



Shrek (Andrew Adamson & Vicky Jenson, 2001)

Visualidade pós-moderna no cinema de animação

por Carla Schneider¹
Doutoranda pela UFRGS
professora do curso de Animação da UFPel

INTRODUÇÃO

O estudo sobre a visualidade pós-moderna no cinema de animação requer uma aproximação com elementos pertencentes à relação entre moderno e pós-moderno. Não há uma concordância dos historiadores de arte quanto ao início e ao fim da modernidade (se é que este fim ocorreu). Alguns vinculam o modernismo ao surgimento da Pop Art na década de 1960, e outros entendem a sua origem a partir da década de 1980. A relação entre moderno e pós-moderno costuma ser problemática e segue ainda não bem compreendida por muitos (AUMONT, 2008). Um caminho para o entendimento inicia na constatação de algumas diferenciações. Teixeira Coelho (2001) explica que modernismo é um estilo, um fato, enquanto a modernidade é a reflexão sobre o fato, a consciência que uma época tem de si mesma. Já o pós-moderno não se trata de uma superação ou negação do moderno, muito menos de um estilo, uma vez que “questiona e agrega em si os mais variados estilos imagísticos, compondo-se, assim, dos muitos fractais, da hibridação de técnicas gráfico/plásticas.” (RAHDE, 2001, p.28). O pós-moderno caracteriza-se, então, como uma condição histórica existente pelas práticas estéticas e culturais (HARVEY, 1996), evidenciando uma visualidade híbrida e complexa na relação com a racionalidade da modernidade (AUMONT, 2008).

¹ ufpel.carla@gmail.com

Tendo isto posto, e mesmo ciente de que estes primeiros esclarecimentos ainda não dão conta de todos os elementos envolvidos na relação entre o moderno e o pós-moderno, este texto busca uma reflexão sobre as visualidades observadas nas imagens pós-modernas no cinema, através de exemplos comparativos com as imagens modernas no cinema de animação.

VISUALIDADES

A partir dos anos 2000, surgem diversas produções pós-modernas no cinema de animação que evidenciam a mistura de linguagens potencializadas pelas tecnologias digitais incorporadas aos modos de produção das imagens. Além disso, há o tom irônico – destacando situações mais grotescas e debochadas – que auxilia na caracterização do pós-moderno na visualidade e na narrativa. O filme *Shrek* (Andrew Adamson, 2001), produzido pela *DreamWorks Animation*, “é um desenho animado em imagens de síntese, um produto tipicamente pós-moderno, porque joga um jogo duplo e extrai grande parte do seu encanto do ecletismo de suas piscadelas intertextuais” (JULLIER; MARIE, 2009, p. 270).

Filmes de animação com imagens de síntese são feitos exclusivamente no formato digital, em ambiente computacional, mediante combinação de dados organizados em matrizes numéricas, próprios do paradigma de produção de imagens pós-fotográficas (SANTAELLA, 2008). Contudo, o que faz *Shrek* (1) ter visualidade pós-moderna não é apenas essa característica de possuir imagens de síntese, mas o fato de trazer as piscadelas intertextuais. Uma delas é exemplificada no comparativo (fig. 1, itens 1 e 2) com a cena do filme *A branca de neve e os sete anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, William Cottrell, 1937). Percebe-se que a



(1)



(2)

Fig. 1 - A visualidade pós-moderna (1) originada pela piscadela intertextual.

protagonista Fiona (1) faz uma citação de cena do filme com a Branca de Neve (2), ao reviver a metáfora romântica de encontrar e cantar junto com o passarinho azul. É evidente a relação intencionalmente estabelecida na cena em que Fiona canta (1) de forma tão desafinada que acaba matando o passarinho. Esse tipo de criação narrativa ocorre em diversas cenas do filme *Shrek* (1) e representa a estratégia de divertir uma plateia composta por pessoas de todas as idades. Ao “desconstruir elementos validados como naturais dos contos de fadas” (FOSSATTI, 2010, p. 252), o filme incorpora diversas camadas de leituras que, por vezes, sugerem questões reflexivas e éticas, e as crianças se divertem com os personagens em situações mais simples da narrativa.

