de bacharel em
Comunicação Social com habilitação em Publicidade
e Propaganda.

Orientador: Prof. Heliodoro Teixeira Bastos.

SÃO PAULO
2023

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

de Moraes Brito, Raphael Nogueira
Emoção em movimento: Compreendendo o envolvimento
afetivo do público com narrativas animadas / Raphael
Nogueira de Moraes Brito; orientador, Heliodoro Teixeira
Bastos. - São Paulo, 2023.
45 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Comunicações e Artes / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Introdução. 2. CINEMATOGRAFIA E A ARTE DA ANIMAÇÃO
. 3. O MEIO COMO MENSAGEM PRÓPRIA. 4. ESTUDO DE CAMPO NA
ÁREA DO AUDIOVISUAL BRASILEIRO . 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.
I. Teixeira Bastos, Heliodoro. II. Título.

CDD 21.ed. -

302.23

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Nome: BRITO, Raphael Nogueira de Moraes

Título: **Emoção em movimento:** compreendendo o envolvimento afetivo do público com narrativas animadas

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo como requisito para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Aprovado em: ____/____/____

Banca:

Nome:

Instituição:

Nome:

Instituição:

Nome:

Instituição:

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeira e principalmente à minha mãe, Rozângela. Distante fisicamente mas sempre se fazendo presente no meu dia a dia, inclusive durante a produção dessa pesquisa, checando se meu trabalho seguia nos conformes mesmo quando eu não havia encontrado a motivação para tal. Este é, na verdade, um agradecimento mínimo diante de todas as oportunidades, possibilidades e felicidades que ela me proporcionou durante os lindos 24 anos que a conheço.

Agradeço, agora, a minha gestão da Eca Jr, 19/20, que presenteou minha vivência universitária com um sentido que eu antes não me sentia pronto para enxergar. Em momentos de insatisfação acadêmica - que foram muitos -, eles preencheram os meus dias com novos caminhos e possibilidades para o meu futuro.

Por fim, sou grato a todos aqueles próximos de mim que me confortaram na ansiedade desses últimos seis meses e na dúvida se essa seria uma conquista possível. Ao meu namorado, Cassiano, meus amigos Igor, Lucas, Maria Júlia, Letícia, Ana e Rafael. Agradeço não somente pelo semestre que se passou com a ajuda destes, mas também por todos os outros em que estive junto deles.

RESUMO

DE MORAIS BRITO, Raphael Nogueira. Emoção em movimento: compreendendo o envolvimento afetivo do público com narrativas animadas. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) - Departamento De Relações Públicas, Propaganda e Turismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

Surgindo como uma dúvida pessoal, o intuito desta pesquisa é compreender, de maneira tangível, a conexão dada entre o envolvimento do público receptivo de produções midiáticas, com o próprio meio destas. Para isso, busca comprovações na aplicação prática de produções de narrativas animadas que conversem com tal geração de identificação afetiva, ao mesmo tempo que embasadas por teorias comunicacionais de meio e mídia. O primeiro capítulo contextualiza o cinema de animação e tange, em partes, sua contraposição estudada, o audiovisual de live-action. Em seguida, é realizada uma análise focada na conceituação de mídia e meio, para que, por fim, as entrevistas de profundidade com profissionais da área possam convergir em uma possível resposta para a indagação inicial.

Palavras-chave: Animação. Cinema. Meio. Mídias. Narrativas. Público. Envolvimento.

ABSTRACT

DE MORAIS BRITO, Raphael Nogueira. Emotion in motion: understanding the affective involvement of the audience with animated narratives. 2023. Undergraduate Thesis (Bachelor's degree in Advertising and Public Relations) - Department of Public Relations, Advertising, and Tourism, University of São Paulo, São Paulo, 2023.

Emerging as a personal inquiry, the purpose of this research is to tangibly comprehend the connection given between the involvement of the receptive audience with media productions and the medium itself. To achieve this, it seeks evidence through the practical application of animated narrative productions that engage in generating affective identification, while being supported by communication theories of medium and media. The first chapter provides a contextualization of animated cinema and partially delves into its studied counterpart, live-action audiovisuals. Subsequently, an analysis focused on the conceptualization of media and medium is conducted, so that, finally, the in-depth interviews with professionals in the field can converge towards a possible answer to the initial question.

Keywords: Animation. Cinema. Medium. Media. Narratives. Audience. Involvement.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustrando o conceito de <i>Timing</i>	13
Figura 2 - Ilustrando o conceito de <i>Timing</i>	14
Figura 3 - Ilustrando o conceito de Antecipação... ..	14
Figura 4 - Ilustrando o conceito de momentos chave	15
Figura 5 - Ilustrando o conceito de pontos de contato	16
Figura 6 - Ilustrando o conceito de posições de passagem.....	17
Figura 7 - Ilustrando o conceito de expressividade	19
Figura 8 - Abertura de Forrest Gump (1994)	23
Figura 9 - Exposição das capas diversas de As Aventuras de Tintim.....	30
Figura 10 - Cena retirada do longa-metragem da Branca de Neve e os sete anões	31
Figura 11 - Timão, junto de Pumba, reagindo ao encontro de Simba e Nala	33
Figura 12 - Timão, junto de Pumba, reagindo ao encontro de Simba e Nala	34
Figura 13 - O clímax do encontro de Simba e Nala	35
Figura 14 - O clímax do encontro de Simba e Nala	35

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

2. CAPÍTULO 1 - CINEMATOGRAFIA E A ARTE DA ANIMAÇÃO

2.1 Animação Gráfica: Expressão artística e Manifestação cinematográfica

2.2 Animação Gráfica: Teorias, técnicas e conceitos

2.3 Live-action e cinema de animação: Contextualização histórica

3. CAPÍTULO 2 - O MEIO COMO MENSAGEM PRÓPRIA

3.1 O papel do meio e da mídia na comunicação social

3.2 O impacto midiático na percepção do público

3.3 Live-action e cinema de animação: Estudo de caso comparativo

4. CAPÍTULO 3 - ESTUDO DE CAMPO NA ÁREA DO AUDIOVISUAL BRASILEIRO

4.1 Entrevista com Paulo Muppet e análise

4.2 Entrevista com Fernando Stefano e análise

4.3 Análise geral das entrevistas

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

1. INTRODUÇÃO

A inspiração para a temática desse projeto veio, principalmente, do discurso de Guillermo Del Toro quando recebia o prêmio de melhor animação de 2023, na premiação norte-americana *Golden Globe*, pelo longa-metragem “Pinnochio”. Em suas palavras, numa tradução livre: “Animação é cinema. A animação não é um gênero para crianças, é um meio.”

Trabalhando com animação gráfica e sempre tendo tido curiosidade por histórias contadas através das técnicas de animação, houve o interesse e estímulo a compreender a fundo este meio do audiovisual como um meio em si, ou seja, estudar sua totalidade de significados, conceitos, princípios e, em especial, sua receptividade em frente ao público. Levando isto em consideração, o intuito desta pesquisa acadêmica é, primeiramente, contextualizar de maneira breve a história da animação gráfica e explicitar sua técnicas, para que seja possível, posteriormente, ser introduzida uma análise comparativa no que diz respeito ao impacto sensorial e perceptivo de um material gráfico animado sobre o público afetado por este. Como base de comparação, usaremos obras do cinema com atores reais, sem grafismos produzidos digital ou fisicamente, que possam ser estudadas em paralelo pelas suas semelhanças e divergências, no mesmo campo acima explicitado, ou seja, na maneira como afetam o mesmo público e como suas técnicas, diferentes das animadas, causam tais repercussões sensíveis.

2. CAPÍTULO 1

2.1 Animação Gráfica: Expressão artística e Manifestação cinematográfica

A animação enquanto arte e produção cinematográfica se baseia no manuseio de figuras ilustradas físico e digitalmente, organizadas em razão de um sentido que possibilita a criação da ilusão de movimento em telas, a qual foi reconhecida e desenvolvida formalmente como expressão artística em 1911, por Winsor McCay, em suas mais de 4000 ilustrações posadas de seu personagem “Little Nemo”, que se complementavam e criavam a noção de movimentação quando visualizadas rapidamente e em uma ordem, tendo sido exibidas no teatro *Hammerstein*, em Nova Iorque, naquele mesmo ano. No entanto, o desejo de movimentar imagens, de acordo com Richard Williams, autor de “*The Animator’s Survival Kit*”, é inerente à história da humanidade e suas formas de comunicação.

Over 35.000 years ago, we were painting animals on cave walls, sometimes drawing four pairs of legs to show motion. In 1600 BC the Egyptian Pharaoh Rameses II built a temple to the goddess Isis which had 110 columns. Ingeniously, each column had a painted figure of the goddess in a progressively changed position. To horsemen or charioteers riding past - Isis appeared to move!

The ancient Greeks sometimes decorated pots with figures in successive stages of action. Spinning the pot would create a sense of motion.
(WILLIAMS, Richard, 2001, p.12)

No trecho retirado do livro acima citado, vemos alguns exemplos das mais variadas expressões artísticas humanas que colocam a animação como uma manifestação essencial para a formação de sentido comunicacional em suas práticas visuais. Desde o exemplo das pinturas rupestres, que já tentavam recriar os movimentos de animais de maneira verídica, até as colunas egípcias e vasos gregos e suas pinturas humanas em posições sequenciais de ação, que transformavam figuras estáticas em imagens agraciadas com um novo sentido de movimento.

