



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA MÍDIA
MESTRADO EM ESTUDOS DA MÍDIA
LINHA DE PESQUISA: ESTUDOS DA MÍDIA E PRODUÇÃO DE SENTIDO

Theresa Christina Barbosa de Medeiros

O Futuro do Presente:

A mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema
de animação

NATAL
MARÇO DE 2011

Theresa Christina Barbosa de Medeiros

O Futuro do Presente:

A mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Estudos da Mídia.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Josimey Costa da Silva

NATAL
MARÇO DE 2011

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes (CCHLA).

Medeiros, Theresa Cristina Barbosa de.

O futuro do presente: a mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação / Theresa Cristina Barbosa de Medeiros. – 2011.

104 f.: il. -

Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia, Natal, 2011.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Josimey Costa da Silva.

1. Cinema. 2. Filmes de ficção científica. 3. Comunicação de massa e cultura. 4. Imaginário. I. Silva, Josimey Costa da. II. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. III. Título.

RN/BSE-CCHLA

CDU 791.43

Theresa Christina Barbosa de Medeiros

O Futuro do Presente:

A mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Estudos da Mídia.

Aprovada em:

Prof^a. Dr^a Josimey Costa da Silva

Orientadora

Prof. Dr. Gustavo de Castro

Examinador Externo

Prof. Dr. Michael Manfred Hanke

Examinador Interno

Prof^a. Dr^a Maria Ângela Pavan

Examinador Suplente

Dedico este trabalho à minha família,
invenção divina e fonte de inspiração diária.

AGRADEÇO

À Deus... Por guardar meu coração e motivá-lo sempre a buscar as coisas que duram eternamente.

Às “mãos”, “ouvidos” e “corações” que fazem questão de serem participantes ativos dos desafios da minha vida: Aos lá de casa, Mãe, Pai e Liliane, pelo amor sempre presente e pela paciência incondicional.

Às famílias que em meu coração se fazem uma... Por ser “Medeiros”, “Souza” e “Barros Pascoal”.

Em especial, à Márcia Pugas, por ser quem você é: minha irmã. Pelos anos de espera, pelos meses de alegria, pelos dias cumplicidade, pelas horas de orientação, pelos minutos de paciência e por todos os segundos doados com amor.

À Zilah e Pompeu, por fazerem parte da minha vida agora. Por cada palavra de incentivo e pelas constantes ligações durante todo esse processo.

À Ana Amália Gandour Dantas, por agraciar minha vida com sua amizade. Obrigada pelas noites de orientação, pelas madrugadas de leitura e por está sempre disposta a ajudar.

À Lízia Oliveira Guimarães, pelo apoio em mais uma caminhada e por fazer questão de estar presente na minha vida, mesmo morando há milhares de quilômetros do meu país.

À Carol Oliveira, Paula Kaliana, Mila Suassuna, Sara Oliveira, Anderson Dias e Getúlio Santos, pelas constantes tentativas de trocar minhas cansativas horas de estudos por um intervalo de descanso.

À Davi Severiano e Davi César. Por serem os “Davi’s” da minha vida, aqueles que me fazem sorrir sem muito esforço.

À “Família Oliveira”, a “Família Torres” e a “Família Sobrinho Melo”. Pelo abrigo, pelo amor, pelas orações e pela disponibilidade de sempre.

À Professora Dra. Josimey Costa, por acreditar e apostar nesta pesquisa. Assim como um dia Aumont disse à Metz, hoje eu posso dizer: Você me ensinou a aprender. Obrigada.

À Agda, mais especificamente, Agda Aquino. Pela amizade, pelo apoio nos momentos difíceis e risadas nos momentos felizes. Você fez parte do desenvolvimento dessa pesquisa, da construção desse texto e do nascimento de uma pesquisadora.

Ao ND (Agda Aquino, Luciane Agnez e Iano Flávio), por serem os ombros amigos dentro do PPGEM e pela amizade que agora ultrapassa a territorialidade e tempo.

À Gustavo Sobral e Thiago Neves por todo conhecimento compartilhado.

À Thiago Castro, grande amigo, influência constante nos meus trabalhos relacionados à comunicação visual.

Ao Programa de Bolsas REUNI de Assistência ao Ensino da UFRN, por providenciar os meios para que eu pudesse dedicar-me com exclusividade ao desenvolvimento desta pesquisa e mais ainda, pela experiência proporcionada através dos cursos de formação, da elaboração dos planos de atuação, sempre acompanhados por profissionais do PPG. O REUNI é responsável por ampliar minha forma de ver o papel do docente e as suas formas de atuação dentro e fora da universidade.

Ao Comitê Gestor – REUNI, por toda assistência e ensino.

Aos alunos do estágio docência e a professora Dra. Taciana Burgos, por toda orientação e disponibilidade.

Aos que porventura não se encontrem aqui, mas que têm a certeza de estar em meu coração.

“Existem, pois, estes três tempos na minha mente que não vejo em outra parte: lembrança presente das coisas passadas, visão presente das coisas presentes e esperança presente das coisas futuras. Se me é lícito empregar tais expressões, vejo então três tempos e confesso que são três.”

(AGOSTINHO, 1980, p. 270).

RESUMO

MEDEIROS, Theresa Christina Barbosa de. O Futuro do Presente: A mídia audiovisual e a sociedade contemporânea na ficção científica do cinema de animação. Natal, 2011. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011.

Essa pesquisa apresenta um estudo que objetiva analisar as imagens do futuro em obras de ficção científica do cinema de animação explorando a temática específica da representação das mídias de comunicação audiovisuais em seu diálogo com as sociedades retratadas nos filmes escolhidos para análise. A discussão proposta busca aproximações para responder à pergunta que deu início a esta pesquisa: como, nos dias de hoje, estamos pensando o futuro? Pretende também, pautada nas discussões propostas por Morin (1997), compreender aspectos da sociedade contemporânea com a ajuda do cinema e, ao mesmo tempo, compreender o cinema, auxiliada por uma análise social.

Palavras-chave: ficção científica; cinema de animação; imagem; imaginário; mídia audiovisual.

ABSTRACT

MEDEIROS, Theresa Christina Barbosa de. *The Future of the Present: The audiovisual media and the contemporary society approached in science fiction within animation productions*. Natal, 2011. Thesis (Master's in Media Studies) – Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brazil, 2011.

This research presents a study that seeks to analyze the images of the future in science fiction movies, specifically those made through animation techniques, exploring particularly the representation of audiovisual communication medias in its dialogue with the approached societies in the movies chosen to be analyzed. The proposed discussion seeks approximations in order to answer to the question that initiated this research: how are we thinking the future nowadays? It also seeks to, according to Morin (1997), comprehend aspects of the contemporary society by using the cinema, and at the same time, to understand the cinema, aided by a social analysis.

Key-word: science fiction; animation techniques; image; imaginary; audiovisual media

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Javalo de 8 petas: Pintura pré-histórica encontrada na Altamira, Espanha demonstra o desejo do homem pela reprodução do movimento _____	17
Figura 2 – Teatro de Sombras: “Usando marionetes articulados e com uma fonte de luz colocada atrás dos manipuladores, as sombras dos bonecos eram projetadas em uma tela de linho retangular – semelhante à do cinema.” _____	18
Figura 3 – A experiência realizada por Eadweard Muybridge para observar os movimentos das patas do cavalo serve ainda hoje de referência para os animadores ajudando a compreender melhor o movimento e suas posições chaves _____	19
Figura 4- The May-Irwin Kiss (Edison, 1896) _____	20
Figura 5 – Edwin S. Porter explora o primeiro plano na estrutura narrativa de O Grande Assalto ao Trem (1903). _____	22
Figura 6 - Pauvre Pierrot (1892), de Emile Reynaud _____	25
Figura 7 - Animação feita quadro a quadro - Fantasmagorie (Emile Cohl) _____	26
Figura 8 - Uso da metamorfose em Fantasmagorie, Emile Cohl (1908). Elefante originando a fachada de uma casa. _____	27
Figura 9 - Walt Disney foi responsável pela criação do storyboarb _____	30
Figura 10: Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune, 1902), de Georges Méliès _____	33
Figura 11: Fotogramas do Filme Metropolis (Fritz Lang, 1927) _____	35
Figura 12: Destino à Lua (Destination Moon, 1950), de Irving Pichel _____	36
Figura 13: TRON: Uma Odisseia Eletrônica (TRON, 1982), do diretor Steven Lisberger, considerado o primeiro filme a usar a técnica para criar um mundo tridimensional. _____	37
Figura 14 e 15 - Fotogramas de Wall-e (Andrew Stanton 2008) _____	38
Figura 16 - Ala central da Axiom, fotograma do filme WALL-E (2008). _____	40
Figura 17 – Infográfico - Selecionando os filmes para análise _____	45
Figura 18 - Storyboard feito por Derek Thompson para WALL-E _____	50
Figura 19 – Exemplo do primeiro storyboard feito para A Família do Futuro _____	51
Figura 20 - Rascunhos feitos pela equipe da Pixar _____	52
Figura 21 - Andrew Stanton, roteirista e diretor do filme Wall-e _____	52
Figura 22 - WALL-E e sua paixão por Olá, Dolly (1968) _____	53
Figura 23 - Logomarca da Buy N' Large _____	55
Figura 24 – Exemplo do storybord do filme WALL-E, feito por Derek Thompson _____	56
Figura 25 - Concepção visual EVE _____	56
Figura 26 – Robô da polícia americana – Estudo do movimento para WALL-E _____	57
Figura 27 - Cadeira de Rodas - Estudo do movimento para WALL-E _____	57
Figura 28 - Roteiro grifado por Anderson _____	58
Figura 29 - Concepção visual e storyboard - A Família do Futuro _____	60
Figura 30- Rex usado na animação A Família do Futuro. Exemplo de uso de cores (1) e aplicação _____	63
Figura 31 - A Terra em 2708 _____	63
Figura 32 - Manchete do Jornal: LIXO DEMAIS!! Terra coberta. Presidente da BNL declara emergência global _____	64
Figura 33 - Imagens holográficas anunciam o cruzeiro pela Axiom _____	65
Figura 34 - Um dos corredores da Axiom que simula um shopping Center _____	65
Figura 35 - Ambientação da classe econômica na Axiom _____	66
Figura 36 - Imagem do telhado do orfanato - Ambientação do presente/passado de Lewis _____	70
Figura 37 – Casa dos Robinsons - Ambientação do futuro de Lewis _____	71
Figura 38 - Comparação entre personagens do filme Wall-e e o produto da Apple _____	76
Figura 40 - A comunicação na Axiom: Chats _____	86
Figura 41, 42 e 43 – Entre os objetos do caminhão do WALL-E, VHS do filme Olá, Dolly!, iPod e uma tela. _____	86
Figura 44 - Cadeiras Flutuantes _____	87

Figura 45 - Representação da comunicação dos humanos no filme WALL-E _____	88
Figura 46e 47- Humanos jogando tênis e golfe na Axiom _____	88
Figura 48 – Rápida sucessão de close-up para enfatizar como os humanos usam os sentidos. _____	88
Figura 49 – John _____	89
Figura 50 - Marie _____	90
Figura 51 - A reação das pessoas ao ouvirem alguma colocação feita por Lewis – Universidade _____	91
Figura 52 - A reação das pessoas ao ouvirem alguma colocação feita por Lewis – Colégio _____	91
Figura 53 e 54 - Pessoas na rua cumprimentando Lewis _____	91
Figura 55 - Vovô Bud e Lewis _____	92
Figura 56 - Franny cumprimenta Lewis _____	93
Figura 57 - Lewis conhece Gaston _____	93
Figura 58 - Wilbur conversa com Lewis _____	93
Figura 59 - Mídias Audiovisuais representadas no filme A Família do Futuro _____	94
Figura 60 - Detalhes na sala de TV: as ilustrações na parede e a representação do pequeno fotograma _____	94
Figura 61 – “Esse é o Tio Joe. Ele está malhando!”, diz o Vovô Bud _____	95

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	14
1. IMAGENS EM MOVIMENTO.....	17
1.1 A Animação como linguagem.....	23
1.2 A Ficção Científica como gênero Cinematográfico.....	33
1.3 Imagens do Futuro.....	39
1.4 Os filmes, as escolhas e interlocuções teórico-metodológicas: caminhos possíveis.....	41
2. IMAGEM E IMAGINÁRIO.....	46
2.1 Cinema, representação e imaginário.....	46
2.2 Imaginando o Futuro.....	49
2.2.1 O futuro em 700 anos: WALL-E.....	51
2.2.2 O fantástico 2037: A Família do Futuro.....	58
2.3 Representações futurísticas: o imaginário nos filmes <i>WALL-E</i> e <i>A Família do Futuro</i>	62
2.3.1 Analisando a ambientação criada para o <i>WALL-E</i>	63
2.3.2 Analisando a ambientação criada para <i>A Família do Futuro</i>	70
3 MÍDIA E SOCIEDADE.....	79
3.1 Experiências midiáticas.....	79
3.2 As representações da mídia nas imagens do futuro.....	84
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97
REFERÊNCIAS.....	100

APRESENTAÇÃO

Ao propor este trabalho tenho como objeto de análise as imagens futurísticas de ficção científica cinematográfica, produzidas na linguagem de animação e contidas em duas produções cinematográficas contemporâneas: *A Família do Futuro* (Stephen J. Anderson, 2007) e *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), a fim de problematizar como tais imagens retratam a relação da sociedade com as mídias audiovisuais. Defendo que a análise das imagens selecionadas para este trabalho, isto é, essas visões de futuro - temática característica do gênero de ficção científica - nos falam muito mais do presente em que tais narrativas foram escritas. Nesse sentido, concordo com J. P. Telotte (2001) ao afirmar, a partir da leitura de John W. Campbell Jr. (1994), que a ficção científica é um esforço para prever o futuro com base nos fatos conhecidos nos dias de hoje e com Alice Fátima Martins (2004, p. 1), quando enfatiza que essas narrativas fílmicas são vistas como testemunhos dos contextos sociais e históricos nos quais são produzidas.

