



O Menino e o Mundo (2013). Direção de Alê Abreu. Fonte: divulgação.

O Menino e o Mundo: quando o filme de animação emerge da poética do gesto entre o visual e o audiovisual

Carla Schneider¹

Doutora professora na área de Animação nos cursos de Cinema da UFPEL

Vivian Herzog²

Mestre professora de Desenho e *Storyboard* dos Cursos de Cinema e Design da UFPEL

Resumo: *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2013) é um filme de animação que tem sua origem em anotações visuais e sonoras que foram compondo, intuitivamente, o quebra-cabeça da narrativa. Neste artigo, as autoras apresentam seus olhares sobre a poética do gesto nos modos de produção dessas imagens. Para tanto, seguem uma trama metodológica que entrecruza elementos da linguagem visual e audiovisual; entre o senso espacial bidimensional e tridimensional; entre superfícies como o papel e a tela digital, entre formas simples e a percepção sincrética.

Palavras-chave: Cinema de animação, linguagem visual, linguagem audiovisual, poética do gesto

Abstract: *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2013) is an animated film that has its origin in visual and audio annotations that were composing, intuitively, the puzzle of the narrative. In this article, the authors present their perspectives on the poetics of gesture in the modes of production of these images. To do so, follow a methodological plot that intertwines elements of visual and audiovisual language; between two-dimensional and three-dimensional spatial sense; between surfaces like paper and digital screen between simple shapes and syncretic perception.

Keywords: Film animation, visual language, visual, poetic language of gesture

1 ufpel.carla@gmail.com

2 vivianherzog@gmail.com

A filmografia brasileira no cinema de animação vive um período de efervescência, constatado por pelo menos três indicadores: (1) a evolução quantitativa que ocorre desde 2003, mediante o registro do lançamento de 12 longas-metragens animados (GENESTRETI, 2014); (2) o reconhecimento do Brasil como o país com o maior número de longas animados selecionados na edição 2014 do Annecy³ - um dos festivais de cinema de animação mais prestigiados, em âmbito mundial; (3) a conquista do prêmio principal *Cristal Award* para filmes recentes, em longa-metragem, como *Uma História de Amor e Fúria* (Luiz Bolognesi, 2013) - Annecy 2013⁴ e *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2013) - Annecy 2014⁵, na França.

Trazendo para o primeiro plano esses filmes mencionados, identificamos que *Uma História de Amor e Fúria* encontra na linguagem do cinema de animação a escolha necessária para desenvolver um romance cujo panorama contempla mais de 600 anos de vivências que perpassam quatro fases da história do Brasil (colonização, escravidão, Regime Militar e o futuro, em 2096, com a escassez de água). *O Menino e o Mundo*, por sua vez, conquista a nossa atenção por optar pela criação de um filme no qual os elementos narrativos não foram pré-estruturados de maneira linear, com início, meio e fim. Personagens, fatos, cenários e técnicas originaram-se de esboços intuitivos - expressões espontâneas do senso artístico do diretor Alê Abreu - que foram registrados em dois diários de anotações visuais⁶ e incorporados à história, quando requisitados.

Instigadas pela ideia de que *O Menino e o Mundo* se caracteriza como um filme de animação que emerge da poética do gesto entre o visual e o audiovisual, tecemos, a quatro mãos, uma trama metodológica. Ao entrecruzar elementos como a materialidade do grão em superfícies como o papel e a tela digital; e a representação da noção espacial bidimensional e tridimensional, apresenta-

3 "Animação brasileira terá grande destaque no Festival de Annecy, na França". ANCINE, 28 abr. 2014. - endereço de acesso: <http://goo.gl/OLRrpK>

4 Premiados Annecy 2013 - endereço de acesso: <http://goo.gl/U9DcpK>

5 Premiados Annecy 2014 - endereço de acesso: <http://goo.gl/MOGjIL>

6 O Menino e o Mundo #06-Diário - endereço de acesso: <http://goo.gl/PKP9U9>

mos nossa compreensão sobre a relação entre formas simples e a percepção sincrética possibilitada por este filme.