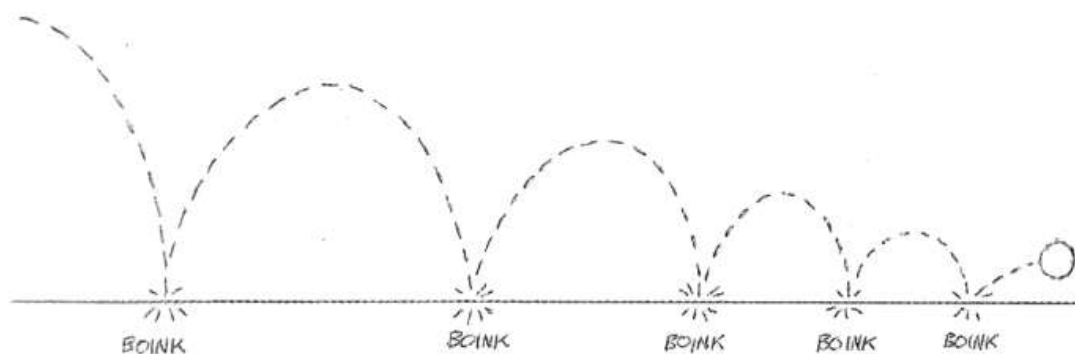
É certo inferir, assim sendo, que esse formato de mídia proposto designa novas possibilidades no que se refere ao entendimento comunicacional, e, portanto, na capacidade de sensibilizar e impactar o seu receptor. A pintura de um predador humano em uma caverna, há 35 mil anos atrás, por si só, passaria, de fato, uma das muitas mensagens que o emissor planejava comunicar. No entanto, foi sentida a necessidade de recriar especificamente, de forma animada, a mesma mensagem que, agora, com a ilusão do movimento, agrega um sentido diferente ao que se foi expresso. É pertinente afirmar também que mesmo nesse exemplo arcaico, a maneira como se apresentava o movimento gráfico dependia de um conceito e de uma teoria para que se consolidasse de modo congruente com a realidade dos fatos da época.

A animação, nesta tese em questão, deverá ser analisada a partir de 2 importantes conjugações: como arte, na qual se presume um conjunto teórico e pragmático de conceituações e técnicas para seu desenvolvimento, ao mesmo tempo que pensada como movimento cinematográfico, em que, de acordo com a observação de Cassimiro Carvalho Junior, em seu texto “Arte, técnica e estética”, possibilita a construção de um sentimento estético, juntamente com a percepção de materialidade aos personagens e objetos. Será analisada, primeiramente, a totalidade técnica e teórica do movimento artístico.

2.2 Animação Gráfica: Teorias, técnicas e conceitos

Para Williams, a base de toda animação se dá em diversos conceitos cruciais, mas dentre eles, os principais e primeiros a serem expostos são os de *timing* e espaçamento. O primeiro, relacionado aos momentos-chave do movimento que quero criar. Por exemplo, uma bola arremessada horizontalmente, que quica no chão durante seu percurso. Definir esses momentos essenciais de contato com o chão são necessários para se entender de fato o movimento: a velocidade do objeto no mundo real, aplicadas as leis da física, subentende momentos de desaceleração e aceleração sequenciais, influenciando fundamentalmente o desenho dessa movimentação. Na figura exposta a seguir, é possível visualizar de maneira gráfica o conceito aqui exposto. Todos os pontos em que o autor indicou com “*Boink*” são esses pontos chave do movimento, onde há o contato com o chão e o seguimento do percurso, afetado por essa interação entre objeto e superfície.

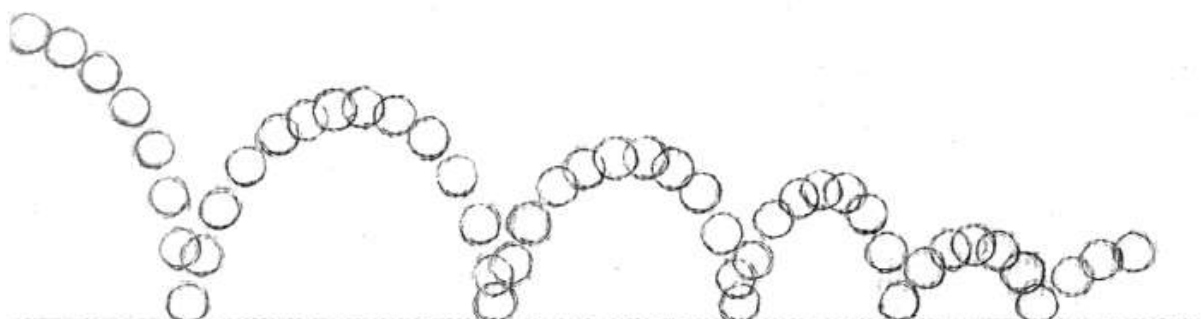
Figura 1 - Ilustrando o conceito de *Timing*



Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.36.

O espaçamento, nessa situação, seria, portanto, entender a partir desses momentos-chave, em quais pontos a velocidade é alterada em razão dessa já dita aceleração, positiva ou negativa. No exemplo da bola, para melhor visualização, os momentos mais próximos ao instante de contato com o solo e o ápice da parábola de posição indicam uma diminuição da velocidade do objeto, enquanto todos os outros demonstram a aceleração positiva da bola. Na imagem abaixo, também retirada da teoria de Williams, os pontos em que as bolas estão mais espaçadas mostram os momentos de maior velocidade, e as bolas que se sobrepõem, indicam os momentos de maior desaceleração.

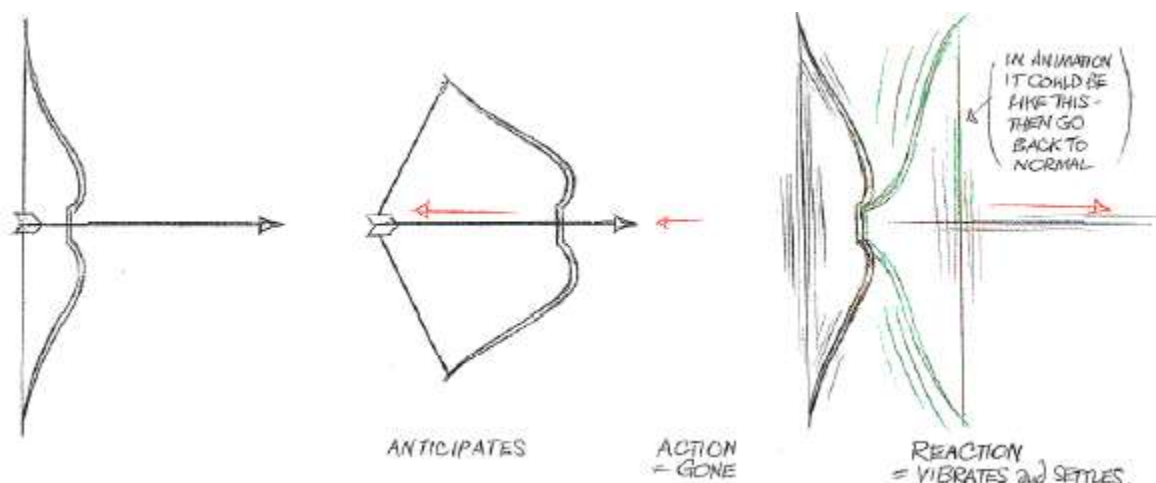
Figura 2 - Ilustrando o conceito de *Timing*



Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.36.

Além disso, a maneira como desenvolvemos a ação de nossos personagens animados depende de inúmeras outras teorias aplicadas a partir da observação tanto da realidade em si, quanto do estudo dos efeitos das técnicas de representação de movimento no meio audiovisual. Bill Tytla, um dos maiores animadores da época de ouro da animação em Hollywood (entre 1928 e 1940), por exemplo, resumia a arte da animação em três pontos essenciais para se criar uma boa peça animada: antecipação, ação, e a reação. Ilustrar ao espectador o que será feito, fazê-lo, e por fim, reforçar o que foi feito. Ainda de acordo com Williams, esse passo a passo de comunicar o que acontecerá, para que a audiência também se atente àquilo enquanto acontece, permite que ela acompanhe o fluxo de movimento que se é criado de maneira muito mais fluida e participativa.

Figura 3 - Ilustrando o conceito de Antecipação

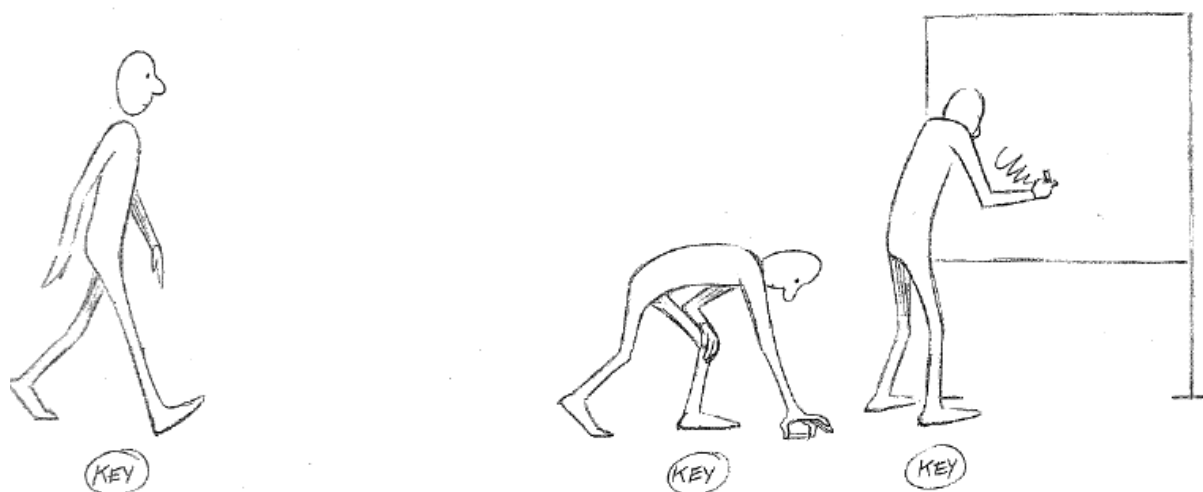


Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.274.