A discussão proposta busca aproximações para responder à pergunta inicial que me mobilizou para esta pesquisa: como, nos dias de hoje, estamos pensando o futuro? Pretendendo, assim como Morin (1997), compreender a sociedade com a ajuda do cinema e, ao mesmo tempo, compreender o cinema com a ajuda da sociedade.

Vale destacar ainda a centralidade da ideia de que as imagens aqui evidenciadas são, antes de tudo, produto do imaginário humano. Em outras palavras, significa afirmar o caráter subjetivo das produções selecionadas para este estudo, procurando fazer observações do ponto de vista da constituição de um imaginário que, por sua vez, é instituinte do ponto de vista social¹.

Para melhor desenvolver os aspectos acima mencionados, este texto foi organizado em três capítulos. Começo discutindo um pouco sobre o nascimento e o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, observando a animação como uma extensão dos princípios fundamentais da cinematografia, uma linguagem separada dentro de outra linguagem e situando a ficção científica como gênero cinematográfico. Ainda nesse capítulo, apresento a definição da empiria e do *corpus* a ser trabalhado, bem como os prévios esclarecimentos terminológicos.

¹ Em *A instituição imaginária da sociedade*, Cornelius Castoriadis define a sociedade como produto de uma instituição imaginária. Utilizo-me dessa proposição do autor para defender que não importa se as imagens que vemos retratadas nas telas são a representação real elaborada pelos diretores/roteiristas e desenhistas. Antes, basta entendê-las como *uma* representação possível, ou seja, uma forma de imaginar tais aspectos da vida social presente e futura.

No segundo capítulo são desenvolvidas ideias acerca do tema imagem e imaginário, a fim de abordar a imagem como ato de comunicar e o imaginário como a dimensão do pensamento imagético e da fantasia como um sistema de produção de significados. Julguei pertinente que as análises do *corpus* fossem distribuídas ao longo dos dois capítulos centrais da dissertação, de modo que a discussão pudesse ser paulatina e intencionalmente consubstanciada ao longo do texto.

O terceiro capítulo se ocupa das relações entre mídia e sociedade, observando mais especificamente os meios de comunicação audiovisuais representados nos filmes e analisando as articulações entre a sociedade e a mídia, visto aqui como maiores disseminadores de imagens técnicas. Apresento, então, a segunda e última parte das análises.

Por fim, apresento algumas ponderações a título de palavras finais, tendo sempre a clareza de que são articulações possíveis para o momento da pesquisa e que, absolutamente, não pretendem ser definitivas. Antes, ousa fazê-las no movimento perene das incompletudes que ora nos movem, ora demovem... Enfim, que nos constituem.

A arquitetura apresentada nos capítulos é fruto do projeto de dissertação apresentado inicialmente ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia que propunha, em linhas gerais, investigar a produção de sentidos por meio da linguagem de animação, explorando a possível liberdade de criação e o imaginário dos produtores dessas imagens. O projeto, já no início do curso, passou por diversas interferências, novas reflexões frutos da busca por novos referenciais teóricos, leituras e discussões com os colegas de turma.

Entendo que esse seja um processo natural, quando o pesquisador precisa “se afastar” do seu objeto para buscar outras formas de observá-lo. Finalmente cheguei à “temática de antecipação”², que me levou à pergunta basilar da pesquisa que ora se apresenta: Como, nos dias de hoje, estamos pensando o futuro? Optei como critério de escolha, os filmes de ficção científica produzidos na linguagem de animação, procurando explorar o processo de criação das imagens animadas.

Procurei manter a pesquisa ancorada no campo da comunicação visual e audiovisual, desenvolvendo um estudo que se propõe a observar o segmento que mais cresce na indústria do audiovisual: a animação³. Espero, com este trabalho, contribuir com a busca pelo constante aperfeiçoamento da técnica; com a proposição de reflexões teóricas sobre as práticas vigentes, bem como suscitar discussões que enriqueçam o debate educacional na área da Comunicação.

² Esse termo foi cunhado por Laurent Jullier e Michel Marie em JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

³ Conforme Graça (2006, p. 7)

Destaco ainda a importância e influência de algumas pesquisas: a de Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia, intitulada “Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias *off-Hollywood*”, desenvolvida na Universidade Estadual de Campinas em 2007. O traçado histórico desenvolvido por Suppia foi de grande importância nos primórdios desta pesquisa. Da mesma forma, o trabalho de Daniel Moreira de Sousa Pinna, intitulado “Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro”, desenvolvida na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro em 2006, a pesquisa tornou-se importante para os estudos da animação no âmbito acadêmico brasileiro e suas abordagens sobre a linguagem de animação. Refiro-me ainda às colocações feitas por Maria Christina Menezes na pesquisa desenvolvida na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, em 2007, com o título: “Recursos de linguagem na animação: A enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro”. Todos os trabalhos aqui referenciados podem ser considerados como importantes fontes de pesquisa.

As discussões que seguem são fruto de todas essas interlocuções, mistura de sentimentos, desafios, avanços e recuos. Certamente não são – como não pretendem ser – páginas acabadas, pois se assim fossem, não seria humanas... Antes, gostaria de compartilhá-las como momentos de construção, erigidos sobre o alicerce do estudo, da investigação e análise.

1. IMAGENS EM MOVIMENTO

É possível identificar, desde os primórdios das organizações sociais humanas, o desejo de representar imagens em movimentos, manifestações presentes, por exemplo, nas pinturas rupestres, no código social no Egito Antigo e mais tarde, em muitos experimentos que culminou na invenção dos dispositivos óptico-mecânicos. Como se pode ver, isso ocorreu antes mesmo da invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière em 1895, quando ainda não se falava em cinema, tampouco em linguagem cinematográfica, que só passou a ser sistematizada a partir do momento em que os cineastas estabeleceram como objetivo do cinema a função de contar histórias.

Até chegar à forma que temos hoje, o cinema passou por várias fases. No começo, todo esforço era centrado no desenvolvimento técnico dos dispositivos, que atraía curiosos para os shows de mágica. Depois, buscando interesses comerciais, os filmes passaram a contar histórias, estruturando-se numa linguagem própria e atraindo um público mais específico: os intelectuais daquela época. A “sétima arte” passou a ser, a partir de então, um meio de comunicação, expressão e espetáculo; uma forma de narração e representação que conta uma história por meio de imagens e som. Essa prática ostenta um processo e é possuidora de vocabulário e gramática específicos dentro do audiovisual: aquilo que comumente chamamos de linguagem cinematográfica.



Figura 1- Javalo de 8 petas: Pintura pré-histórica encontrada na Altamira, Espanha demonstra o desejo do homem pela reprodução do movimento

Os primórdios do cinema, ou como muitos teóricos e historiadores preferiram nomear, “a fase dos pioneiros” (COSTA, 1985, p. 58) é considerada uma fase de experimentos e descobertas, da gênese de uma nova arte e de uma nova linguagem. Não podemos ignorar as muitas tentativas de representação do movimento que serviram de alicerce para a criação da arte das imagens em movimento: as pinturas rupestres nas cavernas, feitas há milhares de anos, em que animais muitas vezes foram representados com um número maior de patas,

constatando que aí o homem já tentava representar e simular movimentos; os testes com projeção de imagens luminosas (salas escuras, o que posteriormente evoluiu para câmera obscura, nos primórdios da fotografia); as sombras chinesas, desenvolvidas no Oriente desde o século II a.C, chegaram ao ocidente por volta do século XVIII.

Posteriormente observamos o desenvolvimento da lanterna mágica⁴ e dos espetáculos de Fantasmagoria apresentados na Europa do século XVIII. Assim, muitas invenções e experimentos surgiram no século XIX, explorando as possibilidades de luz e as características da visão humana, para simulação de movimento.

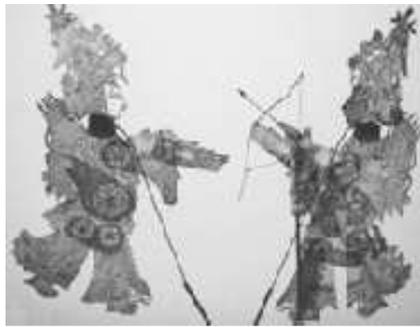


Figura 2 – Teatro de Sombras: “Usando marionetes articulados e com uma fonte de luz colocada atrás dos manipuladores, as sombras dos bonecos eram projetadas em uma tela de linho retangular – semelhante à do cinema.”⁵

Foi o desejo por registrar as imagens projetadas pelos primeiros dispositivos que impulsionou muitas experiências, como as de Joseph Niépce, em 1826. Esse francês obteve uma imagem utilizando como substância sensível à luz, um verniz de asfalto aplicado sobre vidro e uma mistura de óleos para fixar a imagem durante 12 horas. O processo batizado por Niépce de heliografia (gravura feita com a luz solar) foi compartilhado com Louis Daguerre, que também ofereceu grande contribuição para o desenvolvimento da fotografia, tendo sido responsável pelas descobertas que reduziram o tempo de exposição das placas para minutos, usando vapor de mercúrio. Daguerre formulou o processo que foi por ele batizado de *daguerreotipia* e, segundo Proença (1994, p. 3), “foi considerado o primeiro método prático de fotografia”.

Os experimentos com fotografia fizeram com que os inventores daquela época tivessem novos desafios e novas ideias, munidos, então, da possibilidade de ‘imprimir’ as

⁴ Barbosa Júnior (2005, p. 30) conta-nos que a lanterna mágica foi inventada em 1645 por Athanasius Kircher, trata-se de um equipamento que possibilitava a projeção de *slides* pintados em lâminas de vidro.

⁵ Imagem extraída da APOSTILA NPD SÃO CARLOS (2010, p. 6)

imagens e até copiá-las⁶. Os maiores desafios estavam centrados na composição de movimento. Vários ilustradores daquela época usavam os brinquedos ópticos para fazer esse tipo de estudo, observando ações, para em um próximo passo decompor a imagens estáticas. A famosa experiência de Eadweard Muybridge⁷, em 1872 consistia exatamente nisso: ele organizou um sistema formado por vinte e quatro câmeras enfileiradas, para observar o galope de um cavalo, fotograma a fotograma, objetivando provar que durante um determinado instante da ação, este retirava as quatro patas do chão. Essa experiência é considerada um marco para o desenvolvimento das técnicas do cinema de animação.

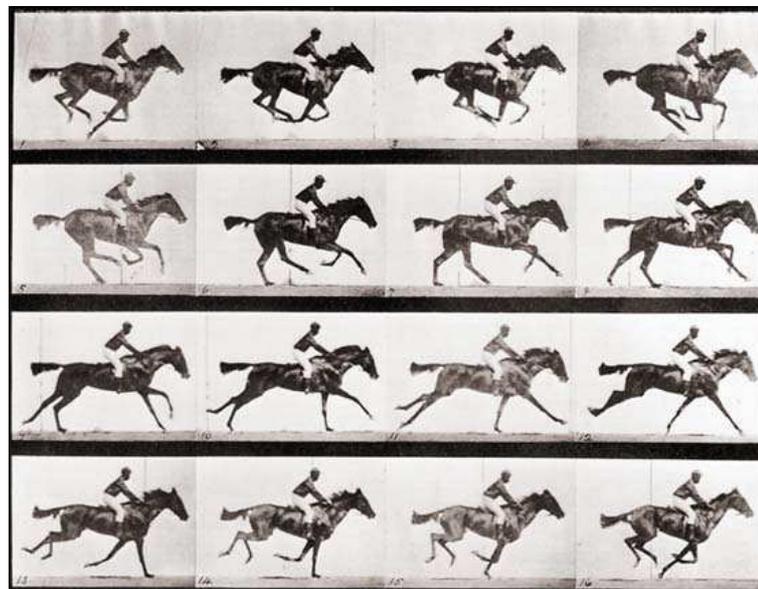


Figura 3 – A experiência realizada por Eadweard Muybridge para observar os movimentos das patas do cavalo serve ainda hoje de referência para os animadores ajudando a compreender melhor o movimento e suas posições chaves⁸

Foi a partir da observação da experiência de Muybridge que Thomas Edison inventou o kinetógrafo, espécie de câmera usada para registrar o movimento e que possibilitou a criação de vários filmes de poucos segundos. Na mesma época, trabalhando em parceria com William K. L. Dickson, Edison desenvolveu o kinetoscópio, um aparelho que serviu para a observação desses filmes. A grande desvantagem da invenção era o fato de que a observação só poderia ser feita individualmente.

⁶ O inglês William Fox Talbot foi o responsável por desenvolver um sistema para a reprodução de uma imagem, o que deu origem ao 'negativo', inventado em 1839.

⁷ A *Kingston University London* mantém uma página em homenagem ao fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge. Acesso em: <http://www.muybridgeinkingston.com/home.html>

⁸ Imagem extraída do site: http://area.autodesk.com/blogs/graham/eadweard_muybridge. Acesso em 21 de janeiro de 2011.