DO MUNDO AOS OLHOS DE UMA CRIANÇA À POÉTICA DO GESTO NAS IMAGENS

A sinopse de *O Menino e o Mundo* descreve, em linhas gerais, a jornada do personagem principal: um menino que vê seu adorado pai sair de casa, em busca de novas oportunidades de trabalho na cidade grande. Sentindo a sua falta, o protagonista parte para reencontrá-lo e, assim, acaba por descobrir o mundo com todos os seus encantos e paradoxos. Em oitenta minutos somos apresentados à visão peculiar de *o mundo aos olhos de uma criança* - conforme destaca uma das músicas que compõem a trilha sonora e videoclipe filme, por Emicida⁷.

Embora seja o olhar de uma criança, acrescido de elementos imaginários e fantasiosos, há vários aspectos a serem observados, como a alusão ao uso desenfreado dos recursos naturais, a substituição da mão de obra diante da modernização de fábricas e indústrias, a presença de regimes ditatoriais e o êxodo rural vivenciados em meio aos anos 1960 e 1970 em países latino-americanos. A contextualização desse período temporal se dá de forma sutil, através da interpretação de acontecimentos que são mostrados no filme através dos confrontos entre grupos divergentes, como os seres coloridos que cantam e as tropas dos soldados vestidos de preto. Dessa maneira, percebemos a presença impositiva dos processos de modernização e o consequente desemprego dos mais frágeis; bem como a resistência e a solidariedade representada pelos personagens que acolhem o menino em sua jornada pelo mundo.

Dentre esses aspectos optamos por abordar as escolhas relacionadas aos modos de produção das imagens desse filme, por entender que se diferenciam por conjugar elementos da linguagem visual e

7 Aos olhos de uma criança, Emicida (videoclipe)_ - endereço de acesso: <http://goo.gl/9u3lBk>

audiovisual que, conseqüentemente, tecem a sua estrutura narrativa. Conforme nos lembra Bruce Block (2008) a estrutura narrativa consiste no enredo da história que pode ser dividido em exposição (apresentação dos personagens no tempo e espaço diegético), conflito, clímax e resolução. Para o autor, interpretar a estrutura narrativa através dos componentes visuais (tipos de espaço, tom, cor, linha, forma, ritmo e movimento) é uma das questões fundamentais e estratégicas que ao todo formam a coerência do filme. No caso do *O Menino e o Mundo* nos parece que a estrutura narrativa e visual originam-se juntas e estabelecem uma relação simbiótica que reforça a coerência total do filme. Assim, é possível destacar questões pontuais da história, como a tensão entre a ingenuidade e o sentimento de esperança – intrínsecos ao menino protagonista – com outras circunstâncias observadas que evidenciam abandono, indiferença e tristeza. Segundo o diretor Alê Abreu⁸, boa parte dos personagens de *O Menino e o Mundo* nasceram de anotações, desenhos – como que registros de memórias conjugadas com a imaginação, no entender de Cecília Salles (2008) – realizados para o projeto de um documentário (com trechos em animação) sobre os países da América Latina que passaram por regimes ditatoriais. Entretanto, esse projeto foi tomando outros rumos, foi sendo norteado pelos desenhos que surgiam sobre um menino (figura 1) que, com o passar do tempo, viria a ser o protagonista.

Ainda nas palavras do diretor, esse personagem surge como uma espécie de síntese de diversas sensações e experiências que culminaram em formas simples e na presença do gesto que traz a inscrição de seu traço como marca e tensão do corpo em relação a cada uma das superfícies trabalhadas. A intenção era que os corpos dos personagens e cenários (figura 2) resultassem do uso da massa dos materiais, dos pigmentos que aderem ao papel a partir do gesto, a partir do uso de diversos materiais e técnicas. Percebemos que é a tensão desse gesto que dá vida e expressão aos personagens e aos lugares que eles habitam na animação.