Em um exemplo simples, se imaginarmos um arco e flecha, como o ilustrado acima, podemos visualizar o primeiro ponto da ação, que seria o arco estagnado. Para que ocorra o movimento desejado, é necessário que se tenha um preparo equivalente ao tamanho dessa ação, perceptível no segundo arco da ilustração. A antecipação ocorre no sentido oposto da movimentação desejada, fortalecendo a ação em si. Por fim, a reação, que nesse caso hipotético, implica em como o objeto é impactado pelo que foi ocorrido a ele, vibrando até voltar por completo ao estado primário de inércia.

Pensando na criação de movimentos como um passo a passo animado de momentos chave, é preciso conceber e delimitar detalhadamente tanto os pontos essenciais, como todo o percurso que ocorrerá entre estes, para que se dê vida às ilustrações, de fato. Por exemplo, se o movimento que se quer recriar de forma animada seja o de um homem que caminha até outro local, mas em determinado ponto se inclina para buscar algo que caiu no chão, já podemos marcar, com base nesse pequeno resumo, os três momentos chave dessa animação: o ponto de início, de onde ele está no começo do movimento, seguido pelo local que determinaremos em que ele se abaixou para pegar o objeto caído, e por fim, o ponto de chegada. São esses os momentos que contam a história em si.

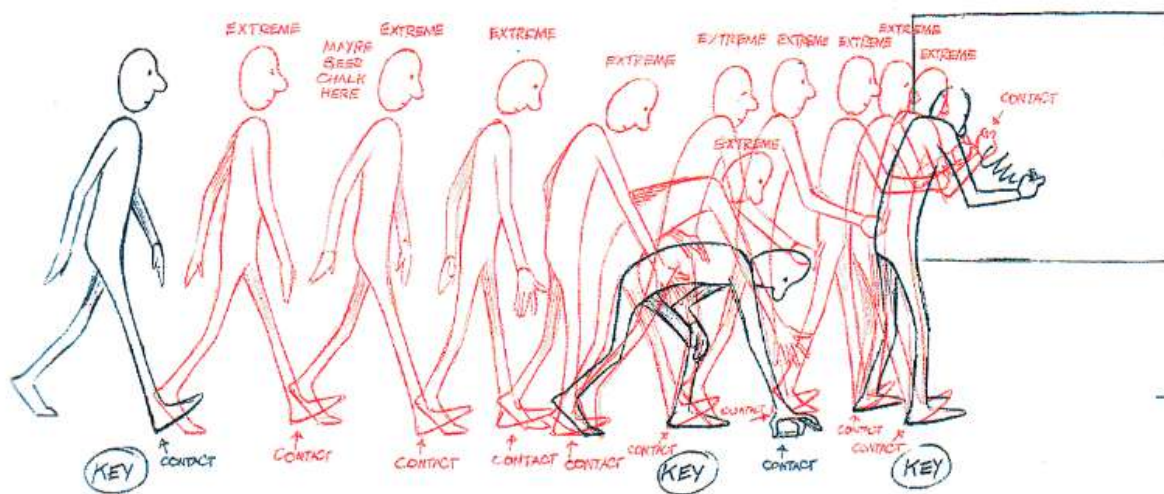
Figura 4 - Ilustrando o conceito de momentos chave



Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.64.

Visualizando essa movimentação, os próximos passos serão de preenchimento para que ela ocorra. A princípio, os estágios de contato, nos quais o calcanhar ou a ponta dos pés tocam no chão, ou também onde a mão encontra o objeto no qual o nosso personagem se abaixou para buscar.

Figura 5 - Ilustrando o conceito de pontos de contato

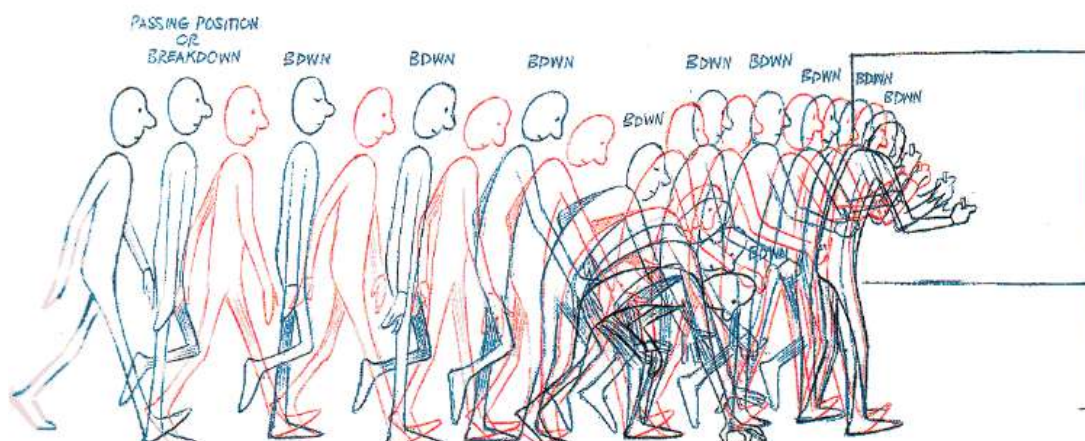


Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.65.

Continua-se, afinal, o preenchimento, dessa vez ocupando os espaços entre todos os pontos de contato. Sendo este em questão um movimento de caminhada humana, podemos ilustrar em revezamento o levantar de cada perna oposta a que está em contato com o chão, juntamente com um leve “sobe e desce” do corpo e da cabeça, proporcionando a sensação de naturalidade à animação, que a cada passo remete mais a movimentação real que se quer recriar.

É nesse estágio do rascunho de movimento que se pensaria também qualquer outra forma de performance do personagem no cenário dado e criado para tal situação. Pode-se, por exemplo, adicionar expressões e nuances de comportamento no rosto ou em seus braços, que serão, assim como todo o resto da movimentação, construídos passo a passo através do percurso todo, evitando ao máximo mudanças súbitas que quebrem o realismo dentro daquele universo criado.

Figura 6 - Ilustrando o conceito de posições de passagem



Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.65.

A teatralidade se mostra como um processo essencial para a criação sensível e perceptível de uma animação. A partir de técnicas de atuação, linguagem corporal e mudanças de expressões, dá-se vida ao personagem, uma vez que o público é possibilitado de enxergar neste suas motivações, pensamentos, angústias e prazeres. É trabalho do animador, portanto, evocar e expressar tais sentimentos a partir das nuances cinematográficas de uma animação que serão aplicadas juntamente com seus traços pessoais.

O trabalho da atuação na animação, pela perspectiva de Williams, se relaciona tanto com o alcance e entendimento sentimental do animador, quanto com sua habilidade de projetar tais sentimentos para o personagem. Frank Thomas, um dos maiores animadores da Disney, resume esta teatralidade em questão como um encantamento, uma tentativa de conquistar e prender a atenção da audiência a partir de algo real com o qual possam se identificar. “We try to make it so real, super-real, that it’s compulsive viewing. We experience the emotion and magnify the result”, é a observação aguda de Williams.

A projeção sentimental em um personagem pode ocorrer através de diversas técnicas. A mudança de expressão e a forma como será estabelecida garantem que a ilusão do sentimento seja comunicada de forma clara ao público. O ideal é atenuar qualquer alteração expressiva apenas nos momentos visíveis ao público, ou seja, mesclar pontos chave do movimento com tais alterações, para que não se perca o foco e se construa uma atuação pouco comovente. Exemplificando, se o personagem criado deseja indicar uma direção, uma das maneiras de se construir tal cena seria, de maneira simples, colocá-lo apontando com a mão e verbalizando que esta é a direção indicada. Para Williams, no entanto, seria muito mais efetivo dividir a atenção entre esses dois movimentos - apontar e verbalizar -, espaçando-os na linha do tempo. Em outras palavras, independente da ordem, servindo apenas como exemplificação, primeiro ele apontaria, para em seguida expressar que aquela é a direção indicada.

Figura 7 - Ilustrando o conceito de atenuação da expressividade



Fonte: WILLIAMS, Richard, 2001, p.65.

No meio da animação, são esses alguns dos principais passos criativos que possibilitam muito mais do que apenas se igualar às leis físicas dos movimentos que observamos no nosso dia a dia, mas que podem também carregar a expressão artística de cada animador por trás de sua peça, mesmo que de forma sutil. É possível exagerar ou conter a força usada no ato ocorrido, ao mesmo tempo que deixá-lo mais rápido ou devagar, amplo ou restrito, entre inúmeras outras possibilidades de se imprimir traços de personalidade na obra animada, como apontado na observação aguda de Williams abaixo.

“We have the art that can play most freely with time. We don't have to use normal time. We can either go too fast - to get spastic humour and frantic activity - or go too slow and get beauty and dignity.

Years ago a scientist friend of mine showed me a film he made around the world, of men and animals - none of it shot at normal speed. It was all intentionally filmed too fast or too slow. He had elephants running like mice and vice versa, people in religious rituals racing around as if playing tag, people kissing in slow motion, etc. After an hour of this your mind turned inside out - giving a kind of god's eye view of life and action”.

(WILLIAMS, Richard, 2001, p.297)

Agudeza que pode ser percebida também por Paul Klee, em suas notas diárias publicadas pela editora Martins Fontes em 1990 e reafirmada na obra de Carvalho Chaves, ao notar que “ A questão não é apenas reproduzir o que se vê, mas tornar visível tudo o que se percebe secretamente (...)” em soma com “A arte não reproduz o que vemos, ela nos faz ver.” (CHAVES, Cassimiro. 2009, p.15) Em resumo, o que podemos entender da natureza artística da animação é a sua capacidade de dar luz a inúmeros comportamentos, ilusões, percepções, pontos de vista e expressividades. Ao utilizarem as técnicas aqui expostas, e ainda muitas outras que não foram citadas nesse estudo, ilustrações estáticas recebem movimentos e sentidos recém-adquiridos, podendo ter a capacidade de captar e prender a atenção do seu público de novas maneiras, com diferentes impactos neste.