Figura 4- *The May-Irwin Kiss* (Edison, 1896)

O mérito pela primeira sessão pública de cinema foi atribuído aos irmãos Lumière, em 1895. Inspirados pelas invenções da época e depois de trabalhar no aperfeiçoamento do kinetoscópio, Louis e Auguste Lumière apresentaram à plateia do *Grand Café*, em Paris, o cinematógrafo, aparelho que servia tanto para filmar, como para projetar imagens. Dessa vez era possível exibir as imagens em movimento para um público, ao contrário do kinetoscópio.

As projeções feitas pelo cinematógrafo causaram espanto, admiração e atraíram um grande público. Mas é importante observar que, mesmo diante de todo encantamento que os filmes causavam, eles ainda não contavam histórias, muito menos carregavam em si uma linguagem específica. Exibiam imagens do cotidiano, capturas com a câmera parada, “sem resquício artístico”, como afirma Barbosa Júnior (2005, p. 40).

Nessa mesma época, vários “caçadores de imagens” – como eram chamadas as equipes formadas por fotógrafos cinematográficos que colocavam suas câmeras fixas em um determinado lugar para registrar o que estava à frente – saíram pela Paris de 1896, fazendo imagens que posteriormente viriam a ser apresentadas como espetáculos – entre o intervalo de shows de magia ao vivo – muitas vezes auxiliadas pela presença de um explicador⁹.

Georges Méliès, mágico e inventor francês, é reconhecido como um dos maiores criadores do cinema-espetáculo, cujo interesse maior recaía sobre os truques e ilusões. Seu trabalho era inspirado nas imagens provenientes das artes de espetáculos populares (como o circo, o carnaval e a magia), o que o fez ser considerado o grande precursor de um gênero de filme chamado *trickfilm* (conhecido também como filme de efeitos).

Os *trickfilms* ajudaram a aperfeiçoar o processo de manipulação temporal, elemento fundamental para o surgimento da técnica que ficou conhecida como “substituição por parada

⁹ A figura do “explicador” trata-se de um homem com um longo bastão, que apontava os personagens na tela e explicava a imagem, como esclarece Carrière (1995, p. 13).

de ação”, um marco importante, que deu origem ao cinema de animação¹⁰. Costa (1985) expõe opiniões de diversos teóricos acerca das contribuições de Méliès: Edgar Morin lhe atribui o mérito de ter realizado a passagem do cinematógrafo ao cinema; Mitry nega que o mágico francês possa ser considerado um diretor cinematográfico; e ainda, segundo Kracauer, “[...] as extravagantes fantasias de Méliès, fruto de uma engenhosa combinação de elementos pictóricos, cenográficos e teatrais, constituíram uma espécie de traição da autêntica natureza do cinema” (COSTA, 1985, p. 58/59). Vale dizer que não obstante tais divergências é incontestável a importância do legado dos espetáculos de Méliès para o desenvolvimento da ficção e dos efeitos especiais.

A descoberta desses primeiros truques veio por acaso quando Méliès estava filmando e sua câmera parou de funcionar, voltando logo em seguida. O “intervalo” provocado na filmagem deu origem ao efeito de corte e ação, que passou a ser constantemente usado para fazer com que pessoas e objetos aparecessem e desaparecessem. Ainda sim, esses filmes continuavam sendo feitos com técnicas de filmagem frontais, com a câmera imóvel e sem desenvolvimento narrativo.

Na busca por um público consumidor com maior poder aquisitivo, o cinema começou a construir uma “nova imagem”, inspirado nas narrativas da literatura. Dessa forma, Bernadet (2004, p. 16/17) afirma que “o cinema tornava-se como que o herdeiro do folhetim do século XIX, que abastecia amplas camadas de leitores, e estava se preparando para tornar-se o grande contador de histórias da primeira metade do século XX”. Com o desenvolvimento dessa linguagem, o cinema passou a “contar histórias” por meio de estruturas narrativas.

Movido, desde então, pelo desejo de contar histórias, o cinema desenvolveu seu olhar subjetivo quando os planos começaram a ser trabalhados. Costa (1985, p. 61) destaca a figura de Edwin S. Porter e sobre esse americano, que inicialmente fazia paródia e imitava os filmes de Méliès, nos diz que ele acaba “dando uma articulação especial e narrativa mais complexa ao repertório das trucagens e ensina a organizar em estruturas narrativas as pequenas cenas de atualidade e de vida americana”. Foi através do trabalho desenvolvido por Porter que vimos um dos exemplos mais remotos de primeiro plano, com enquadramento feito no seu filme *O Grande Assalto ao Trem* (1903).

¹⁰ Retomaremos a esse assunto com mais detalhes no item 1.3.1.



Figura 5 – Edwin S. Porter explora o primeiro plano na estrutura narrativa de *O Grande Assalto ao Trem* (1903).

A linguagem cinematográfica foi formada a partir de si mesma, das técnicas e truques que já haviam sido trabalhados. Nesse sentido, Carrière (1995, p. 22) defende que “ao inventar a si mesma, ela imediatamente se copiou, se reinventou e assim por diante”. Foi o que aconteceu com o cinema de David. W. Griffith e a narrativa clássica. As atividades desenvolvidas por ele entre 1908 e 1912, na Biograph, deram forma aos procedimentos e a uma organização lógico-narrativa dos planos, permitindo falar do nascimento da linguagem cinematográfica. Teóricos do cinema apontam a importância do trabalho desenvolvido por Griffith, com base nas experiências feitas por outros: seu “verdadeiro mérito não foi inventar os elementos da linguagem cinematográfica, mas, sim, sistematizar em produção de grande sucesso, todas as inovações que estavam dispersas em diversos filmes”¹¹.

O filme *O Nascimento de uma Nação*, de D. W. Griffith (1915) é considerado o precursor da narrativa clássica, garantindo ainda destaque no plano do espetáculo, da narração, da linguagem e da economia. Tendo custado 110.000 dólares, o filme rendeu pelo menos 50 milhões, segundo dados apresentados por Costa (1985, p. 62). O mesmo autor ainda afirma que, com esse filme, Griffith conseguiu demonstrar as possibilidades que o cinema oferecia:

1) articular um complexo espetáculo com a duração de cerca de três horas à maneira de uma representação teatral de ópera; 2) desenvolver uma narração acabada e de notável complexidade temática como um romance volumoso; 3) articular a narração alterando as mais grandiosas e espetaculares cenas de conjunto ao registro dos mínimos detalhes através de primeiros planos e das “máscaras com íris” com uma eficácia e um imediatismo absolutamente novos (COSTA, 1985, p. 62).

Por todas essas práticas, o cinema passa a aprender as regras da narração e passa a estabelecer os fundamentos de sua sintaxe narrativa. Enquadramentos, ângulos e movimentos

¹¹In APOSTILA NPD SÃO CARLOS, 2010, p. 18.

de câmera foram estabelecidos e passaram a ser desenvolvidos durante as décadas seguintes por inúmeros filmes e realizadores. Morin (1997, p. 198/199) comenta que com o nascimento da linguagem cinematográfica, o cinema desenvolve também um sistema de abstração, de discussão, de ideação. O autor defende que a imagem que o cinematógrafo exibía continha um símbolo único, e que depois da planificação¹², cada plano passa a transportar uma carga simbólica, dessa forma, o poder significativo dessa imagem foi decuplicado.

Dessa forma, Carrière (1995) afirma que o século XX testemunhou a invenção de uma linguagem e que diariamente observamos a sua metamorfose.

1.1 A Animação como linguagem

A animação está situada dentro do gênero artístico geral do cinema, considerada uma linguagem com recursos específicos e como tal possui regras, técnicas, convenções e formas particulares de transmitir conteúdo simbólico.

Do ponto de vista cinematográfico essa linguagem pode ser considerada uma arte separada dentro de outra arte; como defendem Halas e Manvell (1979). Esses autores posicionam a animação como “uma extensão dos princípios fundamentais da cinematografia para o mundo inteiramente especializado das artes gráficas” (p. 14), fazendo com que os profissionais envolvidos nesse processo necessitem do domínio da linguagem cinematográfica e dos conhecimentos específicos para dominar as características do movimento no mundo, transformando o que é essencialmente estático (um quadro, uma imagem) em algo essencialmente vivo (a imagem formada, reproduzida na tela).

O autor brasileiro Alberto Lucena Barbosa Júnior (2005) explica que o emprego dessa linguagem se insere entre a técnica e a arte, para que a técnica possa viabilizar a expressão artística:

Os componentes dessa linguagem são a matéria-prima de toda informação visual, compreendendo o alfabeto básico apenas cinco elementos: linha, superfície, volume, luz e cor. A possibilidade de manipulação desses elementos, a flexibilidade em poder trabalhar com um individualmente, é fator determinante na qualificação do instrumento utilizado na prática artística (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 18).

Para entender o que seria essa “exibição animada” partimos dos estudos desse autor, que enxerga o significado para “animação” a partir da origem da palavra, no verbo latino

¹² Ou seja, a divisão da imagem em planos.

animare, que significa “dar a vida a”. Dessa forma, a animação é definida como a criação de uma ilusão de movimento por imagens de uma sequência.

Misturando arte e artesanato, a animação tem sua origem, assim como o cinema, nos experimentos que possibilitaram o surgimento dos dispositivos óptico-mecânicos. No século XVII, um homem de formação jesuíta deu início à base técnica que possibilitaria as atuais condições da animação, Athanasius Kircher criou a lanterna mágica, um dispositivo que possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro. No século seguinte, o cientista Pieter Van Musschenbroek demonstrou que um disco giratório semelhante ao de Kircher era capaz de produzir uma ilusão de movimento contanto que usasse imagens em sequência. Solomon afirma que essa foi a primeira exibição animada (apud BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 31).

A lanterna mágica aliada à ideia de Musschenbroek adquiriu bastante popularidade em exposições itinerantes, mesmo que apenas como brinquedo tecnológico, sem grandes aspirações artísticas. Entretanto, não tardou a aparecer quem soubesse extrair todo o potencial de comunicação visual do aparelho. Em 1794, Etienne Gaspard Robertson lançou o espetáculo *Fantasmagorie*. O show tinha uma concepção macabra, projetava imagens de aspectos, então recentes, da Revolução Francesa em uma sala escura decorada com caveiras. O repertório de “mágicas” que a animação proporcionava garantiu o sucesso de Robertson pela Europa e Estados Unidos.

Concomitantemente à lanterna mágica ocorreu a importação da técnica de sombras chinesas (teatro de sombras). Podemos dizer que essas nada acrescentaram ao futuro técnico da animação, porém trouxeram grandes avanços no aperfeiçoamento dos mecanismos de ilusão visual.

Uma vez estabelecida a curiosidade das pessoas quanto à dinâmica dos movimentos, surgiram diversos estudos no século XIX, a fim de esclarecer o assunto. Em 1824, Peter Mark Roger publicou um artigo intitulado “*The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*”¹³ no qual revelou que o olho humano combina imagens vistas em sequência num único movimento se forem exibidas rapidamente, com regularidade e iluminação adequada. Baseadas nesse princípio surgiram, nos próximos setenta anos, diversas invenções nas quais a animação foi utilizada. Do *taumatoscópio* ao *kinetoscópio*, os dispositivos óptico-mecânicos desenvolvidos naquela época formaram a base técnica que proporcionou o desenvolvimento da animação nos anos seguintes.

¹³ Informações disponíveis em <http://library.thinkquest.org/28234/frames/history/sight.html>. Acesso em: 03 de maio de 2009.

Mundialmente, o Teatro Óptico de Emile Reynaud figura como um marco para a história da animação. Em 1892, o Francês exhibe seus filmes no Museu Grevin, em Paris. Nominados por ele de *Pantomimes Lumineuses*, os filmes tinham a duração de quinze minutos. Barbosa Júnior (2005) utiliza a descrição feita por Valliere Richard (1982) para falar do Teatro Óptico, afirmando que os “desenhos eram coloridos, apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem rigorosamente adaptados ao cenário” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 36). Na mesma época Thomas Edison estava trabalhando no *kinetoscópio* e pouco tempo depois os irmãos Lumière estavam apresentando o cinematógrafo em Paris (conforme discutido no item 1.2).

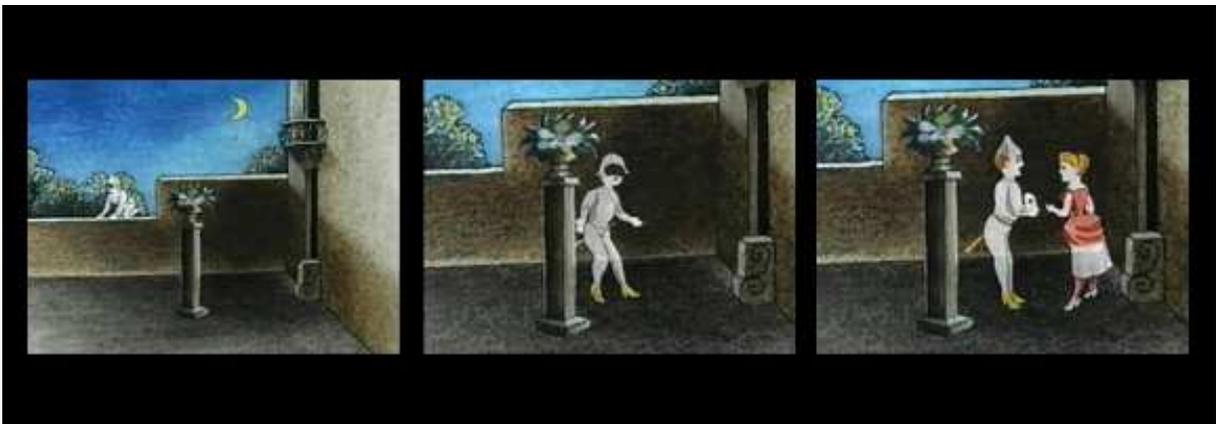


Figura 6 - *Pauvre Pierrot* (1892), de Emile Reynaud

Não se pode contestar a existência de grandes avanços tecnológicos já naquela etapa do desenvolvimento da fotografia em movimento. No entanto, o trabalho com os desenhos animados exigia uma dependência do artista e sua evolução acabou sendo demasiadamente penosa, com grandes dificuldades para atingir o status de indústria (TASSARA, 1996, p. 17).