⁸ As informações sobre o processo de criação do filme foram sintetizadas a partir do acesso ao depoimento do diretor apresentado no *making of*, bem como de sua fala durante o Anima Fórum, em 2013. Endereços de acesso: <http://goo.gl/JOzIFk> e <http://goo.gl/gHc0bb>



Figura 1



Figura 2

Os cenários do filme são feitos muitas vezes de texturas obtidas através de colagens de revistas, papéis diversos e da presença frequente do grão dos materiais usados nos desenhos. A presença dos sinais do fazer, do grão da matéria e das diferentes colagens usadas para apresentar este mundo no qual somos convidados a conhecer remetem em certa medida ao conceito de *flatbed* (prensa plana ou chapa horizontal) trabalhado por Leo Steinberg (1997) em seus textos críticos sobre a produção artística norte americana das décadas de 1960. Steinberg se refere ao *flatbed* em relação a trabalhos de artistas como Jasper Johns e Robert Rauschenberg em que a superfície apresenta os sinais do fazer e a superfície da pintura ou do desenho não é mais um plano idealizado isento das marcas do mundo cotidiano, mas é um suporte qualquer carregado pela marca e apropriação de objetos que estão inseridos no mundo comum. Assim, o mundo do menino é feito de recortes e colagens que mostram uma profusão de imagens apropriadas de diferentes meios como revistas, anúncios e demais materiais banais que reiteram a sobreposição de informações vivenciadas por ele. Quando este mundo da superfície se rompe é o próprio cenário de papel utilizado no filme que é queimado (figura 3). O rompimento do mundo desenhado que mesmo contendo colagens apropriadas ainda sim se coloca como uma construção imaginada e representada através de diferentes superfícies é rompido com a utilização da imagem obtida com imagem câmera, ou seja, *live action*. Neste caso o fogo é usado como elemento chave que corrompe a imagem da superfície imaginária e alude a uma realidade vivenciada no Brasil e em outros países latino americanos por volta dos anos 1970 à 1990. Tais imagens se fazem presentes através da inserção de trechos de documentários como *Iracema, uma transa Amazônica*, 1974 de Jorge Bodansky e Orlando Senna, *ABC da Greve* 1979/90 de Leon Hirszman e *Ecologia* 1973 também dirigido por Leon Hirszman.

Somos levados a um mundo imaginário pela visão colorida, simples e ao mesmo tempo complexa de uma criança, mas também somos de certa forma conduzidos a um distanciamento desse mundo lúdico quando deparamos com conteúdos como desemprego, abandono opressão e destruição. Em alguns quadros há uma profusão de elementos que são equilibrados através da oscilação entre áreas mais lisas e outras carregadas de informações gráficas (figura 4) próprias da linguagem visual (OSTROWER, 2004). Muitas vezes os person-

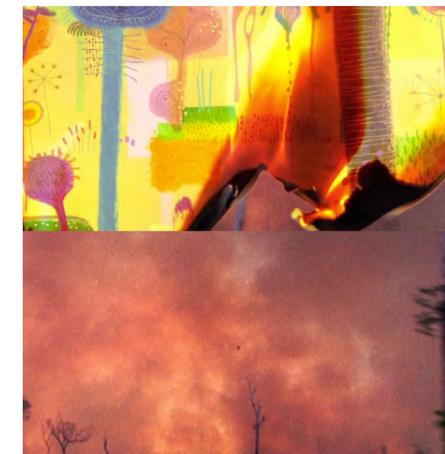


Figura 3



Figura 4

gens aparecem em meio ao cenário branco, como uma folha de papel que é pontuada apenas por algumas interferências além dos próprios personagens que mostram a textura do traço e a intensidade da linha. A tela branca de fundo oferece espaço e ar para a marca do lápis que se inscreve nos corpos dos personagens e se mostra enquanto potência e força do gesto. Força essa que vem do traço. Uma linha inscrita na superfície através do rastro do traço é uma marca que indica a presença iminente de alguém e é aí talvez que resida sua força. Uma linha é uma marca de humanidade, de presença. É a presença iminente dada enquanto rastro, gesto e vestígio do corpo de quem desenha que conduz às descobertas e sensações partilhadas enquanto experiência fílmica da animação do menino.