2.3 Live-Action e Cinema de animação: Contextualização

Em uma segunda esfera, o estudo da animação torna-se completo e dialoga com o propósito da pesquisa incitada neste trabalho de conclusão de curso quando observamos, também, suas particularidades enquanto movimento cinematográfico e sua contextualização histórico-social. No entanto, torna-se essencial para os fins deste estudo que se dê início a uma leitura multimídia, unindo o universo cinematográfico de produções *live-action*, ou seja, que contam com atores e atrizes reais, somado às nuances do movimento dos animações como peças de cinema. Serão analisados seus momentos separados, como seus surgimentos e peculiaridades, como também pontos em que cruzaram sua história no cinema mundial.

O cinema, desde seu surgimento, contempla suas tecnicidades como sendo a arte do movimento, baseada na tentativa de criar ilusões funcionais e realistas das dinâmicas cotidianas do homem e da natureza. O apontamento de Andrei Tarkovsky, cineasta russo do século XX, confirma a identidade do movimento cinematográfico como a arte e a habilidade de registrar a realidade, tal qual é observado na obra “What is Digital Cinema”, de Lev Manovich, propiciando a curiosidade sobre sua história e suas transformações tecnológicas ao longo dos séculos para que tal capacidade de registro fosse aperfeiçoada. As primeiras técnicas cinematográficas originaram-se de imagens pintadas e desenhadas a mão, aplicadas em diferentes instrumentos do século XIX, como o Fenacístoscópio, Taumatrópio, Zootropo, entre outros, nos quais o material usado eram, na realidade, ilustrações estáticas em ilusão de movimento, por vezes criadas a partir de desenhos pintados por cima de fotografia, mas ainda assim desenho. O início do cinema se mescla, portanto, com a história do cinema de animação. O fim do século XIX trouxe a modernidade na combinação entre projeção de imagens e captação de imagens, separando suas histórias, que tomariam caminhos paralelos, e por vezes futuras, ainda congruentes.

A contextualização documentada do cinema *live-action* tem como um dos primeiros pontos o período entre os anos de 1880 e 1895, com a elaboração do cinematógrafo, dispositivo tecnológico cuja exposição sequencial e rápida de fotos tiradas em sequência simulava uma noção óptica de movimento, mostrou-se como o início da história do cinema, uma vez que demarcou o uso pioneiro desta nova tecnologia, em 22 de março de 1895, com a primeira produção cinematográfica: “A saída dos Operários da Fábrica Lumière”, pelos irmãos franceses Louis e Auguste Lumière, uma curta exibição de sessenta segundos que teve abrangência nacional em dezembro do mesmo ano. Para Manovich, o estabelecimento do cinema *live-action*, que se deu a partir dessa invenção, representou a quebra deste movimento artístico e comercial, com a animação em si, como observado no seguinte trecho:

“Once the cinema was stabilized as a technology, it cut all references to its origins in artifice. Everything which characterized moving pictures before the twentieth century - the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement - all of this was delegated to cinema's bastard relative, its supplement, its shadow - animation. Twentieth century animation became a depository for nineteenth

century moving image techniques left behind by cinema. The opposition between the styles of animation and cinema defined the culture of the moving image in the twentieth century.

(MANOVICH, Lev, 1995, p.6)

Em suma, se temos o começo da história cinematográfica com uma base animada forte e presente nas ilustrações que geravam movimentos ópticos ilusórios, o desenvolvimento de tecnologias de captação de imagem em movimento coloca, nesse primeiro momento, o estilo de animação como uma vertente antiquada e obsoleta da produção audiovisual da época. Ao analisar o surgimento e separação dessas duas formas de mídia diferentes, vê-se suas peculiaridades e como estas afetam seus públicos. Se, naquele tempo, por exemplo, o cinema de animação apoiava-se na linguagem gráfica, utilizando, como apontado por Manovich (1995, p. 7): “crudely rendered characters moving against a stationary and detailed background: sparsely and irregularly sampled motion”, o universo recente do *live-action*, por outro lado, se alinhava muito mais com a fotografia como sua mídia linguística, ao mesmo tempo em que buscava, contrastando com seu predecessor, esconder quaisquer tácticas do processo de gravação de imagens, como o manuseio de espelhos, tela azul ou verde, efeitos ópticos, etc, para que, no produto final entregue ao público, estes seriam capazes de visualizar o filme como uma transcrição quase que perfeita da realidade, ao invés de uma produção extensa, trabalhosa e detalhista para atingir efeitos visuais planejados e pré-definidos, como de fato acontecera, num intuito de se afastar o máximo possível dos estigmas associados ao cinema de animação da época.

A modernização e o desenvolvimento das técnicas de animação gráfica e 3D, no entanto, trouxeram um novo sentido à arte da cinematografia. Se as técnicas de animação eram mal vistas por um momento, estas tornaram-se essenciais no plano dos efeitos especiais dos filmes *hollywoodianos*, a partir do ponto histórico em que o cinema digital tomou o lugar das tecnologias de filmagem tradicionais e antigas. Um dos pontos válidos e apontados por Manovich em sua obra é o fato primordial de que se agora as imagens de vídeo são digitais e, portanto, lidas por um computador, estas se igualam, no formato, com qualquer outra forma de imagem, como a ilustrada sintetizada em programas, 3D ou plana, e ao serem lidas como pixels, independentemente de sua origem, podem ser todas aptas ao manuseio digital.

“Live-action footage is reduced to be just another graphic, no different than images which were created manually.”. A observação de Manovich (1995, p.8) retrata esse nivelamento midiático, e dita um novo movimento que se atrelava a pós-produção cinematográfica, uma vez que esse recente manuseio permitiu com que novas formas de realismo fossem apresentadas ao público, com a junção de efeitos de animação e imagens de vídeos na composição fílmica, como utilizado, por exemplo, na abertura de *Forest Gump*, tal qual exposto no trecho abaixo.

“For example, the opening shot of *Forest Gump* (Robert Zemeckis, Paramount Pictures, 1994; special effects by Industrial Light and Magic) tracks an unusually long and extremely intricate flight of a feather. To create the shot, the real feather was filmed against a blue background in different positions; this material was then animated and composited against shots of a landscape.

(MANOVICH, Lev, 1995, p.8)

Figura 8 - Abertura de *Forest Gump* (1994); Animação e imagens de vídeo mesclados



Fonte: Paramount Pictures, 1994.

Para fins de estudo científico desta pesquisa, deve-se levar em consideração a mídia Cinema digital, ou *live-actions*, como quaisquer produções audiovisuais que contêm com atores e atrizes reais e gravações digitais, mesmo que estas passem por processos de edição e animação, afinal estas seriam técnicas de aprimoramento da narrativa cinematográfica deste formato de mídia, mas que ainda se diferenciam em peso do cinema de animação, em suas tecnicidades e, principalmente, na forma

como são recebidas pelo público. A análise de tais parâmetros deve ser feita a partir do trabalho de observação dos aspectos da comunicação que as envolvem, a fim de entender suas particularidades e totalidades como mídias isoladas.

3. Capítulo 2 O meio como mensagem própria

3.1 O papel do meio e da mídia na comunicação social

Tendo em vista uma análise plena do conjunto “animação”, tanto como matéria artística quanto como produto cinematográfico, deve-se observar, também, em plano macro, o cinema animado como seu próprio meio de comunicação, para que assim torne-se possível o entendimento generalizado do que o diferencia ou no que ele se assemelha a outros formatos e mídias, e, portanto, como pode desempenhar diferentes funções e implicações na percepção de seu público.

Em “Os meios de comunicação como extensões do homem”, de Marshall McLuhan, é apresentado o aspecto comunicacional a partir da análise do meio em que certa mensagem está inserida, e como este se equivale em termos de relevância ao seu conteúdo, uma vez que, para o comunicólogo, o impacto desse meio no campo social e tecnológico já é uma mensagem por si só. Seu argumento baseia-se no fato de que um meio de comunicação utilizado para transmitir uma mensagem tem um efeito significativo na percepção e compreensão dessa mesma mensagem. Um mesmo conteúdo, por exemplo, expresso em mídias diferentes, deve sempre se adaptar para cada um de seus formatos, pensando em como os meios únicos destes interferem na recepção pessoal de suas mensagens. Em tom hipotético de exemplificação, pensando-se em uma determinada narrativa que supostamente está sendo planejada para ser divulgada tanto na televisão quanto no cinema, a maneira como cada uma dessas mídias influencia na adequação da história deve ser levada em consideração. Nesse exemplo, especificamente, há duas categorias divergentes de meios, o frio, o televisivo, e o quente, a narrativa cinematográfica. A conceituação trazida aqui diz respeito, principalmente, à experiência do público frente tais mídias: McLuhan afirmava que a televisão era um meio frio porque oferecia uma experiência passiva e isolada, onde as pessoas eram meras espectadoras. Por outro lado, ele considerava a escrita como um meio quente, por exigir maior participação e envolvimento ativo do leitor na construção do significado. É válido destacar, no entanto, que tais nomeações não necessariamente se encaixam puramente como fatores limitantes, mas sim como tentativas de compreensão de experiências e efeitos de um meio.

A partir da análise de McLuhan, deve-se levar em consideração uma perspectiva de pesquisa que não se prende a categorizações teóricas definitivas e imutáveis, uma vez que o estudo contextualizado de situações em específico se mostra amplamente mais benéfico para fins de compreensão do plano observado. Além disso, enquadrar um formato midiático como sendo “frio” ou “quente” depende sempre de como este está sendo visto e utilizado em sociedade, uma vez que tal entendimento pode mudar ao passar dos anos. Quando levado em consideração a observação do autor de que “nenhum meio tem significado ou existência isolada, mas apenas em constante interação com outros meios”, em uma mescla comparativa com o conteúdo já apresentado que diz respeito a contextualização histórica da cinematografia, abstrai-se o fator impactante das alterações que se teve tanto no século passado com o desenvolvimento do cinema *live-action* e como este influenciou a maneira como o audiovisual animado era percebido pelo público, quanto com o ponto em que o cinema digital cresce e toma seu lugar como principal tecnologia midiática para a produção outrora feita por máquinas de captura de imagem sequencial manuais, unindo-se com outras formas digitais de manipulação de pixels que, novamente, alteram em um todo a experiência e o sentido que se dá a ambas as mídias cinematográficas, *live-action* e animação, a partir destes momentos de interação entre os meios supracitados.