Em 1906, após aperfeiçoar uma técnica chamada *substituição por parada da ação*¹⁴, o ilustrador James Stuart Balckton lançou *Humorous Phases of Funny Faces*, considerado o primeiro desenho animado (por utilizar uma verdadeira técnica de animação).

As “mágicas” da animação mais uma vez despertaram a curiosidade do público, que compareceu maciçamente e prestigiou cada exibição do filme. Publicações na imprensa chegaram a classificá-lo como indefinível, insolúvel, e positivamente o melhor filme jamais produzido. Entretanto, não tardaram a surgir publicações empenhadas em desvendar os mistérios da animação. E uma vez que o segredo foi revelado o encanto dos expectadores foi

¹⁴ A “substituição por parada da ação” é um processo que consiste em parar a filmagem, alterar a cena e continuar a filmar. No caso de uma animação, isso é feito quadro a quadro, comenta Gomide e Araújo, (2009, p.100).

quebrado e esses passaram a não mais prestigiar as salas de exibição de desenhos animados com a mesma assiduidade e entusiasmo.

Além de perderem dinheiro com a revelação dos processos básicos da animação pela mídia, os produtores também enfrentavam a dificuldade técnica de produzi-la. Os filmes animados eram bem mais caros que os filmes fotográficos (filmes produzidos para o cinema convencional) e demandavam muito trabalho. Logo, os filmes de efeito tornaram-se monótonos e mostraram-se dispendiosos. Era necessário que a estratégia fosse a busca de novos recursos a fim de renovar o estímulo da arte-animação.

Dois anos após o lançamento de *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) o artista francês Emile Cohl lançou *Fantasmagorie*, o primeiro desenho animado produzido *frame a frame* (ou seja, construído quadro a quadro), inaugurando, assim, as técnicas modernas de produção de animação¹⁵.



Figura 7 - Animação feita quadro a quadro - *Fantasmagorie* (Emile Cohl)

A ênfase artística da animação aconteceu entre 1908 e 1917. Barbosa Júnior (2005, p. 48/49) explica que foi nesse período que a animação deixou de ser mero mecanismo de trucagem, que atraía os espectadores por seus efeitos técnicos, para tornar-se uma arte autônoma.

Entre os destaques daquela época, podemos citar dois exemplos: Emile Cohl e Winsor McCay. Esses artistas foram responsáveis por “estabelecer as duas grandes correntes estilísticas que, ao longo do século XX, distinguirão as principais vertentes da animação a partir do uso característico dos elementos de sintaxe plástica”. (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 53).

¹⁵ CRAFTON, Donald C. Before Mickey: The Animated Film 1898 - 1928. London: Chicago University Press, 1982, p. 60.

Cohl contribuiu com o desenvolvimento da animação como técnica, como linguagem e como forma artística, outorgando-lhe uma filosofia estética, apresentando em seus desenhos características estilísticas bem definidas e fazendo uso de infinitas possibilidades de sintaxe plástica. Barbosa Júnior (2005, p. 51) ainda destaca que, “a partir do trabalho de Cohl os animadores começaram a desenvolver estratégias de exploração estética do movimento enquanto elemento expressivo”.

Nesse período, a animação passou por inovações frequentes e ganhos significativos. Os desenhos de Cohl, construídos exclusivamente com linhas, mostravam quadros que passavam por mutações contínuas, misturando-se em fluxos. O artista ainda fez uso do efeito de *zoom* nos desenhos “quando esse efeito ainda não existia como recurso técnico nas câmeras”, destaca Barbosa Júnior (2005, p. 52).

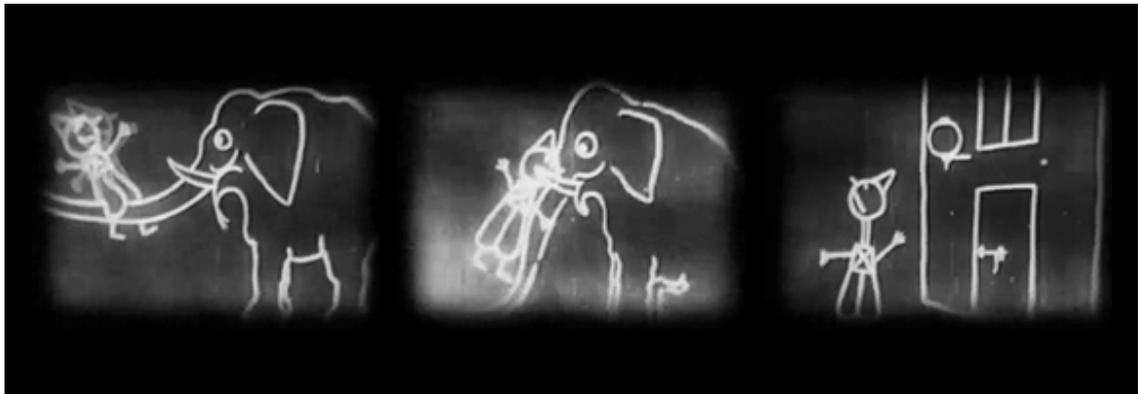


Figura 8 - Uso da metamorfose em *Fantasmagorie*, Emile Cohl (1908). Elefante originando a fachada de uma casa.

Os trabalhos de McCay viraram referência na animação. Sua obsessão criativa, unida à sua habilidade em simular movimentos naturais (fruto de sua aguçada percepção e análise de movimento humano e animal) garantiram o reconhecimento artístico e técnico de suas animações, como pode ser visto em *How a Mosquito Operates*, filme de 1912.

Por mais que se descobrissem novas técnicas, ainda permanecia dispendioso e longo o processo de produção das animações. A nascente indústria cinematográfica procurava ainda uma estrutura artística própria, que desse à animação o status de arte e o retorno financeiro. Os arte-animadores precisavam tornar suas obras interessantes enquanto filmes, ao mesmo tempo em que se ocupavam com toda a concepção gráfica e realização de movimentos convincentes. Além disso, a imprensa da época não prestava a mínima atenção à animação, ao contrário do cinema, que obtinha cobertura constante não só de seus produtos como de seus bastidores.

Com o intuito de produzir animação de modo mais rápido e menos onerosamente, surgiram, então, os estúdios de animação. A introdução das animações no sistema de produção em larga escala aconteceu nos Estados Unidos logo após a eclosão da Primeira Guerra Mundial, conforme relata Barbosa Júnior (2005). O continente europeu não representava mais concorrência, pois todo ele estava envolvido no conflito. Dessa forma, pareceu, aos americanos, que tinham a chance de fortalecer toda sua emergente indústria cinematográfica, que “mais que isso, acabou por ocupar o mercado consumidor europeu ainda antes do término do conflito, estabelecendo assim, desde cedo, uma hegemonia na produção audiovisual em todo o Ocidente”. (p. 48).

A inserção da animação nos moldes industriais despertou de início discordâncias entre os animadores. Muitos artistas colocaram em dúvida o seu futuro se fosse tratada como negócio e abdicasse da individualidade de cada artista como aspecto norteador de sua produção. Ainda assim, esse obstáculo foi superado. Logo os estúdios estavam se desenvolvendo a pleno vapor, tendo em seus postos de direção os artistas mais talentosos, justamente aos que reclamaram as novidades que haviam sido introduzidas.

A organização empresarial da produção e as técnicas de animação trouxeram condições, naquela época, para que surgissem as séries de desenhos animados. Personagens como Betty Boop, Gato Félix, Popeye, tiveram grande aceitação e marcaram época. Começaram a ter destaque os estúdios de Walt Disney, irmãos Fleischer e Warner. As séries se impuseram no mercado e a competição entre os estúdios se multiplicou. Muitos avanços técnicos foram realizados, livros e periódicos sobre o assunto foram lançados e dessa forma a animação avançou mais um passo em direção à conquista de popularidade suficiente que garantisse sua sobrevivência ante o grande gigante da indústria cinematográfica dos filmes convencionais.

Ainda que inserida num contexto industrial, a animação continuou e continua a ser um resultado direto de um número limitado de pessoas que conseguiram combinar técnica, imaginação e talento artístico. Alguns desses viviam paralelamente aos grandes estúdios; não estavam exatamente submetidos ao mercado e buscaram independência na produção de suas animações. Os animadores independentes eram subsidiados por órgãos governamentais ou instituições sem fins lucrativos e por vezes suas obras abriam portas para a animação comercial.

Como os Estados Unidos estavam dominados pelas séries de personagens e filmes de ficção do cinema, foi principalmente na Europa que surgiram métodos alternativos e independentes na produção da animação. O Velho Continente não teve como impedir a

avalanche hollywoodiana e restou para si a produção de filmes destinados a serviços públicos ou experiências de vanguarda; eventualmente se conseguia algum financiamento particular. Entretanto, mesmo à margem do mercado de consumo – e talvez até por isso –, ali despontaram realizadores independentes que alargaram o universo técnico e artístico da animação. Várias técnicas foram desenvolvidas, tais como a animação tridimensional, a animação de bonecos, a animação de silhuetas, a animação de recortes. Mas por desconhecerem com exatidão a noção de que o cinema era – e ainda é – uma mídia que privilegia o divertimento, muitos animadores independentes foram prejudicados, ao apresentarem, muitas vezes, filmes monótonos, praticamente pinturas em movimento.

Foi justamente pela percepção do potencial que tem uma mídia, que Walt Disney tomou rumos diferentes dos outros animadores independentes. Sua sensibilidade artística aliada ao tino comercial trouxe viabilidade e novos conceitos para a arte da animação. Disney almejava atingir com a animação uma “ilusão da vida” e para isso criou personagens com personalidade e inseridos em uma história, com início, meio e fim.

Enquanto os primeiros estúdios produziam filmes baseados em piadas, ele procurou apresentar tramas completas nas quais o humor aparecesse naturalmente. Além disso, introduziu muitas contribuições técnicas, privilegiando sempre a experimentação e o planejamento. Não chegou a ser o primeiro a lançar um desenho animado com som, mas foi pioneiro na introdução do som de forma sincronizada no filme, o que deu início a uma nova era para a animação com *Steamboat Willie*¹⁶, no qual estreou o personagem Mickey. Também inventou o *storyboard*, uma série de pequenos desenhos, com legendas que mostravam as ações-chave do filme. Essa ferramenta resolveu grandes problemas de ordem e estruturação dos filmes de animação e se generalizou de tal forma que hoje qualquer filme não dispensa a preparação de *storyboards*.

¹⁶ CRAFTON, Donald C. *Before Mickey: The Animated Film 1898 - 1928*. London: Chicago University Press, 1982, p. 5.



Figura 9 - Walt Disney foi responsável pela criação do storyboard¹⁷

Na nova conjuntura da animação dos anos 30, o estúdio de Walt Disney manteve por algum tempo um monopólio técnico e estético do desenho animado. Mas logo surgiram propostas estéticas alternativas aos métodos Disney. O estúdio dos irmãos Fleischer foi o primeiro a se contrapor e apresentar outras tendências. Eles procuraram originar seus desenhos na figura humana e obtiveram sucesso com a charmosa Betty Boop e o caricaturesco Popeye.

Inovações também partiram de outros estúdios. A Warner Brothers, por exemplo, apresentou personagens bem diferentes dos que compunham os clássicos desenhos da Disney. Seu elenco tendia mais à figura do anti-herói. Pernalonga, Patolino, Coiote, entre outros, eram desengonçados e estavam inseridos em cenários simples. A Warner também utilizou a aplicação de piadas reflexivas nas quais os personagens tinham consciência de que estavam num desenho e até dialogavam com um *narrador off-screen*¹⁸.

Negando todas as outras formas de desenho de animação, foi fundada, naquela época, a United Productions of America (UPA). O “estilo UPA” recusava totalmente deixar-se influenciar pelo estilo Disney ou pelo humor escrachado da Warner. As suas configurações se apoiavam nas conquistas estéticas da arte moderna surgida a partir do cubismo. Seu dirigente, Stephen Bosustow, estimulava experimentos envolvendo formas, cores, texturas, som e enredo. Não havia imposição de normas na produção das animações.

Ainda que todos esses estúdios tenham alcançado sua parcela de originalidade e contribuição na história da animação, foi Disney – e seu estúdio – que conseguiu fundar uma estrutura técnica que permitisse o devaneio criativo ilimitado. Mas a época era de decadência

¹⁷ Imagem retirada do vídeo “Disney: The Art of Storyboarding”. Disponível em:

<http://filmmakeriq.com/2008/09/disney-the-art-of-storyboarding/> Acesso em 08 de Fevereiro de 2011.

¹⁸ Locução *in off* ou *off screen* é o artifício audiovisual de inserir apenas o áudio de um narrador responsável por conduzir a trama, informando aos espectadores detalhes sobre as ações ou personagens.

da revolução industrial, que logo findaria, como a Segunda Guerra. A animação não estava alheia ao contexto histórico e em breve teria que assimilar as novas tendências que surgiriam.