A visualidade pós-moderna é vista também em filmes envolvendo cenas com animação, nas quais se constata integração híbrida que, segundo Santaella (2010), destacam-se pela miscigenação, que seria uma nova representação resultante da mistura de espécies distintas. Um exemplo, nesse sentido, está na versão mais recente para *Alice no país das maravilhas* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010) no comparativo (fig. 2, itens 3 e 4) com o filme homônimo (Clyde Geronimi, 1951), ambos produzidos pela *Disney Pictures*.

A versão lançada em 2010 (3) exibe uma expressão visual diferenciada por conta da integração entre os efeitos visuais, muitos deles animados, associados aos detalhes do cenário e de alguns personagens. A composição visual é híbrida, unindo atores humanos com computação gráfica. Há uma riqueza na linguagem visual revelada através das cores, texturas, luzes e volumes que auxiliam na imersão da experiência estética do filme. Já a versão realizada há 59 anos (4) traz a visualidade moderna através da técnica do desenho animado em duas dimensões, uma tradição



(3)



(4)

Fig. 2 - A visualidade pós-moderna (3) originada pela linguagem visual híbrida.

da *Disney Animation*, com uma linguagem visual focada no uso intenso das cores, mas que, no conjunto geral das cenas, assemelham-se visualmente, sem impactos específicos. Esta história escrita por Lewis Carroll se caracteriza por conter diversas conexões de interpretação, alterando a lógica de sentido tradicional. Dessa forma, a sua melhor potência, enquanto narrativa, desenvolve-se na visualidade pós-moderna originada na linguagem visual híbrida (3).

Santaella (2010, p. 240) observa que “cada momento histórico é marcado por condições materiais e cognitivas que lhe são próprias” e que o computador vem se constituindo como principal motor da cultura atual, tendo como pano de fundo um certo tipo de inteligência sofisticada, evolutiva (MANOVICH, 2008, citado por, SANTAELLA, 2010), típica dos atuais padrões científicos que aliam o humano a sistemas interativos de informação. Fundamentando-se nesses pressupostos, chega-se na visualidade pós-moderna oriunda das imagens sintéticas de filmes de animação realizados com a técnica motion capture (mocap). Charles Dickens escreveu um conto de natal que recebeu diversas adaptações para o cinema. Dentre elas, a Disney Pictures investiu em *Os fantasmas de Scrooge* (*A Christmas Carol*, Robert Zemeckis, 2009) - fig. 3, item 5 - e *Mickey's Christmas Carol* (*Burny Mattinson*, 1983) - fig. 3, item 6.

Observa-se, nesse contexto, o surgimento da visualidade pela “aparência fenomenal do real” (COUCHOT, 2003), tanto pelos aspectos formais como pelas representações dos movimentos e expressões que caracterizam o híbrido hiper-realista. Filmes em mocap não são propriamente uma novidade. *Final fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 2001) inaugurou um marco nesta área e o diretor Robert Zemeckis tem se especializado nesta linguagem visual e cinética através de outros filmes como *O expresso polar*



(5)



(6)

Fig. 3 - A visualidade pós-moderna (5) originada pelo híbrido hiper-realista.

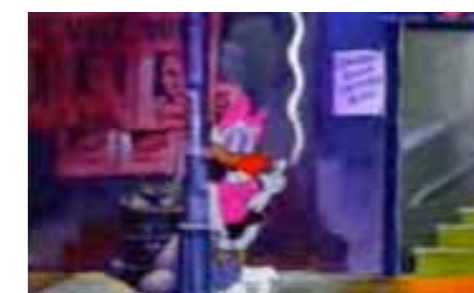
(*The Polar Express*, 2004) e *Beowulf* (2007). Entretanto, a visualidade pós-moderna identificada em *Os fantasmas de Scrooge* prima pelo hiper-realismo e pela dualidade associada à aparência do protagonista Scrooge, que causa um certo estranhamento ao lidar com a linha tênue entre o real e o simulado, entre o personagem digital e o ator Jim Carrey. No comparativo (fig. 3, itens 5 e 6), fica bem claro que a figuração humana radical (5) auxilia na incorporação e projeção de uma carga emocional que assusta. Impressão diferenciada da experiência com o filme (6) que contém a mesma história, porém vivenciada por personagens da Disney já conhecidos, como o Mickey e o Pateta, entre outros.