Conforme Marina Estela Graça (2006) o que há muitas vezes de específico no cinema de animação reside no que a autora denomina enquanto poética do gesto. A poética, neste recorte, é abordada através de algumas considerações do poeta e teórico francês, Paul Valéry. Para ele, poética e estética se emaranham correspondendo a tudo aquilo que toca os sentidos provocando excitações sensíveis. O gesto, no contexto das imagens produzidas para o cinema de animação, se dá a partir da presença implícita do corpo do animador subjacente entre cada frame. De acordo com a autora, o desenho como fim, em si, é diferente do desenho na animação uma vez que é estático, traz uma abrangência do tempo/espço lenta, que vai se revelando aos poucos, ao olhar do observador. Para John Berger (1993), um desenho e uma pintura abrangem o tempo de maneira diferente em relação a fotografia e outros meios, isto é, nas palavras do autor: “[...] uma fotografia é a evidência de um encontro entre o evento e o fotógrafo. Um desenho questiona lentamente a aparência de um evento e, ao fazer isso, nos lembra que as aparências são sempre uma construção com uma história” (BERGER,1993, p. 149). Assim, um desenho estático abrange o tempo e as camadas de olhar que o sujeito (desenhador) condensa através da sucessão de linhas, manchas e texturas. Nesta perspectiva, até mesmo o desenho mais simples revela o processo de seu fazer como condensação das camadas de olhar lançadas ao entorno que circunda o sujeito. No capítulo intitulado *Animar com o que se perde do desenho*, Graça (2008) recorre as considerações de Pierre Hébert, animador e artista multidisciplinar, que possui alguns textos reflexivos acerca da linguagem do ci-

nema de animação⁹ em que a questão da perda é colocada como uma espécie de paradoxo e um acréscimo significativo à imagem animada. É no encontro entre corpo e meio/técnico/tecnológico que é delimitada a presença do gesto no filme. É o gesto que preenche as lacunas, o *entre* da imagem. A percepção dessas lacunas como parte elementar e significativa à animação aparece em algumas considerações de Norman McLaren como em sua célebre frase, mencionada por Graça, em que afirma que a animação não é o desenho que se move, mas os desenho do movimento. McLaren complementa: “O que acontece entre cada fotograma é muito mais importante que o que existe em cada um deles”(McLAREN, 1956 apud GRAÇA, 2008, p.190).

A APROPRIAÇÃO DO ESPAÇO COMO TRAMA ENTRE O VISUAL E O AUDIOVISUAL

Observamos que em *O Menino e o Mundo* o entrecruzamento entre a linguagem visual (OSTROWER, 2004) e audiovisual (EDGAR-HUNT, 2013) se dá pela apropriação do espaço. BLOCK (2008) nos alerta que a superfície, neste caso o papel, a tela digital do computador e o espaço de projeção nas salas de cinema, são essencialmente bidimensionais, operam a partir da informações relacionadas a altura e largura. Contudo, reforça o autor, o espectador se propõe a ver um espaço, com certa profundidade de campo, quando assiste as imagens produzidas pelo cinema. Mas, o que dizer de um filme, como *O Menino e o Mundo*, cujas imagens são essencialmente bidimensionais – uma vez que se originam da poética do gesto que preza pelo contato das mãos com o grão dos materiais, com as texturas gráficas e concretas¹⁰ – apresentar o senso do espaço tridimensional a ponto de nos surpreender? Apresen-

⁹ A lista dos títulos de suas publicações estão disponíveis. Endereço de acesso: <http://www.pierrehebert.com/index.php/Publications>.