A televisão trouxe logo mudanças significativas na trajetória da animação. Os desenhos animados passaram a ser encarados como mera distração para o público infantil. Surgiu o conceito de “babá eletrônica”. Os novos desenhos passaram, então, a dividir espaço com reprises dos antigos curtas para cinema da Disney, Warner e outros. Os estúdios tradicionais começaram a desenvolver experiências a fim de se adaptar às mudanças. Foram os veteranos Bill Hanna e Joe Barbera os responsáveis pela aplicação da estratégia mais eficiente. O sistema Hanna-Barbera dava ênfase em poses-chave e movimento das extremidades dos personagens. Dessa forma, era possível a reutilização de animações em várias sequências, eliminando trabalho e custos. A dupla lançou no mercado as séries *Zé Colméia* e sua turma, *Manda-Chuva*, *Os Jetsons* e *os Flinstones*. Essa última foi, inclusive, a primeira série animada a ocupar horário nobre nos Estados Unidos, tal o seu sucesso.

Foi com o advento da informática nos anos 70, que finalmente a animação encontrou facilidades em sua produção. Por mais que indivíduos ou estúdios tenham se esforçado no sentido de introduzir técnicas duradouras e aplicáveis, foi o computador, a serviço da animação, que trouxe, enfim, soluções a tantos pormenores que impediam sua popularização. Essa nova ferramenta mudou o tipo de expectativa das pessoas ante o contexto cultural e tecnológico. A exigência e interesse do público cresceram e agora os artistas, embora tenham facilidades técnicas, têm que se superar no sentido de satisfazer as expectativas desse público.

Os trabalhos que envolviam computação gráfica ocorreram primeiramente nos Estados Unidos, que detinham a supremacia na indústria de entretenimento e comandavam a revolução digital. Mas como sempre, não era a tecnologia apenas que garantia a continuidade e sucesso da animação. Foram (e são), principalmente, as mentes criativas que asseguraram sua sobrevivência. Um exemplo de criatividade usando os bytes do computador a seu serviço foi o lançamento da Disney *Who framed Roger Rabbit* (*Uma cilada para Roger Rabbit*, 1988), que mesclava animação e “mundo real” interagindo de forma convincente.

Nos anos 80/90, surgiram estúdios voltados apenas para a animação computadorizada. *Dreamworks*, *Blue Sky* e *Pixar Animation Studios* lançaram longas de animação completamente digitalizados. E tem apresentado, desde então, produtos que não só abrangem o público infantil, mas que possuem em seus enredos metáforas e citações com o mundo “adulto”, fidelizando também esse público em suas exibições.

Paralelamente a isso, as tecnologias tornaram-se extremamente acessíveis e pode-se dizer que qualquer pessoa com interesse e equipamento tem, hoje, a possibilidade de produzir

animações. Atualmente vários usos são explorados a partir dessa linguagem. Desde fins educativos e de entretenimento até publicitários e ideológicos. A animação encontrou, finalmente, um terreno fértil para seu desenvolvimento e uma tecnologia satisfatória, que lhe traz possibilidades de “concretizar” a imaginação de tantos.

A técnica de animação pode ser utilizada para vários fins. Após alcançar sua autonomia como arte, constatou-se que seu uso pode tornar mais acessível a informação que se quer passar, visto que é divertida e chama atenção. Por isso, seu uso tornou-se comum nos meios publicitários, de relações públicas, educacionais. Além disso, os longa-metragem em animação finalmente firmaram-se como arte dentro da grande arte do cinema.

A animação produzida para exibição em cinemas é essencialmente destinada ao entretenimento. Com raras exceções, os longa-metragem de animação sempre abrem portas para a fantasia. Esse uso das técnicas de animação tornou-se popular em dois momentos da história: quando do fenômeno Disney e do advento dos estúdios de 3D.

Uma vez combinados todos os elementos técnicos da animação e definida sua finalidade, a animação alcançou um patamar de desenvolvimento fundamental para a consolidação de seu reconhecimento. Cabe frisar a importância histórica dos fatores externos que a influenciam, pois as condições sociais, bem como as econômicas são determinantes na viabilidade de uma animação. Nos Estados Unidos, por exemplo, houve solo propício para o desenvolvimento dessa arte visto que aquele país comandou a revolução digital em todo o mundo, enquanto que na Europa, mergulhada em guerras, o desenvolvimento dessa arte encontrou muitos desafios mais, de modo que até tempos recentes suas condições de produção de animações refletiram tais circunstâncias.

De modo geral, a história da animação só reforça a dificuldade que rodeia sua produção. No entanto a computação gráfica ofereceu a oportunidade de minimizar custos e trabalho e inaugurou novas tendências. A animação foi, sem sombra de dúvidas, um dos principais produtos culturais do século passado e a chegada dos computadores ao seu universo abriu novas e infinitas possibilidades de produção, distribuição e de recepção. Nesteriuk reforça que:

[...] em um primeiro momento, o computador possibilitou a criação de novas técnicas e recursos, assim como facilitou outras tantas, difíceis de serem realizadas de forma analógica. Assim, foi possível criar coisas novas e produzir outras tantas em uma velocidade maior, com qualidade igual ou até mesmo superior ao que se produzia anteriormente. Em um segundo momento, o computador passou a ser não apenas o suporte de produção dessas animações, mas também o de “consumo” dessas animações. (NESTERIUK, 2009, p.1).

A indústria audiovisual continua a dar seus passos para acompanhar o avanço tecnológico, as mudanças na sociedade. Em uma era onde o computador e outros dispositivos móveis (como celulares, *palms*, *iPods*, *iPads*) configuram-se como grandes meios de consumo das animações, os estúdios continuam trabalhando no constante aprimoramento da linguagem.

1.2 A Ficção Científica como gênero Cinematográfico

A história atribuí a George Méliès, com *A Viagem à Lua* (*Le voyage dans la Lune*, 1902), o mérito de ter feito o primeiro filme de ficção científica, sendo também o primeiro cineasta associado à ideia de futuro e de tecnologia. Esse ilusionista que construiu sua própria câmera inspirado na invenção dos irmãos Lumière, em 1902, apresentou uma obra que se diferenciou do que estava sendo produzido naquela época, por conter narrativa, efeitos especiais e cenários. Algo totalmente novo para as pessoas que estavam acostumadas com o cinema de atração ou cinema de truques até então apresentado.



Figura 10: *Viagem à Lua* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), de Georges Méliès

A ideia de futuro e tecnologia, como apresentada em *Viagem à Lua*, configura-se como um elemento marcante da ficção científica, que naquela época ainda não se constituía como gênero cinematográfico, embora já traçasse seu percurso como gênero dentro da literatura. Os gêneros cinematográficos só iriam se estabelecer definitivamente com o cinema Hollywoodiano – produto da indústria americana – que deu ao cinema uma conotação de entretenimento, em contraste com o que acontecia na Europa, em que os propósitos

comerciais centravam-se no cinema de autor¹⁹, privilegiando a perspectiva pessoal e a relevância cultural, como explica Nogueira: “assim, onde o cinema de autor privilegia a perspectiva pessoal e a relevância cultural, o cinema de gênero tende para a padronização ou estabilização de formas como garantias de êxito e, conseqüentemente, como premissas criativas” (NOGUEIRA, 2010, p. 9).

Conforme expõe Costa (1985, p. 94), os gêneros clássicos nasceram quando Hollywood começou a informar e orientar os seus espectadores quanto à ambientação, estilo e, dentro de certos limites, a ideologia por meio de classificações como *western*, *musical*, *gangster*. O autor afirma que esses gêneros podem ser examinados do ponto de vista do sistema de produção (para compreender a natureza e a complexidade dos processos que o determinam), do ponto de vista figurativo e narrativo (para compreender os mecanismos de funcionamento e as regras de composição) e do ponto de vista político-ideológico, para compreender as ligações entre a evolução dos gêneros e a situação histórica e social.

Um olhar, mesmo que breve, sobre a trajetória do cinema permite observar como os filmes de ficção científica são envolvidos pelos desenvolvimentos tecnológicos e abordam temas recorrentes ao período em que as obras foram escritas. Seguindo o traçado histórico proposto por Suppia (2007), observamos que na década de 1920 a ficção científica estava envolvida com os mundos imaginários e regimes totalitários. Muitos filmes já apresentavam elaboradas sequências de efeitos especiais, como *O Mundo Perdido* (*The Lost Word*, Harry Hoyt, 1925). Após dois anos de produção, a UFA (Universum Film Aktiengesellschaft) apresentou *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), uma epopeia futurista, reconhecida como uma verdadeira síntese da modernidade; marca de um período em que o cinema de ficção científica descobriu sua identidade.

¹⁹ Conforme Costa (1985, p. 116 e 177), a “política de autores”, promovida pela revista francesa *Cahiers du Cinéma*, fundada em 1951 por Bazin e Doniol-Valcroze, “tratou de uma nova forma de ver o cinema, tendo por finalidade a valorização do diretor-autor”, esses, além de trabalharem em seus filmes, também escreviam artigos e ensaios na revista.



Figura 11: Fotogramas do Filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

Nos primeiros anos do cinema falado a ficção científica firmou-se com um gênero americano moderno por excelência, resultando no musical de ficção científica *Fantásias de 1980* (*Just Imagine*, 1930), dirigido por David Butler. No entanto, segundo John Baxter (apud SUPPIA, 2007, p. 31), o *boom* do gênero de ficção científica só aconteceu nos anos 1950 e 1951, quando tornou-se um grande negócio nos Estados Unidos. Temas como a exploração espacial e a Guerra Fria foram trazidos à grande tela em produções que exploravam o uso do 3D²⁰ e *stop motion*²¹.

A ficção científica teve sua notoriedade fortemente atrelada às inovações tecnológicas, responsáveis pelo desenvolvimento dos efeitos explorados nas narrativas. Como exemplo, basta observar que o advento do cinema sonoro potencializou o caráter fantástico e imaginário do cinema, tornando mais acabados os efeitos na narração e promovendo consideráveis alterações na estética dos filmes. Esse período culminou na chamada “Idade de Ouro de Hollywood”, marcada pelo estabelecimento dos gêneros clássicos do cinema americano, as mudanças nos aspectos figurativos e narrativos e no processo de produção.

A notoriedade do gênero nos anos 1950 veio com obras que seriam alegorias políticas da situação da época e a corrida espacial²². De maneira semelhante, a sociedade atual continua sendo tema de muitas narrativas fílmicas desse gênero. A sociedade tecnológica inspira, assim como também proporciona, a evidência desse gênero.

²⁰ Nos filmes que fazem uso do 3D, as imagens de duas dimensões são elaboradas de forma a proporcionarem a ilusão de terem três dimensões.

²¹ Como esclarece (SUPPIA, 2007, p. 40), “*stop-motion* é uma técnica que consiste na captura de diversas etapas do movimento de um modelo, projetadas à velocidade de 24 frames por segundo, o conjunto das imagens estáticas simula a movimentação do modelo filmado.” Um ótimo exemplo do uso dessa técnica no cinema é *King Kong*, clássico dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, em 1933. Depois disso a técnica já foi aperfeiçoada várias vezes.

²² Entre as obras de destaque estão, *Destino à Lua* (*Destination Moon*, 1950), de Irving Pichel; *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, 1951), de Robert Wise; *Flight to Mars* (1951), de Leslie Seland; *Guerra dos Mundos* (*War of the Worlds*, 1953), adaptação do célebre romance de H. G. Wells.



Figura 12: Destino à Lua (*Destination Moon*, 1950), de Irving Pichel

Depois do cinema sonoro a ênfase nos gêneros cinematográficos continuou a crescer, potencializada pelas inovações tecnológicas que se sucederam continuamente. A introdução da cor, da tela panorâmica, a difusão de câmeras mais fáceis de manobrar e, posteriormente, o aperfeiçoamento das técnicas de efeitos especiais, foram de extrema importância para o desenvolvimento da ficção científica e na criação de seus mundos imaginários e visualmente impressionantes.

Nesse contexto, a ficção científica começou a trilhar seu caminho como gênero específico e comercialmente viável, seu destaque maior aconteceu nos Estados Unidos, impulsionado pela tecnologia que vinha sendo desenvolvida naquele país.

[...] a ficção científica não foi reconhecida como um gênero cinematográfico comercial pela indústria de Hollywood antes de 1950. Depois de atingir o pico de popularidade nos anos 1950, e declinar no início dos anos 1960, a forma ressurgiu criativamente no final dessa mesma década, e comercialmente no fim dos anos 1970. Por um quarto de século desde o lançamento de *Guerra nas Estrelas* e *Contatos Imediatos do 3º Grau* em 1977, a ficção científica tem sido o gênero dominante em Hollywood, fazendo sucesso com um *blockbuster* atrás do outro enquanto vitrine, em particular, para os últimos efeitos especiais. (RICKMAN apud SUPPIA, 2007, p. 13)

Os anos de 1960 apresentam grandes obras assinadas por nomes como François Truffaut e Jean-Luc Godard. São ainda destaques daquela década *O Planeta dos Macacos* (Franklin J, 1968) e *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968), que para muitos autores foram trabalhos capazes de colocar a ficção científica em um novo patamar.

A estética do videogame e da realidade virtual dos anos 1980 inspirou *Tron: Uma Odisseia Eletrônica* (Tron, 1982), produção dos estúdios Disney, mistura linguagem cinematográfica e técnicas específicas da linguagem de animação, numa fábula que se passa no interior de um computador. Na mesma década, *Blade Runner* e *Alien* “acabaram tomados como modelos para o debate sobre a pós-modernidade, identidade e corporeidade, os quais

desde então têm dominado muitas áreas do estudo cultural” (SUPPIA, 2007, p. 67).