Em suma, é feito um convite do autor para que se analise, de fato, a importância do canal de comunicação na formação de nossas percepções e no funcionamento da sociedade. McLuhan, portanto, nos convida a discorrer acerca não apenas da mensagem transmitida, mas também do meio através do qual ela é transmitida, suas interações com outras mídias e seu momento e categorização histórico-social específico, a fim de compreender plenamente seus impacto e suas implicações na comunicação moderna. Quando pensado, numa esfera mais aproximada, detalhada e cronologicamente recente a respeito do universo cinematográfico de animações e produções *live-action*, o passo a seguir seria compreender amplamente as nuances destes meios em questão, isoladamente e em conjunto, entendendo suas particularidades, similaridades e momentos de congruência e divergência, na tentativa de conceituar plenamente seus efeitos e impactos no público.

3.2 O Impacto midiático na receptividade do público

O objeto de compreensão nesse momento é o foco de todo esse estudo: como uma mídia específica e suas particularidades podem influenciar na identificação pública com o produto comunicacional exposto, seja esse envolvimento maior ou menor, a depender justamente do meio em que este está inserido. A partir do estudo e contextualização de meio do tópico anterior, com sua base forte e ampla nas teorias do comunicólogo Marshall McLuhan, é pertinente pontuar ainda que tal análise acerca dos impactos de uma mídia deverá ser sempre trazida e pensada no seu contexto histórico e social, uma vez que, como já visto, o papel de um meio torna-se intrinsecamente ligado ao seu momento comunicativo completo no recorte escolhido para análise.

Recortando, portanto, o tema da observação para a esfera das artes sequenciais visuais, como as animações e os quadrinhos, obtêm-se alguns pontos importantes a serem considerados: Primeiramente, nesse campo específico, lida-se com a tentativa de representações visuais de figuras reais, definidas por Scott McCloud em seu livro “Desvendando os quadrinhos”, como ícones. O que é visto em um gibi, por exemplo, não é a realidade, mas sim ícones com significados que transparecem uma mensagem paralela a de um objeto, pessoa, local ou até mesmo de uma ideia. Neste universo iconográfico, figuras servem como uma representação fluida e variável de temas, podendo se alterar de acordo com inúmeros fatores, tanto na produção, por parte do artista que as criou, quanto na recepção do público, que pode vê-las e interpretá-las à sua maneira. Se é pedido, a um grupo de diferentes pessoas, para que se rascunhe no papel, por exemplo, uma figura do rosto humano, o resultado final individual será diferente, mas provavelmente todas devem comunicar a mesma mensagem que havia sido predeterminada.

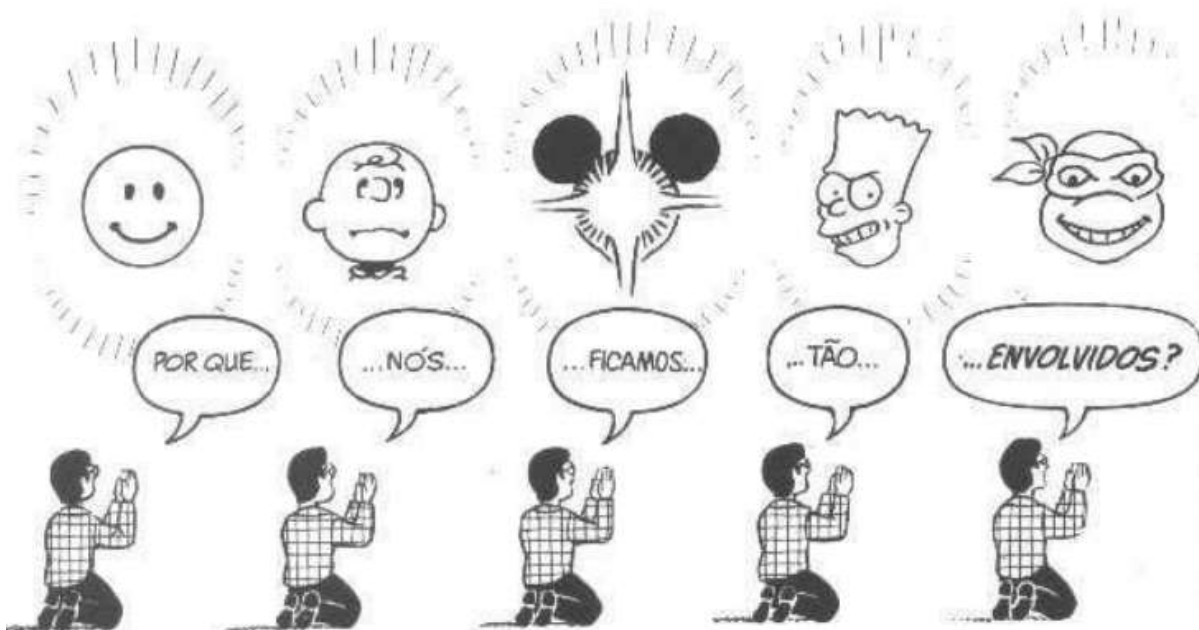
Para McCloud, no entanto, quando há a tentativa de se configurar tais representações figurativas num tipo de ordem, diferenciando-nas em seus respectivos estilos e camadas de realismo, é perceptível uma grande diferença no caráter do envolvimento, pelo ponto de vista do receptor: quanto mais aproximada do equivalente real que a obra procura capturar inicialmente, mais difícil se torna de obter uma resposta ampla do público e captar sua atenção. Simplificando a figura ao seu máximo, ainda no exemplo hipotético do rosto humano, até alcançar um desenho próximo da forma oval com dois círculos como olhos, e uma linha na

tentativa de indicar uma boca humana - figura completa e simplificada essa a qual o autor nomeia como “Cartum” - há uma diminuição de seus detalhes que possibilita uma aceitação e receptividade maior do que na figuração realista. Entender os motivos de tal envolvimento demanda compreender o comportamento comunicacional, psicológico e linguístico que o englobam, trazendo luz, principalmente, para as noções de projeção e identificação do homem em sociedade. Para o autor, a percepção que a humanidade tem do “Outro”, com quem interage no dia a dia e está em contato óptico frequente, será sempre mais detalhada e vívida do que sua autopercepção, uma vez que esta, apesar de ser, sim, uma noção consciente constante em nossa mentalidade, não é tão nítida, e, nas palavras de McCloud, “é só um arranjo do tipo esboço... Um senso de forma... De colocação Geral. Algo tão simples e tão básico quanto um Cartum”. (MCCLOUD, Scott. 2004, p. 24) A partir dessa indagação, torna-se possível a observação aguda de que, se o outro é visto como uma figura realista e detalhada, e o “Eu” individual seria o Cartum, enquanto denominação autoral e literária da obra, a projeção e a identificação tomam forma na simplicidade figurativa das representações ilustradas - materiais que embasam o movimento artístico das animações e histórias em quadrinhos. De modo simplório, é como se quão menos detalhista for uma figuração ilustrada, mais possível se torna para que o homem comece a se enxergar nessa ilustração, tal qual uma folha em branco tem muito mais espaço para impressão do que um jornal completamente preenchido.

Quando se trata do campo iconográfico, é válido pensar, ainda, na personificação - ato de atribuir a personagens inanimados ou inumanos comportamentos humanos não naturais a eles - como uma potente ferramenta para o desdobramento do fator de identificação por parte do público com o material exposto. Se o homem tem a capacidade de se enxergar nas mais simples figuras e ícones ilustrados, um novo universo de possibilidades se abre para o *storytelling*, explanando brevemente o conceito deste a partir da obra de Adilson Xavier: “Storytelling: Histórias que deixam marca”, como “a *tecnarte* de elaborar e encadear cenas, dando-lhes um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central” (XAVIER, 2015, p. 10), e relacionando tal cativação com a habilidade inerente do homem de autoprojeção, torna-se pertinente compreender que as oportunidades de identificação baseada na personificação e percepção humana são ampliadas quando se é pensando na nova pluralidade de apontamentos aptos de

personificação na construção de uma história. A humanização de objetos, animais, conceitos ou ideias antes intangíveis intensifica o leque de possibilidades de personagens passíveis de construção de uma conexão emotiva com o público. Em outras palavras, não há a necessidade ou obrigatoriedade, no universo ilustrado sequencial e visual, de uma limitação de personagens, uma vez que a liberdade narrativa se amplia, também, no campo das figuras escolhidas para a história que será criada. Sobre isso, é apontado por McCloud: “Nós, humanos, somos uma espécie centrada em nós mesmos. Nós vemos a nós mesmos em tudo. Atribuímos identidade e emoção onde não existe nada. E transformamos o mundo à nossa imagem.” (MCCLOUD, Scott. 2004, p.33)

Figura 8 - Envolvimento perceptivo do homem com o Cartum



Fonte: Desvendando os Quadrinhos. 2004, p. 42

Em junção com a teoria de meio e mídia de McLuhan, ainda, há de se fazer um paralelo quando pensado na consciência projetada realizada pelo homem em objetos inanimados, quando, de acordo com o comunicólogo, as tecnologias e seus meios de comunicação tornam-se extensões do corpo, afetando sua ideia de identidade e mesclando-se com este. A exemplificação dada por McCloud que se assemelha e explicita tal comparação se dá em uma situação hipotética na qual um homem, ao dirigir seu carro, e ser atingido por outro carro em velocidade, muito provavelmente expressará a situação como “bateram em mim”, ao invés de “ele

bateu no meu carro” ou “seu carro bateu no meu”. O veículo, aqui, já se tornou a extensão do corpo do motorista no campo do sentimento e da sensação, da mesma forma como ocorrido nas mídias de artes visuais sequenciais em questão.