¹⁰ Ellen Lupton e Jennifer Phillips (2006) estabelecem uma diferença entre texturas virtuais ou gráficas que são feitas através da disposição de elementos visuais tais como pontos, linhas. Já as texturas concretas são definidas pelas características físicas dos materiais como sua aspereza, grão, ranhuras e especificidades de sua matéria.

tamos aqui quatro ideias, trabalhadas no filme, que nos permitem justificar a trama entre os elementos visuais e audiovisuais:

(1) a proposta inicial de uma leitura bidimensional da imagem, uma vez que mais parece uma pintura, a partir da qual o personagem se desloca pela tela (figura 5), acrescido de um movimento lateral da câmera que acompanha no sentido em que se dirige:

(2) o posicionamento e tamanho distinto entre os personagens com a inclusão da ambiência do vento (figura 6) que preenche o espaço entre eles:

(3) o senso de uma presença abstrata que se manifesta pela profusão de formas estáticas na relação com a linha imaginária do horizonte (figura 7), bem como pela representação da presença do som e ritmos no espaço pelas formas e cores em movimento (figura 8)

(4) Por fim, uma característica peculiar deste filme – o ponto de partida da criação de suas imagens está na superfície branca que, sabemos, está aberta para receber qualquer informação, qualquer intervenção. Assim é o deslocamento do transporte (um tipo de metrô) que leva embora o pai do menino, seguindo a estratégia como se buscasse um ponto de fuga, ao longe, no horizonte, a perder de vista.

Estes são alguns exemplos que nos possibilitam pensar o deslumbramento visual presente em *O Menino e o Mundo*. É possível afirmar que tais escolhas nos induzem ao encantamento que surge quando vemos imagens, obviamente bidimensionais, revelando a presença de um espaço tridimensional, e isso bem em frente aos nossos olhos. Conforme apontado, essas escolhas, perpassam por: movimentos animados dos personagens, dos elementos em cena na ocupação de um espaço que nos leva a profundidade de campo; a elaboração de planos cinematográficos composto com níveis distintos de informações, numa escala decrescente que dirige o nosso olhar da superfície para o fundo da tela, a apropriação da linguagem audiovisual inserida como uma marca percebida através de recursos como ruídos, música rítmica na relação com o movimento de câmera e composição dos planos cinematográficos.



Figura 5

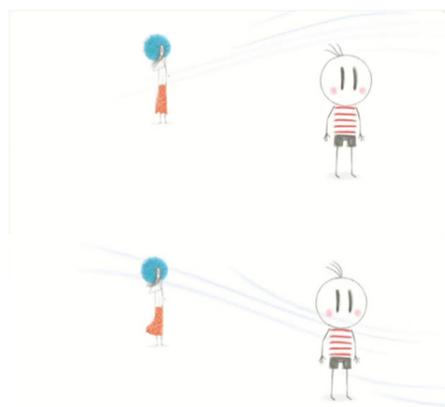


Figura 6

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme pontuamos no texto, acreditamos que *O Menino e o Mundo* e sua estrutura narrativa nasce do embate e relação entre o visual e o audiovisual, entre corpo e mundo, entre mão e suporte, mão, corpo, linha e espaço. Linha dura, macia, linha que se mistura em camadas e sobreposições de manchas gráficas e dessa mistura entre colagens e texturas surge o desenrolar de um mundo que nos é apresentado pelo olhar do protagonista, o Cuca, mas poderia ser de qualquer pessoa, de qualquer lugar. Esse é o mundo que se comunica através dos sentidos e, por isso, é de compreensão universal, não requer diálogos e nem legendas. Neste ponto, surgiram outras questões: afinal, quem é o Cuca se não uma sucessão de gestos simples que se transformam em formas? Como essas formas simples conseguem comunicar algo ao espectador? Como elas viram um personagem que é capaz de nos fazer perceber dor, tristeza e alegria? O que há de tão expressivo nesse personagem simples, formado por círculos e linhas horizontais dispostas repetidamente?