Figura 13: *TRON: Uma Odisseia Eletrônica (TRON, 1982)*, do diretor Steven Lisberger, considerado o primeiro filme a usar a técnica para criar um mundo tridimensional.

O avanço tecnológico dos anos 1990, ao mesmo tempo em que possibilitou efeitos especiais de última geração, por meio da computação gráfica – garantindo todo o acabamento de filmes como *Jurassic Park: Parque dos Dinossauros* (1993), *Missão Impossível* (1996) e *M.I.B.: Homens de Preto* (1997) – também se tornou tema de filmes que passaram a debater esse tema frente às mazelas sociais.

O século XXI tem sido o palco para o surgimento de animações mais sofisticadas no gênero de ficção científica, apresentando em suas narrativas temas contemporâneos, projeções de futuro baseadas na atualidade, como no filme francês *Renaissance* (2006), aventura futurística ambientada numa Paris de 2054 e em *WALL-E*, obra de Andrew Stanton (2008), que aborda temas como o lixo eletrônico e a comunicação mediada por computador.

Essas animações ganharam impulso devido aos avanços tecnológicos alcançados; entre eles, a criação de *softwares* que automatizam os processos de produção e diminuem o trabalho repetitivo. Ainda sim, no que se refere às temáticas, o imaginário que move as histórias de ficção científica independe da evolução técnica. Um exemplo disso foi a criação do *WALL-E*, o diretor relata que a história começou a ser elaborada em meados de 1994, mas foi preciso esperar algum tempo para aperfeiçoar as técnicas de computação para criação de elementos como a água e o vácuo.



Figura 14 e 15 - Fotogramas de *Wall-e* (Andrew Stanton 2008)

Para a pesquisadora Alice Fátima Martins, “a capacidade do futuro de ocupar a imaginação tem sido uma característica permanente da condição humana, expressa nos mitos, em desenhos, rituais, produções literárias e filmes de ficção científica” (MARTINS, 2004 apud CUNHA, 2004, não paginado). Dessa forma, as temáticas abordadas nas produções fílmicas ficcionais abordam invenções que prometem benefícios à humanidade no futuro. Expressam anseios, medo e o forte desejo de exploração e conquista de territórios desconhecidos. Ao tratar de temas da contemporaneidade, os autores desse gênero passam a descrever o próprio presente em relatos que especulam sobre mundos e acontecimentos possíveis a partir de hipóteses verossímeis.

Assim, podemos concluir que a ficção científica não é sobre ciência, mas sobre a ideia que fazemos dela. Desse modo, torna-se possível dizer que o mais importante não é o futuro, mas como é projetado o futuro no presente. Quando assistimos a uma cena em que um robô trabalha para reciclar um planeta repleto de lixo eletrônico, ou uma cena em que várias pessoas só se comunicam por meio de equipamentos eletrônicos²³ estamos observando as inquietações do autor quanto à realidade sobre a reciclagem do lixo eletrônico e sobre a comunicação mediada por aparelhos eletrônicos, que são temas constantemente debatidos no século XXI. Essas narrativas apresentam problemáticas e inventividades do cotidiano.

Interessam aqui as observações que partem do interesse da ficção científica e a relação entre homem e tecnologia, não só apontando como o desenvolvimento tecnológico mudou a vida da sociedade, mas investigando como o homem vive esse avanço hoje. Nesse sentido, também as expectativas dos indivíduos estão projetadas nos textos midiáticos, nas suas formas de expressão.

Esse enfoque permite ao gênero da ficção científica extrapolar suas características, sair

²³ A cena descrita se refere ao filme WALL-E (Disney/Pixar Animation Studios, EUA, 2008).

da restrita função de *projetar o futuro* e lhe permite construir uma história com bases em torno de seres humanos, ainda que, em alguns casos, a narrativa gire em torno de personagens como monstros, alienígenas ou robôs. Essas formas são antropomorfizadas corpórea ou psicologicamente, mantendo o ser humano no centro.

Partindo dessas colocações, a partir das quais tenho procurado observar a ficção científica pela óptica da linguagem de animação e tendo já discutido as especificidades desse gênero, passo agora a explorar um pouco mais suas projeções de futuro, a fim de reafirmar a ideia de que elas nos falam muito mais do presente do que da posteridade.

1.3 Imagens do Futuro

“É a partir do hoje que se pode falar do amanhã” (Cristiana Tejo)

São consideradas aqui como imagens do futuro as representações encontradas nos filmes de ficção científica futurísticos, mais especificamente, nos filmes produzidos na linguagem de animação escolhidos para esta pesquisa: *A Família do Futuro* (Stephen J. Anderson, 2007) e *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008). Essas imagens serão analisadas em dois níveis: como sequências (objetivando abarcar sua constituição como imagens audiovisuais) e como fotogramas, individualmente. O ponto de partida para a escolha dessas imagens foi a abordagem temática das representações de futuro, buscando meios de investigar como tais imagens retratam a relação da sociedade com as mídias audiovisuais. Escolhi duas sequências que considere importantes dentro dos filmes selecionados (de acordo com a temática privilegiada) e a partir dessas sequências formei um conjunto de imagens representativas a serem analisadas separadamente²⁴.

A previsão de futuro sempre provocou o imaginário popular e os meios de comunicação possuem um papel importante nisso. Coradini afirma que esses meios “ao mesmo tempo em que divulgam os avanços tecnológicos, não os deixam de questionar para que não esqueçamos o passado” (2002, p. 108).

Ainda sim, não é meu objetivo relatar as novas tecnologias ou centrar-me em um discurso que resulte em uma lista de projeções dos novos avanços possíveis. É preciso ultrapassar essa camada e observar também, como a sociedade está articulada com esses

²⁴ O processo de escolha dos filmes, das sequências e dos fotogramas será detalhado no próximo item desse capítulo.

avanços, observar o homem e seus anseios. Afinal, não existe tecnologia sem pensamento humano. Assim, as noções do porvir apresentadas nessas narrativas serão vistas aqui como resultado das opções atuais, em um recorte temático que busca observar como essas projeções de futuro retratam a relação da sociedade com as mídias audiovisuais.

O cinema será abordado a partir da linguagem de animação e essa escolha busca explorar a produção de sentidos e os processos de criação da imagem animada, levando em consideração a liberdade de criação que os diretores, roteiristas e animadores têm sob essa linguagem.

Como já apontei na introdução desta dissertação, considero que essas imagens são produto do imaginário do homem e o imaginário é parte constitutiva da realidade humana (MORIN, 1997, p. 13). Partindo das reflexões propostas por Morin (1997), alicersei minhas reflexões procurando observar o que esse autor chamou de “duplo mistério”. Trata-se de observar a realidade imaginária do cinema e a realidade imaginária do homem.

A escolha do título principal, “O Futuro do Presente”, surgiu depois de várias horas assistindo *WALL-E* com a opção “comentários do diretor” ativada. Durante uma das sequências do filme em que é mostrada a ala principal da *Axiom* (aeronave em que vivem os humanos, há 700 anos), Staton afirma que a composição daquela cena foi inspirada na sua observação das dinâmicas de grandes cidades como Nova York e na tentativa de imaginar como estaria a sociedade no futuro.



Figura 16 - Ala central da *Axiom*, fotograma do filme *WALL-E* (2008).

Ainda sobre o título da dissertação, cabe relatar que durante o período de desenvolvimento da pesquisa, um livro tornou-se de importante referência para as discussões

sobre as temáticas futurísticas. Tomei conhecimento que o Itaú Cultural²⁵ organizou uma exposição comemorativa dos 20 anos de atuação da instituição em 2008, intitulada “Futuro do Presente”²⁶. Essa exposição foi organizada pelos curadores Agnaldo Farias (professor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, crítico e curador independente) e Cristiana Tejo (diretora do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães e curadora da exposição *Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 2005-2006*) que entre os produtos resultantes apresentou um livro que compila os textos elaborados para as mesas de discussão do evento, além do catálogo das obras ali apresentadas. Apesar de toda importância dada ao livro organizado pelo Itaú Cultural, o título da dissertação não foi inspirado por seu título, pois dele só tomei conhecimento após a definição do título da dissertação.

1.4 Os filmes, as escolhas e interlocuções teórico-metodológicas: caminhos possíveis

Com a intenção de analisar as imagens do futuro nas obras de ficção científica do cinema de animação, explorando a temática específica da representação das mídias de comunicação audiovisuais em seu diálogo com a sociedade retratada nas obras escolhidas, utilizei os filmes *A Família do Futuro* (2007) e *WALL-E* (2008). Tal seleção partiu da lista de filmes classificados no gênero de ficção científica e produzidos na linguagem do cinema de animação fornecida pelo site *Box Office Mojo*²⁷.

Diante da quantidade de obras e da impossibilidade de usá-las em sua totalidade durante o período da pesquisa, foi elaborado um esquema de filtros objetivando a construção de um esquema representativo, que pudesse justificar e tornar substancial a definição do *corpus*.

O primeiro filtro aplicado à listagem foi um recorte temporal de cinco anos (2005 a 2010), uma vez que essa pesquisa empenha-se em fazer observações dos processos de comunicação na atualidade, a partir do cinema contemporâneo. Esse procedimento resultou em um conjunto formado por treze filmes.

²⁵ O Itaú Cultural é Instituto privado, voltado à pesquisa e produção de conteúdo, ao mapeamento, fomento e estímulo à produção e difusão de manifestações artísticas. Informações disponíveis em: <http://www.itaucultural.org.br/>

²⁶ Futuro do Presente. – São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

²⁷ *Box Office Mojo* é uma publicação on-line e um serviço de avisos e informações sobre filmes e bilheterias. Sua finalidade é elucidar os filmes através da integração de arte e negócios. O *Box Office Mojo* foi fundado em 1999 e tornou-se a primeira fonte de referência mundial em dados sobre faturamentos de filmes e bilheterias, sendo regularmente citado em publicações do jornal Los Angeles Times, Wall Street Journal, E.U.A. Today, Bloomberg, Forbes, também apresentado na CNN, CNBC, Access Hollywood e Fox News, entre outros programas televisivos. O site pode ser acessado pelo endereço: <http://www.boxofficemojo.com/>

Em um segundo filtro, esses filmes foram agrupados por nacionalidade, para que fossem observados quais os países com maior número de produção, o que determinou a escolha pelas obras norte-americanas, formando um conjunto de oito filmes. Soma-se a isso o fato de que essas obras obtiveram destaque e pode-se dizer que foram reconhecidas mundialmente, conforme dados comparativos das bilheterias dos filmes (observar dados no infográfico da página 43).

O conjunto composto pelos oito filmes norte-americanos esteve presente na pesquisa até o exame de qualificação²⁸. Naquele momento eu acreditava que o trabalho pudesse ser desenvolvido abordando esse número de filmes, mas discussões ali surgidas, bem como em orientações coletivas e o próprio avanço da pesquisa mostraram que ainda era necessário elaborar um esquema de análise, para que o material fosse aproveitado de forma mais eficaz nas investigações, fazendo surgir a necessidade de observar as temáticas abordadas pelos filmes.

Nesse sentido, ganharam destaque os filmes em que a narrativa apresentava marcas de futuro. Essas marcas são entendidas aqui como datas ou citações que enquadrem o tempo representado na narrativa como uma projeção de futuro. A partir do resultado de mais esse filtro a pesquisa passou a centrar-se nos filmes *A Família do Futuro* (Stephen J. Anderson, 2007), *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008) e *Batalha por T.E.R.A* (Aristomenis Tsirbas, 2009).

A lista de filmes que então parecia finalizada precisou de um novo ajuste: *Batalha por T.E.R.A* (2009) teve sua estreia nos Estados Unidos datada em maio de 2009, mas só chegou aos cinemas brasileiros em setembro de 2010. A diferença de 17 meses entre o lançamento norte-americano e o lançamento brasileiro também acarretou atraso no lançamento do filme em DVD (lançado em janeiro de 2011), o que inviabilizou seu uso nesta pesquisa, uma vez que, dados os prazos estabelecidos pelo cronograma de pesquisa, em janeiro de 2011 não haveria tempo hábil para efetuar a análise do material.

Ainda que brevemente, apresento a seguir o enredo dos dois produtos selecionados para esta pesquisa.

A Família do Futuro (2007) é o 47º filme de animação dos estúdios Disney e foi baseado no livro de William Joyce, *Um Dia com Wilbur Robinson*. A narrativa conta a história de um garoto de 12 anos que mora no Orfanato da Rua 6 (*6TH Street Orphanage*).

²⁸ Realizado no dia 28 de setembro de 2010. A comissão examinadora foi formada pelas Professoras Doutoras Maria Érica de Oliveira Lima (Examinador interno), Lisabete Coradini (Examinador externo - PPGCS/UFRN) e Josimey Costa da Silva (Orientadora).

Lewis é inventor e em meio a uma aventura embarca numa viagem ao ano de 2037 para encontrar a família que ele nunca conheceu.

WALL-E (2008) é um longa metragem da Disney/Pixar com direção e roteiro de Andrew Stanton. Nesse filme, a população deixa a terra devido à grande quantidade de lixo e passa a viver temporariamente em uma nave espacial, a *Axiom*, enquanto a terra precisa ser “reciclada” por robôs chamados “WALL-E” (acrônimo para “Waste Allocation Load Lifters – Earth”, em português, “Levantadores de Carga para Alocação de Lixo - Classe Terra”). O filme é protagonizado pelo último robô restante na terra, que desenvolve seu trabalho há 700 anos.