Pensando, no entanto, no recorte deste estudo em sua totalidade, é sentida a falta da compreensão acerca da conexão que se faz entre o que fora apresentado a respeito da identificação do receptor com o conjunto das artes sequenciais visuais, gibis e animações, e como o estudo de Scott McCloud, focado no meio das histórias em quadrinhos, pode se aplicar e construir sentido à esfera do audiovisual animado, tendo sempre a completa noção de que se tratam de mídias diferentes, com suas singularidades exploradas, que não as impedem de convergirem em aspectos comunicacionais, assim como fora visto com a cinematografia *live-action* e as animações. Do ponto de vista do comunicador e autor da obra: “(...) a diferença básica é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta, como nos quadrinhos” (MCCLOUD, Scott. 2004, p. 7). Embora mídias divergentes, com particularidades em suas formas de corroborar narrativas, assemelham-se no material base para suas histórias, as ilustrações iconográficas sequenciais, que, adaptadas aos meios comunicacionais de cada uma, ainda mantêm características em comum que possibilitam o encontro de sentidos na análise de ambas quando se trata do grau de envolvimento com o público. A análise de McCloud atinge o ponto conjunto destas artes quando as coloca em um mesmo nível de estudo, no momento em que percebe, tanto nos quadrinhos franceses de “As aventuras de Tintin”, quanto nas obras animadas de Walt Disney, a utilização de uma técnica equivalente pensada neste grau de identificação exposto: em consideração e soma com a teoria já exposta de autoprojeção e sensação de pertencimento que se dá nas figuras mais simplificadas, é possível observar em ambas as produções culturais levantadas a consciência dessa teoria como verdade, no instante em que seus personagens pronunciam-se na beira do simplificado, com menos detalhes e traços faciais compendiados. O que pode ser inferido, ademais, e nas duas situações exemplares expostas, é a escolha de caracterização destes personagens às suas maneiras, paralelamente à decisão de uma construção de imagem total, entendendo também o espaço em que essas figuras estão inseridas, os quais tornam-se, muitas vezes, diferentes do contorno usual pouco detalhista. O cenário, portanto, explora o realismo e a riqueza de detalhes, num segundo plano,

enquanto os personagens, em um primeiro campo, conectam-se com o receptor. Sobre o tema, é exposto por McCloud:

“Essa combinação permite que os leitores se disfarcem num personagem e entrem num mundo sensorialmente estimulante. Um conjunto de linhas pra ver, outro conjunto pra ser. (...) No mundo da animação, onde esse efeito é uma necessidade prática, Disney o usou com resultados impressionantes.”
(MCCLOUD, Scott. 2004. p.43)

À exemplo dos quadrinhos de Tintim, pode se observar nas diferentes capas de gibis abaixo, a diferenciação que se dá entre a complexidade dos dois planos expostos, enquanto o mesmo efeito é visto, também, na obra “Branca de Neve e os Sete Anões”, de Walt Disney. Em ambos os casos de estudo, é perceptível a simplicidade nos traços e detalhes dos personagens, com pouco detalhamento tanto em suas feições quanto na vestimenta e até mesmo na coloração, o que vai de encontro a nitidez e descrição visual dos cenários, explícito em suas sombras definidas, atenção a detalhes de ilustração como na capa “A ilha negra”, de Tintim, com paisagens completas e profundas em camadas diversas, ou na construção das estruturas da escadaria e dos pilares ali presentes na cena retirada da Branca de Neve, com foco nas minúcias do piso, rachaduras ou desníveis, e até mesmo nas pétalas das flores que ali se encontram. Uma mesma técnica de configuração visual funcional em meios diferentes e indicativa de que, apesar de suas adaptações midiáticas, por conterem uma base equivalente, ainda são cabíveis de análises comuns, dado os recortes e compreensões características.

Figura 9 - Exposição das capas diversas de As Aventuras de Tintim.



Fonte: HERGÉ. Le Vingtième Siècle, 1938.

Figura 10 - Cena retirada do longa-metragem da Branca de Neve e os Sete Anões.



DISNEY, Walt. Walt Disney Productions, 1937.

3.3 Live-action e cinema de animação: Estudo de caso comparativo

Para responder a indagação acerca do caráter de envolvimento perceptivo das animações, torna-se válido buscar uma compreensão factual baseada na análise lógica da mídia em questão, colocada em comparação com outro formato midiático, para que assim, ao visualizar suas diferenças técnicas e semióticas, seja possível alcançar algum resultado sobre suas categorizações que construa sentido com o que fora analisado até agora. Da mesma forma como McCloud relaciona a fotografia e o desenho realista, que foram colocados em um dos extremos da sua ordem de identificação do público, com as ilustrações de gibis e o “Cartum”, noutro extremo, aqui deve-se contrapor a cinematografia de *live-action*, com atores e atrizes reais, com o cinema de animação. Buscando atingir um ponto de comparação que se mostre justo e nivelado para ambas, a peça escolhida para estudo foram ambas as versões do “Rei Leão”, tanto o longa-metragem animado lançado em 1994, quanto a adaptação de 2019, feita com o uso da computação gráfica para a construção e manipulação de personagens animais aproximados de seus equivalentes realistas. Equiparando ainda mais o contexto explorado, fechamos nossa observação em uma peça específica e comum das produções: o número musical de “Nesta Noite o Amor Chegou”.

Em breve resumo, a narrativa das duas peças centra na trajetória de Simba, um leão jovem cujo destino se altera e toma novas formas no momento da morte de seu pai, Mufasa. São apresentados personagens de relevância significativa na narrativa. Além de Simba, o protagonista central, jovem e herdeiro do trono da Pedra do Reino, cuja jornada é marcada por uma profunda auto descoberta e um processo de aprendizado essencial para o seu amadurecimento como futuro monarca, há também Mufasa, seu pai e o atual rei, que desempenha um papel crucial como figura paterna, transmitindo valores de sabedoria, gentileza e coragem ao filho. Em contraponto, temos Scar, o antagonista do enredo, que é o tio invejoso da posição a ser ocupada por Simba. Sua personalidade manipuladora e desleal é motivada pelo desejo de usurpar o trono, gerando conflitos cruciais na história. Nala, amiga de infância de Simba, é uma leoa destemida e leal, que desempenha um papel fundamental na trajetória do protagonista, sendo sua companheira e apoiadora. Além disso, o filme apresenta personagens cômicos e carismáticos, como Timão e Pumba. A dupla em questão proporciona alívio cômico e uma perspectiva filosófica, representada pelo conceito de "Hakuna Matata", que ressalta a despreocupação e a busca por uma vida leve. Esses personagens, além de trazerem momentos de humor, desempenham papéis simbólicos na jornada de Simba, contribuindo para sua evolução pessoal.

A música "Nesta Noite o Amor Chegou" ("Can You Feel the Love Tonight", no título original) é uma das canções mais icônicas do filme "O Rei Leão". Ela foi composta por Elton John, com letra de Tim Rice, e foi vencedora do Oscar de Melhor Canção Original em 1995. A música é executada no contexto do filme durante um momento crucial da trama, quando Simba e Nala, amigos de infância que se reencontram na vida adulta, percebem que seus sentimentos vão além da amizade e o amor entre eles floresce. A cena é acompanhada por uma bela animação, retratando a harmonia da natureza ao redor dos leões, enquanto eles compartilham momentos românticos e se aproximam emocionalmente.

Em termos de produção, "Nesta Noite o Amor Chegou" é um exemplo notável da colaboração entre a Disney e Elton John, que também compôs outras músicas para a trilha sonora do filme. A interpretação da canção no filme ficou a cargo dos personagens Timão e Pumba, que proporcionam um toque cômico e descontraído ao momento romântico de Simba e Nala. A voz de Simba adulto é fornecida, na versão brasileira de 1994 e na de 2019, respectivamente, por Garcia Júnior e Ícaro Silva, enquanto Nala adulta é dublada, nos mesmos conformes, por Kika Tristão e a cantora Iza. A música transmite uma atmosfera romântica e alegre, ressaltando a conexão emocional entre os personagens e reforçando a mensagem central do filme sobre a importância do amor e da união. Com sua melodia envolvente e letras poéticas, "Nesta Noite o Amor Chegou" se tornou uma das canções mais memoráveis do universo Disney e desempenha um papel fundamental na construção do clímax emocional e romântico da história de "O Rei Leão".

A cena ocorre em um momento crucial da narrativa, proporcionando um momento de intensidade emocional e romantismo entre os personagens principais, Simba e Nala, ao mesmo tempo em que estes estão sendo observados de longe por Timão e Pumba, que percebem o envolvimento do casal. A sequência é marcada por uma cuidadosa animação, aproveitando o cenário da savana africana iluminada pelo pôr do sol e, mais para frente, pela lua cheia e estrelas cintilantes. Conforme a música começa, há uma clara representação visual da crescente conexão e atração entre Simba e Nala. Por meio de olhares carregados de afeto e sorrisos encantadores, os personagens expressam sua proximidade e afinidade mútua. O ambiente natural ao redor deles é enfatizado, apresentando uma harmonia inerente, com a animação de aves em voo e outros animais em uma congregação pacífica. A dança suave e sincronizada entre Simba e Nala é acompanhada pela melodia envolvente da música. As vozes cantadas pelos personagens Timão e Pumba fornecem um toque humorístico à cena, adicionando uma dimensão extra à sua atmosfera romântica. Durante essa dança, a proximidade física e a expressão do amor mútuo são representadas por meio de gestos sutis e movimentos fluidos. O clímax da cena é alcançado quando Simba e Nala se aproximam para um beijo, simultâneo ao clímax musical. Esse momento de auge é retratado com delicadeza, capturando a emoção e a intensidade do momento romântico entre os personagens.

Numa análise comparativa entre as duas versões escolhidas, percebe-se alguns pontos válidos de se destacar: o detalhamento e a humanização dos personagens.