O hiper-realismo remete à fotografia. Buscando um paralelo entre modernidade e pós-modernidade na fotografia, Carolina Rispoli Leal (2002) elencou seis categorias de pesquisa em sua dissertação para o mestrado. Olhando a fotografia moderna, encontra os conceitos contradição, individualismo e racionalização. Já na fotografia pós-moderna, destaca o pastiche, o hibridismo e o outro (coletividade). A transposição destas categorias para a visualidade nos filmes de animação em produções independentes, saindo um pouco da perspectiva comercial das salas de cinema, também revela elementos associados a releituras culturais. Para Gordeeff (2011), é nesse recorte que se observam narrativas mais simbólicas, nas quais as marcas do autor/animador estão visíveis através dos elementos visuais e culturais próprios da sociedade em que vive. Os curtas-metragem *Antitreiller* (Marco Arruda, 2008) - fig. 3, item 7 - e *Trailer* (Otto Guerra, 1986) trazem visualidades próprias de seus contextos culturais.

Ambos (fig. 4, itens 7 e 8) são entendidos como filmes com visualidade e narratividade pós-moderna, pois trazem piscadelas intertextuais mediante citações irônicas e, por vezes, grotescas a ícones do cinema e da cultura popular.



(7)



(8)

Fig. 4 - A visualidade pós-moderna associada a elementos culturais em produções independentes.

Entretanto, *Antitreiller* (7) parece ter mais ter uma relação mais densa com a condição pós-moderna, uma vez que, além da linguagem visual híbrida - que faz referência direta e indireta a personagens e cenas do cinema -, contém uma linguagem cinética com movimentos fluidos que alternam compasso e descompasso, sugeridos também por uma trilha sonora fragmentada. Em outras palavras, a visualidade presente em *Antitreiller* (7) evidencia

misturas que comunicam visualmente o que está ao nosso redor, e também no interior de nós mesmos [...] as imagens que nos cercam tendem mais à ambiguidade e à indeterminação [...] nossas manifestações estão beirando a efemeridade, nosso mundo está fragmentado, há mais imperfeições do que a busca da perfeição que a modernidade proclamava. As tendências de beleza deram lugar aos produtos da indústria cultural e a ironia está em toda a parte (RAHDE, s.d., p.3).

Percebe-se que estas hibridizações e mestiçagens visuais observadas na linguagem visual de filmes de animação também encontram visualidade pós-moderna na criação de narrativas que migram entre mídias distintas. O termo “mídia” é polissêmico, e Lucia Santaella tem sido uma autora incansável na busca do seu entendimento desde o lançamento do seu livro, *A cultura das mídias*, em 1992, e sobre o qual já fez diversas revisões em função do contexto midiático que ainda estava se estabelecendo. Numa publicação mais recente, datada em 2007, Santaella afirma que a expressão “mídia” - inicialmente associada apenas aos meios de comunicação de massa tradicionais, como o impresso e o televisivo - na atualidade, generalizou-se de tal maneira que tem sido aplicada para designar todos os meios de comunicação, citando, como exemplo, o livro, a

fala, e as histórias em quadrinhos. É com esta abordagem que se identifica a visualidade pós-moderna também nas narrativas que se desenvolvem entre mídias distintas.