Depois da escolha dos filmes, o passo seguinte foi elaboração de um esquema que sistematizasse as formas de abordar as obras escolhidas. É importante enfatizar que, devido à complexidade do tema e dos conceitos trabalhados nesta dissertação, os filmes serão abordados em âmbitos diferentes, objetivando trabalhar diretamente na problemática da pesquisa e atingir aos objetivos propostos. São eles:

- Nível da sequência: trata-se da análise da construção (composição) das cenas e a contextualização (espaço-temporal) em que as narrativas foram desenvolvidas;
- Nível da imagem: a partir da análise das imagens (fotogramas) pode-se observar os elementos isolados, explorando a composição da imagem animada;
- Uso de “material extra”: pretendo, com isso, explorar os ‘bônus especiais’ encontrados nos DVDs dos filmes, principalmente os comentários dos diretores, que foram transcritos.

Os fotogramas foram analisados a partir de técnicas de análise de imagem, com base nos pressupostos defendidos por Donis A. Dondis²⁹ para investigar a composição dos elementos essenciais da comunicação visual.

Utilizei-me também das técnicas de análise fílmica a partir dos apontamentos de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (no livro *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*, 2008) e Laurent Jullier e Michel Marie (no livro *Lendo as Imagens do Cinema*, 2009). A seleção das sequências foi feita com base na temática específica (procurando observar como essas imagens futurísticas, retratam a relação da sociedade com as mídias audiovisuais).

Como aponta Flusser (2007), os “filmes são fotografias que falam” (p. 109). Nesse sentido, trabalho com esses filmes como produtos audiovisuais, isto é, observando-os de forma ampla, na relação da imagem com o som, atentando para o papel da música e da fala

²⁹ DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo Martins Fontes, 1997

dos personagens junto às imagens na produção de sentido e acrescentando a isso reflexões acerca dos comentários dos diretores e do “material extra” apresentado nos DVDs (especialmente nas declarações em *off* feitas pelos diretores ao longo do filme).

Como procurei demonstrar, minha intenção neste trabalho – no que diz respeito aos aspectos metodológicos – foi desenvolver uma proposta com múltiplos métodos que incluísse análise fílmica, análise das imagens e ainda o estudo do imaginário, proposto por Edgar Morin (1997).

A figura abaixo mostra as etapas de escolha dos filmes da pesquisa, conforme foram descritas nesta seção do texto:

1º Passo

Box Office Mojo



GÊNERO **FIÇÃO CIENTÍFICA**
LINGUAGEM DE **ANIMAÇÃO**

35
filmes

2º Passo • Filtros

Recorte temporal

5 ANOS
(2005 - 2010)

13
filmes

Recorte por nacionalidade

PAÍSES COM MAIOR PRODUÇÃO

FILME

WALL-E
MONSTROS VS. ALIENÍGENAS
O GALINHO CHICKEN LITTLE
ROBÔS
A FAMÍLIA DO FUTURO
PLANETA 51
STAR WARS: A GUERRA DOS CLONES
SPACE CHIMPS - MICOS NO ESPAÇO
OS MOSCONALITAS NO MUNDO DA LUA
ASTRO BOY
BATALHA POR T.E.R.A.
APPLESEED
RENAISSANCE

PAÍS DE ORIGEM

ESTADOS UNIDOS
ESTADOS UNIDOS
ESTADOS UNIDOS
ESTADOS UNIDOS
ESTADOS UNIDOS
ESPAÑA / ESTADOS UNIDOS
ESTADOS UNIDOS
ESTADOS UNIDOS
BÉLGICA / ESTADOS UNIDOS
HONG KONG / EUA / JAPÃO
ESTADOS UNIDOS
JAPÃO
FRANÇA / UK / LUXEMBOURGO

BILHETERIA

\$521.311,86
\$381.509,87
\$314.432,84
\$260.718,33
\$169.333,03
\$105.647,10
\$68.282,84
\$64.834,96
\$41.721,41
\$39.886,99
\$6.101,05
\$1.831,35
\$1.461,99

EUA

08
filmes

Recorte temático

MARCAS DE FUTURO

3 filmes

{ WALL-E
A FAMÍLIA DO FUTURO
BATALHA POR T.E.R.A.

MUDANÇA DE PLANOS:

BATALHA POR T.E.R.A. SERÁ LANÇADO EM DVD NA 2ª QUINZENA DE JANEIRO DE 2011, O QUE INVIABILIZA SEU USO NESTA PESQUISA.



2 filmes

{ WALL-E
A FAMÍLIA DO FUTURO
BATALHA POR T.E.R.A.

Figura 17 – Infográfico - Selecionando os filmes para análise

2. IMAGEM E IMAGINÁRIO

2.1 Cinema, representação e imaginário

“Depois de cem anos de imagens que se movem e de sons, nossa superfície não é mais a mesma. Por baixo dessa superfície, é mais difícil dizer. Não podemos mais negar a existência do cinema, fora ou dentro de nós [...]. Está na bagagem de todos. Penetrou em nós, sem desprezar qualquer área que pudesse ser explorada.”
(CARRIÈRE, 1995, p. 217).

Este capítulo apresenta uma discussão a partir do cinema como forma de representação e em torno da imagem e do imaginário. A imagem será entendida aqui como produzida para o ato de comunicar, significando a representação de um objeto ou reprodução mental de uma sensação, na ausência da causa que a produziu³⁰ e o imaginário como um “campo de pesquisa sobre as imagens que ordenam os modos de representação” (BENETTI, 2009, p. 176).

Morin (1997, p.16) afirma que é enquanto representação que o cinema nos convida a refletir sobre o “imaginário da realidade e sobre a realidade do imaginário”. Acredito que esse movimento constante traçado pelo autor, ora explorador do imaginário, ora explorador da realidade seja de grande importância para se entender as representações temáticas dos filmes abordados nesta pesquisa.

Tendo em vista a gama de possibilidades interpretativas existentes sobre as **imagens do futuro**, especialmente levando-se em consideração a interface pretendida e já explicitada em relação aos estudos do imaginário, presume-se o caráter às vezes conflitante de muitas das ópticas que compõem o campo. Por isso, diante da polissemia temática acerca desses estudos, minhas interlocuções partem das proposições de Edgar Morin (1997), em seu livro, *Cinema ou o Homem Imaginário* e das colocações feitas por Jean-Jacques Wunenburger (2007) e Lisabete Coradini (1999), a fim de respaldar as discussões sobre o tema.

As contribuições feitas por Jean-Jacques Wunenburger (2007), no livro “O imaginário”, me ajudaram a esclarecer conceitos, valores, métodos e estruturas que envolvem o estudo dessa área. Além disso, as discussões feitas por Lisabete Coradini (1999) no texto da sua tese intitulada de “Memórias del Futuro: imágenes y discursos de la ciudad latino-americana” auxiliam muito, na medida em que explicitam um processo investigativo cujo intuito foi saber como as cidades foram imaginadas pelo cinema, pela literatura, pelas séries

³⁰ Representação, conforme utilizada neste trabalho, não é vista aqui no sentido da representação social, termo explorado pela Teoria das Representações Sociais, preconizada pelo psicólogo social europeu Serge Moscovici.

de televisão e pela arquitetura nos anos 50. As colocações sobre futuro e imaginário feitas pela autora ajudaram a traçar o rumo desta discussão.

Procurar os autores aqui referenciados foi um movimento importante para que eu pudesse estabelecer um quadro de inteligibilidade no encadeamento das produções teóricas e empíricas desta pesquisa, uma vez que penetrar em camadas mais densas na investigação das representações implícitas e/ou explícitas nas imagens do futuro era/é condição fundamental para o desenvolvimento de um trabalho que se pretende acadêmico.

Ora, as imagens sobre as quais este estudo se debruça são símbolos. Logo, possuem significado. Esse entendimento levou-me a questionar como está sendo imaginada pelo cinema a relação entre a mídia audiovisual e a sociedade contemporânea.

Em seus apontamentos, Morin (1997) considera as especificidades da linguagem cinematográfica e traça uma investigação detalhada das imagens produzidas pelo cinema, considerando que essas são, como bem coloca, representação viva, representação simbólica; imagem portadora de um potencial de subjetivação e objetivação;

Ora, o cinema como toda a figuração (pintura, desenho) é uma imagem de imagem, mas, como a fotografia, é uma imagem da imagem perceptiva e, melhor do que a fotografia, é uma imagem animada, quer dizer, viva. (idem, p. 16).

As reflexões propostas pelo autor permitem uma investigação do imaginário que entende o cinema como instrumento para compreender a sociedade e a própria sociedade para compreender o cinema. Morin (1997) aponta que, como forma de representação, o cinema é capaz de nos levar a observar a realidade imaginada do homem e a realidade imaginada do cinema, que é considerado pelo pensador como um “fantástico universo imaginário, feito de mitos, deuses, espíritos, universo que não era apenas sobreimpresso na vida real, mas que fazia parte desta realidade antro-po-social” (p. 13) e o imaginário como a dimensão do pensamento imagético, mágico e da fantasia, parte constitutiva da realidade humana.

O cinema apresenta uma realidade imaginária e foi diante dessa colocação que passei a investigar como os seres humanos têm representado seu mundo, através do cinema de animação. Considero importante observar que apesar dessa linguagem atingir hoje “um nível técnico que lhe permite transitar sem problemas por todo espectro da expressão visual” (BARBOSA JÚNIOR, 2005, p. 13), dando aos seus criadores total liberdade na criação visual e concepções temáticas, o que expande o encanto provocado por essas imagens é o fato de carregarem uma visão da realidade. Não é pelo real, nem pela verossimilhança, mas pela imagem do real, embasada pelo imaginário de quem as criou, como bem coloca Morin (1997):

Aqui – no, para e pelo cinema – o que me seduzia era o universo arcaico de duplos,

fantasmas, projectados nos ecrãs, que nos possuíam, nos envolviam, que viviam em nós, para nós, a nossa vida não vivida que alimentava a nossa vida vivida, de sonhos, desejos, aspirações, normas; (p. 17).

Esse universo imaginário representado muitas vezes por robôs, animais ou objetos inanimados é uma realidade imaginada não apenas em “função de estímulos exteriores, mas também em função da nossa lógica, da nossa ideologia, portanto, também, da nossa cultura” (MORIN, 1997, p. 15). Sendo assim, essa representação permite-nos refletir sobre o imaginário da realidade e sobre a realidade do imaginário. Refletindo assim, o nosso mundo através do imaginário e o representando por meio das mais variadas formas.

É certo que, desde que surgiu à superfície da terra, sempre o homem alienou as suas imagens, fixando-as em ossos, em marfim ou na parede das cavernas. É certo que o cinema pertence à mesma família dos desenhos rupestres dos Eyzies, de Altamira e de Lascaux, das representações sagradas e profanas, dos mitos, das lendas e da literatura... Nunca, porém, a tal ponto com a realidade natural. Houve, por isso, que esperar pelo cinema, para que viessem a ser tão originalmente exteriorizados esses processos imaginários (idem, p. 245).

Pelas imagens cinematográficas podemos visualizar os nossos sonhos transportados em uma matéria real. Dessa forma, procuro observar como *A Família do Futuro* (2007) e *WALL-E* (2008) – obras do cinema de animação, feitos sob as características do gênero de ficção científica – imaginam a vida humana na terra no porvir. Coradini (1999) ressalta que a imaginação é o meio pelo qual as pessoas estruturam seu mundo, dando significado, e a investigação desses significados mostra-nos como estamos pensando o presente, nossos anseios, medos e expectativas hoje, pois é assim que o cinema se transforma em representação, isto é, em imagens.

O imaginário trabalha com imagens e símbolos. Investigar o imaginário significa, aqui, partir das observações dessas imagens, entendidas como símbolos por Morin (1997) (pois sempre representam algo), para quem, “estas formas são suficientes para que se reconheça o objeto fotografado. São sinais. Mas são mais símbolos do que sinais” (p. 197).

No cinema nada é construído aleatoriamente, cada fotograma é montado de forma a dar significado, a comunicar algo. Toda imagem tem uma função simbólica e contém todas as riquezas do espírito humano em estado nascente. Assim Carrière (1995) afirma que “o cinema [...] é parte do que vestimos, de como nos comportamos, de nossas ideias, nossos desejos, nossos terrores.” (p. 218).

2.2 Imaginando o Futuro

Nesta seção analiso as etapas de concepção dos filmes *A Família do Futuro* (2007) e *WALL-E* (2008), explorando as primeiras etapas do “fazer” animação. Compreendidas aqui como: a elaboração da história e suas primeiras ideias, o roteiro e a criação do *storyboard*. Ressalto, porém, que não é minha intenção ignorar a existência e importância de outras etapas e profissionais envolvidos no processo de produção desses filmes.

Esse tipo de abordagem me permitiu conhecer os rumos que guiaram a construção da narrativa do filme *A Família do Futuro* (2007), sob o comando do diretor Stephen Anderson e do filme *WALL-E* (2008), dirigido por Andrew Stanton – de modo a retomar a pergunta inicial desta pesquisa: “Como, nos dias de hoje, estamos pensando o futuro?” –. A análise desse processo é uma forma de aproximação para investigar o imaginário mobilizado na criação dos filmes e também compreender como os criadores das animações aqui estudadas pensaram e construíram as imagens de futuro representadas nos filmes.