Na peça de 1994, a expressividade nas ações e reações tanto dos leões quanto da dupla Timão e Pumba se demonstra como um fator crucial no desenvolvimento emocional da cena num geral, principalmente quando olhada em contraposição a versão *live-action*, que conta com representações hiper realistas dos animais da selva. No início da montagem, as técnicas de teatralidade da animação do javali e do suricato tem peso enorme na definição do tom humorístico e cativante que se manterá ao longo do número todo, que acabam se perdendo na outra peça analisada, que opta por construir versões muito aproximadas do símbolo real dos animais. Nessa tentativa, não há espaço para maiores oportunidades do manuseio emocional de seus personagens, uma vez que, por uma explicação biológica, animais não são capazes de demonstrarem suas emoções da mesma maneira que humanos, ou no caso da animação, animais humanizados em seus trejeitos. Do mesmo jeito, as interações entre o casal de leões, crucial para o romance da narrativa, também não alcança todo seu potencial na cinematografia recente, como visto na versão animada, tendo em vista que parte dessa história não se dá por diálogo exposto em cena, mas sim, nessa situação, pelos olhares e toques trocados um pelo outro, defasados quando não se há a personificação de seus personagens.

Figura 11 - Timão, ao lado de Pumba, reagindo ao encontro de Simba e Nala.



DISNEY, Walt. Walt Disney Productions, 1994.

Figura 12 - Timão, junto de Pumba, reagindo ao encontro de Simba e Nala.



DISNEY, Walt. Walt Disney Productions, 2019.

Ambos recortes escolhidos se passam no mesmo momento da narrativa, na reação da dupla cômica ao romance do casal de leões, mas o primeiro, como pode ser visto pela imagem expressiva de Timão, há uma possibilidade de um maior grau de envolvimento do público, principalmente quando se pensa no estudo de McCloud a respeito da vontade inerente de autoprojeção do homem naquilo que o cerceia e no que este consome enquanto produto midiático. Se no primeiro momento é observada a imagem de um suricato chorando, emoção completamente humana que fora impressa no animal, no segundo tem-se um bloqueio de conexão nesse sentido, já que o público é lembrado constantemente de que se trata, sim, de animais e não de uma pessoa similar a eles mesmos, incapaz, em certos graus, de ser projetável pela percepção do homem. O mesmo ocorre nas cenas principais, quando traços de expressividade e teatralidade animada, tanto nas feições quanto na movimentação corporal dos personagens, que se mostram bem aproveitadas na versão animada, falham nesse sentido no *live-action*. Na aproximação do casal protagonista, e no clímax da cena, é possível identificar nos felinos mudanças de expressão que dialogam com a narrativa e corroboram com a construção de sentimento que está sendo criada e explorada ali. Sorrisos, olhares e alterações no arqueamento da sobrancelha, por exemplo, remetem a indicações humanóides reais de mudanças

sentimentais. Na peça de 2019, no entanto, pela mesma limitação biológica exposta no caso de Timão e Pumba, a expressividade do casal é limitada, ao mesmo tempo que o caráter emotivo e envolvente perde força por essa própria limitação.

Figura 13 - O clímax do encontro de Simba e Nala.



DISNEY, Walt. Walt Disney Productions, 1994.

Figura 14 - O clímax do encontro de Simba e Nala.



DISNEY, Walt. Walt Disney Productions, 2019.

Além disso, o nível de detalhamento da peça mais recente vai contra a teoria de McCloud de que a maior identificação do público com a obra midiática se dá na

simplicidade das representações simbólicas. O plano de imagem é apresentado tanto com um cenário complexo quanto com seus protagonistas extremamente detalhistas e aproximados da realidade, dificultando, além do envolvimento e recepção pública, a definição de um ponto de foco de atenção, à maneira que não se demonstra uma diferenciação nos planos da composição imagética tal qual nas exemplificações dos quadrinhos de Tintim, e portanto, podendo ser interpretado como uma falha na intenção de envoltura da narrativa.

4. Capítulo 3 - Estudo de campo na área do audiovisual brasileiro

A análise comparativa de caso somada ao estudo teórico realizado previamente permite uma compreensão esférica do tema abordado nesta pesquisa, visto que oferece a prova científica de teoria e prática, em tese. O que pode ser acrescentado, ainda, nessa indagação, é o ponto de vista real e experiente de quem atua cotidianamente no meio e entende das particularidades concretas das mídias abordadas até aqui. Pensando nisso, serão realizadas entrevistas em profundidade com dois profissionais do campo da animação brasileira, Fernando Stefano, Paulo Muppet, na tentativa de, como exposto por Fontana & Frey (1994, p.361) pela perspectiva de Jorge Duarte (2006, p.63) compreender nossa condição humana, e reconhecendo a pesquisa de profundidade como ferramenta importante na obtenção de sentido e significados novos a partir do ponto de vista do entrevistado, como explícito na seguinte observação de Duarte.

A entrevista em profundidade é um recurso metodológico que busca, com base em teorias e pressupostos definidos pelo investigador, recolher respostas a partir da experiência subjetiva de uma fonte, selecionada por deter informações que se deseja conhecer. Desta maneira, (...), os dados não são apenas colhidos, mas também resultado de interpretação e reconstrução pelo pesquisador, em diálogo inteligente e crítico com a realidade.

(DUARTE, Jorge. 2006, p 64.)

Tendo tal caráter científico da entrevista em mente, foram-se escolhidos os entrevistados pensando principalmente no tempo de experiência destes na área do audiovisual animado, juntamente com sua presença forte no campo tanto artístico quanto de produção mercadológica, sendo que todos os acima citados são sócios ou donos de estúdios renomados de animação no Brasil, e lidam diariamente com a construção de narrativas para esse meio em específico. As perguntas indagadas não foram exatamente as mesmas, uma vez que o entrevistador atentou-se às particularidades das respostas de cada entrevistado, e deu sequência a conversa de acordo com o rumo da entrevista. No entanto, suas falas serão sempre passíveis da contextualização necessária, em somatória com a subsequente interpretação e análise das mesmas.

4.1 Entrevista com Paulo Muppet e análise

Em uma breve contextualização, Paulo Muppet é um dos sócios fundadores da Birdo, um dos mais presentes estúdios brasileiros de animações audiovisuais no Brasil, com produções abrangentes ainda em outros 196 territórios. Pedro, juntamente com sua sócia, Luciana Eguti, criaram o estúdio em 2005 e dedicaram-se à animação de personagens desde então. O estúdio produz conteúdos originais, como a série brasileira “Oswaldo”, produção nacional mais vista no Cartoon Network no ano de 2017, e a internacional “Star Wars: Forces of Destiny”, produzida pela Birdo com a GhostBot e a LucasFilm.

Inicialmente, Paulo sumariza sua jornada com o mercado de animação, começando em 1998, principalmente na área de curta-metragens, videoclipes e alguns comerciais, até a fundação da Birdo em si. O sócio do estúdio explana sobre como já trabalhou em diversas áreas produtivas do audiovisual animado, como na animação em si, nos roteiros e storyboards, na ilustração e design de cenários e personagens, entre outras funções, embora atualmente priorize o cargo de produtor.

A primeira pergunta feita a Paulo foca na diferença, pelo olhar do entrevistado, nas maneiras de se contar uma história num meio *live-action* e nas narrativas animadas. Sobre isso, responde:

Então, na verdade, eu acho que tanto animação quanto live action são muito amplos. (...) Eu acho que uma sitcom animada e uma sitcom live-action, elas têm mais coisas em comum, elas estão mais perto uma da outra do que uma sitcom animada e uma série de ação animada, ou uma sitcom live action e uma série de ação live-action. Então eu não acho que a técnica, eu não acho que a animação em si é uma coisa que fundamentalmente define a narrativa. Eu acho que são outras escolhas que definem a narrativa, que podem ser realizadas tanto em live action quanto em animação. Existem algumas... Digamos, não sei se a palavra certa seria tendência, mas existem alguns padrões que costumam acontecer na nossa produção audiovisual. que eu não tenho certeza se eles são só culturais ou se eles têm a ver com a maneira como as pessoas preferem consumir conteúdo. Eu acho que é uma mistura dos dois, mas eu diria que a cultura vem primeiro. Por exemplo, existe o padrão de que produto, conteúdo infantil tende a ser mais animado do que live action. Mas a criança também assiste live action.

Criança assiste muito live action. E essas coisas mudam. Essas coisas mudam bastante.

(SOUZA, Paulo. 2023.)

A dúvida levantada aqui diz respeito, em suma, a dois temas importantíssimos quando se pensa no estudo midiático do envolvimento afetivo das animações com o público: a identificação como um fator cultural, social e individual, e a generalização do meios em questão como um ponto maléfico à compreensão do objeto analisado. O primeiro traz sentido a busca do entendimento que se procura alcançar nesta pesquisa, uma vez que subentende-se que, talvez, um dos motivos para se perceber o grau maior ou menor de envolvimento e receptividade pública com um meio de produção cultural pode depender não somente de suas especificidades enquanto mídia, mas também de aspectos de seus arredores e do indivíduo em si. Nesse caso, torna-se necessário um diferente tipo de abordagem de pesquisa, que não é o alvo deste estudo, já que a resposta não será alcançada pelas mesmas métricas aqui utilizadas. É válido, no entanto, reconhecer tais questionamentos e abordá-los como parte da dúvida inicial investigada. A afirmação de base teórica realizada anteriormente ainda se aplica da mesma maneira, mas agora somada com uma nova forma de questionamento ainda sem solução. O segundo tema, ademais, diz respeito a uma diferenciação no recorte a ser escolhido. Dentro do meio midiático da animação, encontram-se inúmeros subtemáticas que as dividem e diferenciam do ponto de vista narrativo, podendo, até mesmo, acabarem se associando mais a outras mídias, como o *live-action*, como a suas similares do campo da animação. O estudo de caso comparativo, como o realizado no capítulo anterior sobre as duas versões de “O Rei Leão”, surge na tentativa de nivelar esse nicho, equiparando os diferentes objetos de estudo a um mesmo patamar, e possibilitando uma visão centrada na diferenciação de meios, e não de gênero narrativo.