Não é de hoje que o cinema busca relações narrativas e visuais com as histórias em quadrinhos (CIRNE, 1972). O filme animado em curta-metragem *Dossiê Rê Bordosa* (César Cabral, 2008) tem sua visualidade (fig. 5) vinculada ao jogo dual entre o real e o ficcional (SCHNEIDER, 2010), misturando elementos das histórias em quadrinhos (9), da animação de bonecos em *stop motion* (10) e do vídeo (11).

A linguagem híbrida de algumas cenas atinge seu ápice quando traz os relatos de dois personagens do ilustrador Angeli, conhecidos como Bibelô e Bob Cuspe (fig. 6, itens 16 e 17) uma vez que a visualidade dada a eles é igual a das pessoas reais que prestaram seus depoimentos (fig. 6, itens 12, 13, 14 e 15).

Gordeeff (2011) acredita que a técnica de animação stop motion, por sua especificidade fundamentada na questão física, material e artesanal, tem uma visualidade que se aproxima da imagem real de maneira incomparável com as demais técnicas. Talvez esse seja um dos fatores que possibilitam um tipo de visualidade que traz para o mesmo patamar a representação do real e do ficcional, como se todos os personagens na sequência de cenas de *Dossiê Rê Bordosa* (fig. 6) tivessem, na sua criação, a mesma origem. Embora todos sejam personagens híbridos (em que há associação da voz humana com a imagem ficcional do boneco), resultam de misturas diferenciadas. Em alguns personagens, a linguagem cinética e sonora de vídeos é vinculada a entrevistas gravadas (material real), enquanto outros ganham a voz de atores e têm a sua imagem ligada aos desenhos na história em quadrinhos (material ficcional).



Fig. 5 - A visualidade pós-moderna originada na linguagem híbrida das narrativas em mídias distintas.

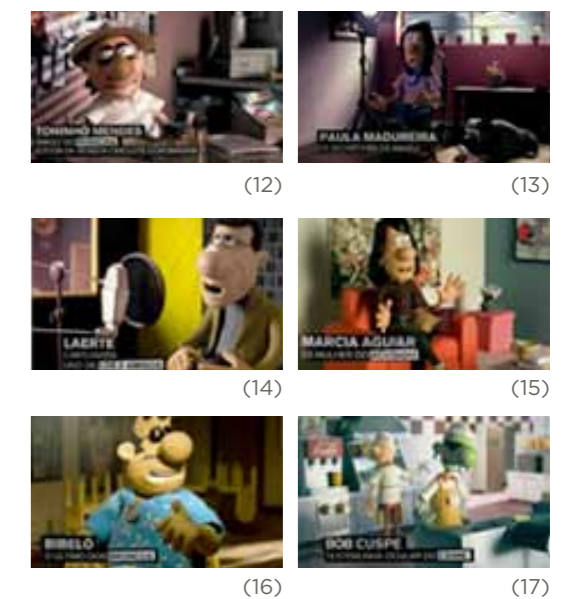



Fig. 6 - A visualidade pós-moderna originada na linguagem híbrida das narrativas em mídias distintas.

Reflexões necessárias

Este estudo sobre as visualidades no cinema de animação apresentou elementos da linguagem cinética e, principalmente, visual, objetivando destacar o diferencial pelo que há de visível e tendo como parâmetro o comparativo que se estabelece na relação entre o moderno e o pós-moderno. Essa busca se revelou desafiadora, pois constatou-se que o atual nível de simulação nas visualidades do cinema muitas vezes não possibilita diferenciar técnicas de animação, caso se analise apenas a sua linguagem visual. Não são os modos de produção das imagens que ficaram próximos, e sim as suas visualidades. Esse é o caso de filmes com a técnica de *motion capture*. A linguagem visual e cinética dos personagens está similar à representação do real, como as imagens gravadas em vídeos, embora se reconheça um pequeno estranhamento que se instaura pela natureza híbrida de suas imagens. Em algumas cenas de *O fantasma de Scrooge*, por exemplo, o realismo é de tal maneira que surgem dúvidas se é uma simulação ou ator com maquiagem. Ocorre que a “maquiagem” migrou da pele dos atores para as texturas e materiais incorporados nas imagens sintéticas do cinema de animação. A visualidade se torna dissimulada, pois não deixa visíveis os indícios necessários para ser decifrada. Há que se recorrer aos dados revelados em *making of*s para efetivamente saber sobre os modos de produção de tais imagens. Nessa mesma linha de raciocínio, existem filmes em stop motion com bonecos, como *Coraline* (Henry Selick, 2009), cuja visualidade se aproxima de filmes de animação com imagens sintéticas na técnica 3D. Além disso, há outros filmes, como *Até que a sornia nos separe* (Otto Guerra, em fase de produção), realizado com desenhos animados na técnica 2D digital, que recorrem a alguns elementos de cena em 3D que são maquiados para a linguagem do 2D, mediante o uso de filtros dos softwares. Porém, há filmes que fazem questão de deixar