Talvez uma das respostas esteja justamente em uma das últimas palavras que geram os questionamentos: simplicidade. A simplicidade e o olhar do diretor em relação à trabalhos de artistas como Paul Klee e Kandinsky nos conduzem à consideração de que é muitas vezes a economia de uma percepção analítica que nos leva a uma apreensão abrangente e ao mesmo tempo específica das formas. Tal percepção permeia algumas das considerações de Anton Ehrenzweig (1977) sobre trabalhos de artistas modernistas que trazem em seu fazer uma espécie de resquício de uma fase da percepção infantil denominada visão sincrética. O conceito de percepção sincrética é trabalhado por Eherenzweig a partir de Jean Piaget. Segundo este autor as crianças até os oito anos de idade trabalham as formas através da visão sintética, como uma apreensão total de um todo indivisível. Entretanto, a partir das análises comparativas entre detalhes específicos de uma forma com outra instaura-se um outro tipo de percepção denominada analítica. Nela os detalhes abstratos se impõem em relação a atenção total de uma percepção sincrética. Eherenzweig (1977), ao comparar os dois tipos de percepção, expõe que as diferenças exponenciais entre elas residem principalmente no fato de que a visão sincrética é simples, total e abrangente porque engloba processos psíquicos complexos que



Figura 7



Figura 8

trazem em si um jogo sutil dado entre consciente e inconsciente. Esta espécie de jogo ou oscilação é o que o autor denomina como *ordem oculta da arte*, frase chave que dá título ao seu livro e simplifica a questão de que uma produção artística traz em si um equilíbrio instável entre processos psíquicos que vão do consciente ao inconsciente. Este equilíbrio pode estar presente em formas visuais que guardam relações intrínsecas a uma percepção sincrética que pode ser transformada em instrumento de expressão artística na visão de um adulto. É através de uma apreensão total e não analítica que temos acesso as produções lúdicas de artistas como Paul Klee. Para o artista, músico e professor da Bauhaus, o desenho era como uma espécie de registro do movimento. Buscar o movimento que se inscreve na superfície deixando seu rastro era de certa forma um aprendizado que veio de uma série de observações sobre o desenho infantil registrado em suas considerações pedagógicas. Para Klee: “ O homem não é um ser acabado. É preciso estar aberto a desenvolver, a mudar e a ser na vida uma criança exaltada, uma criança da criação, do Criador” (KLEE, p. 22, apud MILLER, 2008, p.16). O conceito de criança-artista influenciou as correntes reformistas do ensino do final do século XIX , reformas estas que incluíram a criação dos Jardins de Infância a partir de 1870 e marcaram fortemente os artistas da primeiras vanguardas artísticas europeias. Concluímos que nos deixamos impregnar pelas formas coloridas e sintéticas pertencentes ao mundo desse menino e assim embarcamos junto com o Cuca numa jornada, a princípio sutil e sincrética. Inicialmente somos seduzidos pelo deslumbramento visual mas, aos poucos, nos vemos imersos numa jornada individual onde cada espectador encontra questões reflexivas para pensar sobre si e sobre o mundo ao seu redor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERGER, John. Draw to that moment. In: **The sense of Sight**: writings. New York: Vintage Books, 1993.
- BLOCK, Bruce. **The visual story**. Burlington: Elsevier, 2008.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **El arte cinematográfico**: una introducción. 4. ed Barcelona: Paidós, 2002.
- DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.
- EHRENZWEIG, Anton. **A ordem oculta da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.
- GENESTRETI, Guilherme. Momento Animado. **Folha de S. Paulo**. Ilustrada. São Paulo, 05 jun. 2014, disponível em <<http://goo.gl/nXzFaA>>.
- GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto**: elementos para uma poética animada. São Paulo: Senac, 2006.
- EDGAR-HUNT, Robert. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- LUPTON, Ellen, PHILLIPS, Jennifer. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosacnaify, 2006.
- MILLER, Abbott. Escola Elementar. In: **ABC da Bauhaus**. LUPTON, Ellen e ABBOTT, Miller (orgs). São Paulo: Cosacnaify, 2008.
- SALLES, Cecília. **O gesto inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.
- OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. 24. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.
- STEINBERG, Leo. Outros Critérios. In: O debate Crítico. Rio de Janeiro: Editor Jorge Zahar,1997.