Notoriamente, quando questionado livremente se queria expressar algo sobre o tema geral do estudo, Paulo trouxe um importante levantamento mercadológico para a análise, indagando que, apesar de que em sua visão não era possível concluir algo fixo sobre as diferenciações dos meios e seus graus de envolvimento, faz-se real, sim, um olhar sobre o faturamento das 25 maiores franquias midiáticas do planeta, publicadas num estudo da Visual Capitalist, em 2019, e como grande maioria pertence ao ramo das animações, games e quadrinhos. As quatro maiores

rentabilidades de franquias são, respectivamente, do *Pokémon*, *Hello Kitty*, *Winnie the Pooh*, e *Mickey Mouse*, em que, para todos, seus lucros mostram-se em torno de 80% focado em *Merchandising*, ou seja, venda de produtos originados das suas produções animadas. O que é questionado por Paulo, é o grau de envolvimento no processo de compra do público, o qual conclui seu pensamento com a seguinte fala:

Então, as maiores franquias de mídia tem a ver com produto. Elas tem a ver com venda de produtos. A conclusão que daria para tirar dessa lista é uma conclusão estatística. Eu não sei dizer se as pessoas gostam mais de assistir animação, é muito difícil. Não dá para tirar essa conclusão estatística. Mas dá para tirar a conclusão estatística de que as pessoas gostam mais de comprar produtos relacionados à animação. Isso sem dúvida nenhuma. Isso está escancarado. As pessoas gostam mais de assistir animação, eu não sei. Acho que não. Mas as pessoas gostam mais de comprar, gastar dinheiro com um produto derivado de animação, com certeza, absoluto. De longe. Aqui... Talvez aqui, tipo, você vê o Marvel Cinematic Universe. Todos os filmes da Marvel juntos. Não dá um terço do que vem de bonequinho do Pikachu, entendeu?

(SOUZA, Paulo. 2023)

4.2 Entrevista com Fernando Stefano e análise

O segundo entrevistado foi Fernando Stefano, um dos sócios do estúdio Alopra, no qual se faz presente há 10 anos, na função de produtor das peças audiovisuais demandadas no estúdio. Especializam-se na criação de narrativas voltadas ao público infanto-juvenil, como na série animada de “Popeye for Kids”, divulgada no *Youtube*, e *Clubinho da Kaká*, também presente na mesma rede. Em diálogo com o contexto infanto-juvenil da produtora, um dos principais tópicos trazidos pelo entrevistado foi justamente o caráter lúdico das mídias animadas, e como este carrega em si uma ferramenta poderosa na aproximação do público com a narrativa.

A animação trabalha muito com o mítico, né? A esfera da animação você está fazendo algo que não existe. Por mais que você queira criar um personagem, ele é um personagem. O live action da Marvel não vem do live action, ele vem do quadrinho, que é um desenho que é um personagem, que alguém inventou. Isso tem que se entender lá no começo. Então essa parte do imaginário é o que traz o negócio. Na animação você supera o live

action, porque na animação você pode tudo. Basta ter dinheiro e tempo, mas você pode tudo. Você pode fazer um carro, decolar um carro daqui para o espaço e do espaço ele explode, vira uma formiga e ela volta para a perna. Então, tipo assim, cara, isso da animação é uma coisa que mexe muito com as pessoas, por exemplo, transformar personagens que não são reais ou trabalhar muito mais esse mundo fantástico, né? Então misturar o mundo real com o fantástico, tipo assim, uma pessoa falar com um cachorro, uma pessoa falar com uma formiga, ou ser um bicho que a gente não tem identificação do que que é, que é uma coisa, e essa coisa ser muito legal e tu ter empatia por aquela coisa.

(STEFANO, Fernando. 2023)

É interessante notar o alinhamento que há de ser feito com a resposta de Fernando e a conceituação teórica já abordada de McCloud, uma vez que enquanto o entrevistado traz a abrangência da possibilidade de criações no universo animado, como no caso hipotético da pessoa falando com a formiga, ou na criação de alguma criatura não identificada que, ao somada com a teoria do segundo, permite justamente um momento de envolvimento mais forte ao se humanizar tais personagens, mesmo que impossíveis de identificação realista, justamente por seu caráter animado e ilustrado, que remete ao lúdico e transparece uma tela emocional de conexão com o público que os recebe. Em suma, mesmo nessa liberdade criativa da animação, existe um envolvimento e identificação na figuração iconográfica, em grande parte por um fator de autoprojeção humana já explícito anteriormente.

4.3 Análise geral das entrevistas

A partir do material estudado acerca das opiniões de dois animadores e produtores com experiência no mercado, foi possível inferir que a questão abordada neste estudo geral torna-se um material de difícil resposta objetiva, uma vez que se relaciona muito no nível emocional e sentimental do público, e, por isso, toca em temas complexos de dimensionar e que fogem, por vezes, do campo puramente fatídico. Compreender a sensação que uma mídia, de forma generalizada, causa em um público depende, pelo ponto de vista de Paulo, por exemplo, de um estudo sociocultural antropológico a respeito das nuances características de mercados específicos na tentativa de compreender seu grau de identificação afetiva com produtos midiáticos específicos. Por outro lado, é levantado por Fernando o caráter

lúdico da animação como um fator objetivo e decisivo no nível de envolvimento público com este meio, uma vez que permite, em contraposição com o audiovisual centrado no *live-action*, a exploração de diferentes vertentes da criatividade e do mistério em uma narrativa, impossibilitada ou debilitada em seu opositor categórico.

A entrevista em profundidade, neste recorte, trouxe incertezas pessoais dos entrevistados no que tange o tema de análise, reforçando seu caráter complexo de obtenção de resposta definitiva, e abrindo margem para diálogos e novas indagações que complementam as anteriores, mesmo que fugindo do objetivo primordial, como na questão mercadológica levantada pelo primeiro entrevistado. No entanto, a incerteza aqui não se demonstra como negativa ou positiva para a conclusão do questionamento, apenas como característica própria da temática, quando somada a outras conclusões feitas em capítulos anteriores, baseadas na pesquisa metodológica de comunicólogos, animadores e pesquisadores.

5. Considerações finais

O meio da animação envolve diversas técnicas produtivas que possibilitam uma criação extremamente diversa de narrativas únicas. Sua história é paralela e pontualmente conectiva com o percurso histórico do cinema *live-action*, que surge como ponto inicial para comparação de seus meios frente ao público que os recebe. Embora a resposta para essa indagação se encontre em uma esfera de entendimento complexa, por tratar da dificuldade em se compreender a identificação do homem maior ou menor com tal formato de mídia, algumas observações teóricas crescem em meio às dúvidas.

Em suma, a presente pesquisa empreendeu uma análise abrangente acerca do envolvimento emocional do público com o cinema de animação, revelando sua relevância e impacto na experiência cinematográfica. Evidenciou-se que esse gênero cinematográfico demonstra uma capacidade ímpar de evocar respostas emocionais profundas e genuínas, transcendentalmente vinculadas ao caráter de autoprojeção humano que se percebe no público-alvo. A diversidade de personagens cativantes, as narrativas envolventes e a dualidade entre a complexidade e simplicidade estética inerentes às animações desempenham um papel crucial nesse processo. A habilidade intrínseca das animações em transmitir emoções autênticas e impactantes é um dos principais fatores responsáveis por sua

ampla e fiel audiência ao longo dos anos. Em mesmo nível com as histórias em quadrinho, o uso de personagens ilustrados que se encontram em movimento sequencial visual, e dialogam com o conceito de Cartum (MCCloud, 2004) em combinação com o desenvolvimento aprofundado dos personagens, proporciona ao público a oportunidade de se identificar e estabelecer uma conexão emocional com as narrativas apresentadas.

Ao mesmo tempo que trouxe respostas, esta pesquisa ainda levantou algumas dúvidas não respondidas acerca do tema, tal qual a relação que pode se dar entre o poder de compra, exposto por um dos entrevistados, e o grau de envolvimento do público com personagens animados.

Em conclusão, é indubitável que o envolvimento emocional do público com o cinema de animação figura como um fator primordial para o contínuo sucesso desse gênero. À medida que a indústria cinematográfica avança, é imprescindível que os criadores de animações persistam em explorar novas abordagens a fim de envolver emocionalmente o público, a fim de cativar e encantar audiências de todas as faixas etárias. A capacidade das animações em evocar emoções testemunha sua influência perene na cultura e na sociedade contemporâneas.

No que tange os fins desta pesquisa, é válido sintetizar que não foi encontrado, de fato, uma resposta concreta acerca da dúvida inicial. A conclusão a respeito do interesse do público por animações se encontra nas mais variadas tangentes, desde noções culturais, individuais e sociais. O que fora levantado aqui, no entanto, de maneira a agregar nas pesquisas do campo estudado, é exatamente o ponto de encontro de tal abrangência de resoluções e de novos questionamentos, ao mesmo tempo em que são levantadas algumas hipóteses a respeito da temática.

REFERÊNCIAS

BOBBITT, David. **Teaching mcluhan: Understanding understanding media. Enculturation**, 2011.

CHAVES JÚNIOR, Cassimiro Carvalho. **Arte, técnica e estética investigação: animação cinematográfica**. Originalmente apresentado como dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas, 2009.

DE FREITAS, Luiz Ricardo; BRENER, Jayme. **Storytelling: histórias que deixam marcas**. Revista Eletrônica Ciências Empresariais, v. 10, n. 14, 2018.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema? The visual culture reader**, v. 2, p. 405-416, 1995.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de pesquisa em comunicação: projetos, ideias, práticas**. Editora Vozes Limitada, 2018.

MCCLOUD, Scott; DO NASCIMENTO PARO, Marisa. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo, v. 1, 2018.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

Rei Leão [Reprodução]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994. (89 min.), son., cor, dublado.

WILLIAMS, Richard. **THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT**. Film Ireland, n. 85, p. 28, 2002.