rastros do seu modo de produção, como *O divino, de repente*, (Fábio Yamaji, 2009), que traz marcas do pincel com aquarela nas bordas do papel que compõe cenas com rotoscopia usando estes materiais.

A maquiagem nas imagens sintéticas animadas traz para o debate não apenas aspectos visuais, mas também cinéticos, da representação do movimento, característica que trouxe a polêmica sobre até que ponto *mocap* é efetivamente uma técnica de animação, que representa o movimento quadro a quadro. A *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, instituição americana que realiza a entrega anual do prêmio Oscar para obras cinematográficas, estabeleceu uma nova regra². A partir de 2011, só serão considerados filmes concorrentes na categoria animação aqueles que não tiverem mais de vinte e cinco por cento de mocap. Em outras palavras, o filme precisa conter 75% de suas cenas usando técnica de animação que represente o movimento de seus personagens na relação quadro a quadro. Se não existem fronteiras para as visualidades das imagens no cinema de animação, há que se desenvolver uma reflexão crítica sobre os modos de produção da imagem. 

² Rules Approved for 83rd Academy Awards. Disponível em <<http://www.oscars.org/press/press-releases/2010/20100708.html>> , ultimo acesso em 20/07/2011.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, Marco. **Antitreiler: o video-desenho**. 2008. 24 f. Trabalho de conclusão (graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Artes. Bacharelado em Artes Visuais: Habilitação em Desenho, Porto Alegre, 2008.

AUMONT, Jacques. **Moderno?** Por que o cinema se tornou a mais singular das artes. Campinas, SP: Papirus, 2008.

CIRNE, Moacy. **Para Ler os Quadrinhos**. São Paulo: Vozes Limitada, 1972.

COELHO, Teixeira. **Moderno pós moderno: modos e versões**. 4. ed. rev. e ampl. São Paulo: Iluminuras, 2001.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin**. 2010. 363f. Tese (Doutorado em Comunicação Social), FAMECOS, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

GORDEEFF, Eliane M. **Interferências estéticas: a técnica stop motion na narrativa da animação**. 2011. 166f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais), EBA, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 6.ed. São Paulo: Loyola, 1996.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Versão de 20/11/2008. Disponível em < <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html> >. Acesso em 20/07/2011.

RADHE, Maria Beatriz Furtado. **Comunicação e Imaginários Culturais**. In: Tendências na Comunicação, n. 4. Porto Alegre: L&PM, RBS, 2001.

_____. **Imagem: estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

_____. **À procura do imaginário estético de um mundo pós-moderno**. Porto Alegre: s.d.

RISPOLI, Carolina Leal. **Imagens em tempo de comunicação: a fotografia na modernidade e na pós-modernidade**. 2002. 152 f. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Faculdade de Comunicação Social. Porto Alegre, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da**

comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 1.ed. 5.reimp. São Paulo: Iluminuras, 2008.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SCHNEIDER, Carla. Dossiê Rê Bordosa e a Narrativa Transmidiática. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 33., 2010, Caxias do Sul. **Anais**. São Paulo: Intercom, 2010.