Para realizar essa etapa da pesquisa, utilizei os comentários dos diretores sobre a produção dos filmes, material esse disponibilizado como bônus nos DVDs dos filmes, além do roteiro e do *press kit*³¹, disponibilizado³² pelos produtores de *WALL-E* (2008). Não foi possível ter acesso ao mesmo tipo de material do filme *A Família do Futuro* (2007), por não terem sido disponibilizados para download pela Disney Animation.

Jason Surrell, autor do livro *O segredo dos Roteiros da Disney* (2009, p. 9), afirma que “se um grande filme pode ser considerado o resultado de uma alquimia mágica, o roteiro representa em forma destilada o processo criativo mais amplo do qual é parte integrante”. Surrell, que escreve espetáculos para Walt Disney Imagineering, comenta que o roteiro pode “ser apenas uma peça na construção de um bom filme, mas talvez seja a mais importante”.

A elaboração de um roteiro pode partir dos rascunhos das primeiras ideias elaboradas pelos escritores. Mas existem casos em que o roteiro pode ser inspirado em alguma obra, como em *A Família do Futuro*, baseado no livro *A Day With Wilbur Robinson* (Um Dia com Wilbur Robinson), de William Joyce. As primeiras ideias também podem começar com um

³¹ O termo *Press Kit* é termo usado pelas equipes de assessoria de imprensa, e segundo Manual de Assessoria da Federação Nacional dos Jornalistas (2007, p. 13), trata-se de um kit (uma pasta) enviado “à imprensa contendo textos e fotos para subsidiar os jornalistas de redação com informações, normalmente usadas em entrevistas coletivas, individuais ou feiras e eventos.”

³² Roteiro original do filme *WALL-E* disponível em: http://disneystudiosawards.movies.go.com/wall-e_script.pdf e *Press kit* disponível em: <http://adisney.go.com/disneypictures/wall-e/media/downloads/WALLEProductionNotes.pdf>

simples almoço de equipe, depois de uma sessão de *Brainstorm*³³, em meio a pequenos rascunhos feitos no guardanapo do restaurante, como surgiram as primeiras ideias de *WALL-E*. Ou seja, não existe forma definida para se começar a fazer um roteiro. O roteiro compreende a história, a estrutura, os personagens e os diálogos do filme.

Depois que as ideias são debatidas, postas no papel e com o roteiro em mãos, a equipe precisa preparar a apresentação visual numa série de esboços, para isso é elaborado o *storyboard*. Na Pixar Animation Studios existe um cargo que foi inventado pelos estúdios Disney, chamado *story artist* (artista de história), são desenhistas responsáveis pelos primeiros esboços da animação, por simular o plano de uma cena, explorar possibilidades, detectar problemas imprevistos, na narrativa e na logística do filme. Depois dos desenhos prontos, o artista da história precisa formular uma apresentação para mostrar todo material ao diretor e demais artistas envolvidos no processo, durante o processo de produção do filme esse *storyboard* poderá (e deverá) sofrer inúmeras modificações.

Entre as finalidades do *storyboard*, três delas se destacam: serve como primeiro teste visual de uma ideia, uma demonstração do trabalho a ser executado pela equipe e, para o patrocinador, dá uma ideia do tipo de filme a ser recebido.

Chamo atenção para a primeira finalidade citada: cabe ao artista de história representar o roteiro em imagens. É o primeiro teste visual da animação. Dessa forma – usando o *WALL-E* como exemplo – as ideias e o roteiro elaborados pelo roteirista foram interpretadas pelo artista de história, que transformou o roteiro em imagem, simulando as primeiras cenas do filme.



Figura 18 - Storyboard feito por Derek Thompson para *WALL-E*³⁴

Andrew Stanton (2008) comenta que existem casos em que o *storyboard*, foge muito à ideia de quem escreveu o roteiro, o que faz com que ele tenha ser refeito por várias outras vezes. Por isso, a cada nova etapa trabalhada no *storyboard*, o artista de história deve fazer uma apresentação aos demais componentes da equipe, que irão debater toda concepção visual.

³³ Termo conhecido também como **tempestade de ideias**. Refere-se a uma técnica de dinâmica de grupo, atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de uma pessoa ou grupo a respeito de um tema determinado.

³⁴ Imagem disponível em:

http://www.rottentomatoes.com/m/wall_e/news/1741889/exclusive_the_storyboards_of_wall_e Acesso em: 02 de Janeiro de 2011

Nessa fase de concepção existem muitas mudanças. É um processo normal dentro das práticas produções.

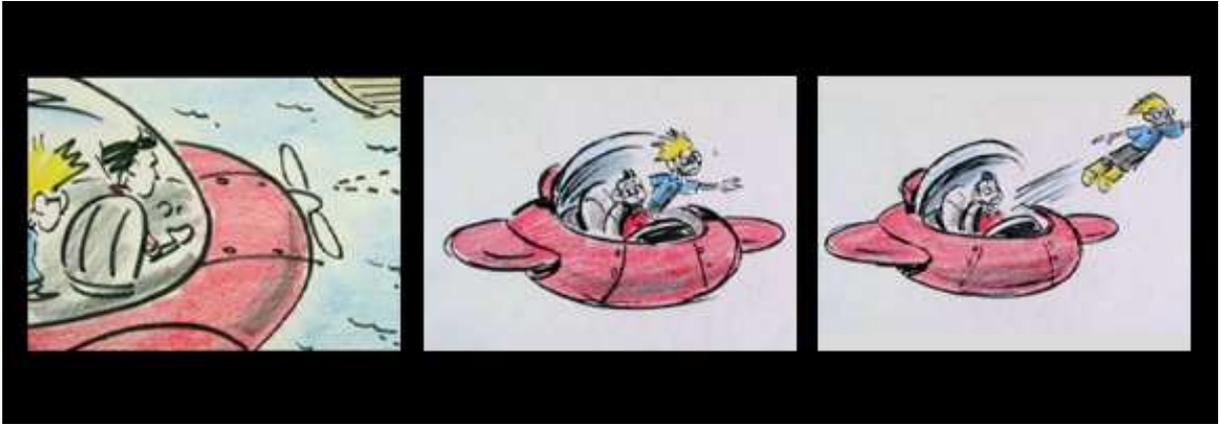


Figura 19 – Exemplo do primeiro storyboard feito para *A Família do Futuro*

2.2.1 O futuro em 700 anos: WALL-E

WALL-E (2008) foi produzido pela Pixar Animation Studios. Nesse filme, a população precisou deixar a Terra devido à grande quantidade de lixo e passou a viver temporariamente em uma nave chamada *Axiom*, enquanto o Planeta seria “reciclado” por robôs chamados “WALL-E” (acrônimo para “Waste Allocation Load Lifters – Earth”, em português, “Levantadores de Carga para Alocação de Lixo - Classe Terra”).

Depois de 700 anos, apenas um robô continua a fazer seu trabalho na Terra. A rotina do WALL-E consiste em passar o dia compactando e empilhando lixo e no final voltar para seu caminhão na companhia de uma barata, sua única amiga.

Após centenas de anos sozinho fazendo o que foi programado para fazer, WALL-E descobre um novo propósito na vida (além de coletar quinquilharias) quando encontra uma elegante robô chamada EVE³⁵ (Extra-terrestrial Vegetation Evaluator). EVE descobre que WALL-E encontrou, sem saber a chave para o futuro do planeta e corre de volta ao espaço para relatar suas descobertas para os humanos que têm estado esperando a bordo da nave *Axiom* pela notícia de que é seguro voltar para casa.

A história original escrita por Andrew Stanton e Pete Docter nasceu no verão de 1994, em um almoço informal em que estavam reunidos Stanton, John Lasseter, Pete Docter e Joe Ranft discutindo as primeiras ideias para *Vida de Inseto* (Pixar, 1998), *Monstros S.A* (Pixar, 2001) e *Procurando Nemo* (Pixar, 2003). Esse tipo de conversa era comum entre a equipe da

³⁵ Na versão brasileira do filme, a personagem se chama de Eva, mas optei por manter seu nome original durante o texto pelo significado que o nome do robô apresenta (EVE - Extra-terrestrial Vegetation Evaluator).

Pixar, que declara terem feito os primeiros rascunhos dos seus principais personagens em um guardanapo de restaurante.



Figura 20 - Rascunhos feitos pela equipe da Pixar³⁶

Stanton participou de todas as etapas, desde as primeiras ideias até sua finalização. Trabalhando para a Pixar Animation Studios desde 1990, ele hoje atua como diretor, roteirista e vice-presidente de criação do estúdio. Seu poder de atuação na empresa só está abaixo do presidente de criação, John Lasseter.



Figura 21 - Andrew Stanton, roteirista e diretor do filme Wall-e³⁷

Stanton declara que as primeiras concepções imaginadas eram sobre um pequeno robô abandonado na Terra, uma espécie de Robinson Crusoe, o que suscitou perguntas como: e “se a humanidade tivesse que deixar a Terra e alguém se esquecesse de desligar o último robô, e ele não soubesse se poderia parar de fazer o que está fazendo?”. Posteriormente a ideia foi

³⁶ Fotograma retirado do vídeo “WALL-E Teaser”, disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=nuAGE5_fgIA. Acesso em: 02 de Fevereiro de 2011

³⁷ Imagem retirada do site: <http://pixaraustralia.blogspot.com/2010/09/will-andrew-stanton-direct-for-pixar.html>. Acesso em: 18 de fevereiro de 2011.

tomando forma através de outros questionamentos como, “e se realmente a coisa mais humana deixada no universo fosse uma máquina?” declara o diretor em nota divulgada à imprensa na época do lançamento do filme³⁸.

O roteiro de *WALL-E* criou um conto futurístico, romance e aventura intergaláctica. Segundo produtor Jim Morris, esse filme é “uma mistura de gêneros. É uma história de amor, é um filme de ficção científica, é uma comédia, é uma comédia romântica.” Stanton e Reardon criaram uma aventura de amor entre dois robôs, transformando a paixão de WALL-E por EVE no fio condutor de todo enredo. Uma mistura que envolve duas personalidades opostas, com objetivos opostos de vida. Um robô inocente e desprezioso e uma robô centrada somente em executar seu trabalho como sonda. Ela é elegante e muito futurística e ele enferrujado e sujo.

Nessa obra, Andrew Stanton contou com a ajuda de Jim Reardon para desenvolver o roteiro. Toda personalidade dada ao WALL-E foi criada com base no imaginário musical das canções dos anos 1960. Stanton faz inúmeras referências ao filme “*Olá, Dolly!*” (*Hello, Dolly!* - 1969). Percebemos durante o filme que o WALL-E faz repetidas visualizações de vídeos antigos do filme, o que levou ao desenvolvimento de sua personalidade romântica. Ainda sobre o uso do filme como referência, o diretor comenta: “gosto do contraste do novo com o velho, e *Alô Dolly!* foi um dos musicais que participei quanto tomava aulas de teatro no colégio”³⁹.



Figura 22 - WALL-E e sua paixão por *Olá, Dolly* (1968)

³⁸ O documento completo está disponível para download em: <http://adisney.go.com/disneypictures/wall-e/media/downloads/WALLEProductionNotes.pdf>. Último acesso em: 02 de fevereiro de 2011.

³⁹ O comentário feito por Andrew Stanton foi retirado da entrevista feita à jornalista Marcela Tavares e publicada no site <http://www.omelete.com.br>. Material disponível em: <http://www.omelete.com.br/cinema/entrevista-andrew-stanton-diretor-de-wall-e/>. Acesso em 18 de fevereiro de 2011.

Os criadores deram a WALL-E características que fizessem dele o personagem mais “humano” do filme. “Este pequeno robô realmente ensina a humanidade a voltar a ser humana”, declara o co-produtor Lindsey Collins. Aqui observamos uma especificidade da animação: a representação de características humanas e do nosso mundo. Não se trata da reprodução da natureza, isso seria negar a função do animador, que tem sempre o desejo de criar algo que vá além da cuidadosa confecção de uma cópia fiel das formas e dos movimentos naturais (função essa atribuída à câmera cinematográfica comum). A equipe de criação e direção de arte envolvida no filme centra seus esforços em fabricar um mundo gráfico que só a animação pode criar.

Andrew Stanton declara o desejo de resgatar as sensações vividas ao assistir aos clássicos filmes de ficção científica e ver-se envolvido por mundos tão bem elaborados. “Eu não vi um filme, desde então, que me fez sentir da mesma maneira, então eu queria resgatar esse sentimento”⁴⁰, complementa. A sensação descrita pelo diretor é característica do gênero de ficção científica, em que o espectador sabe que aqueles mundos não existem, mas tudo faz sentido naquele universo, dessa forma, ele sabe que tudo que é mostrado é possível dentro daquele mundo, naquele contexto, nunca fora dele. Por esse motivo *WALL-E* recebeu influência dos filmes de ficção científica dos anos 1970⁴¹, como *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982), *Corrida Silenciosa* (1972), *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), *Outland: Comando Titânio* (1981), *Planeta dos Macacos* (1968), *Star Trek: O Filme* (1979) e *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977).

Ao abordar as temáticas tratadas em *WALL-E*, percebemos questões que tratam do meio ambiente, consumismo, relação homem-máquina, da comunicação mediada por aparelhos eletrônicos e digitais e temas como a solidão. Stanton declara não ter sido sua intenção provocar algum tipo de discussão sobre problemas ambientais ou ecologia. Ele afirma que enquanto discutia as primeiras ideias com Pete Docter, sentiu-se forçado a desenvolver uma história secundária para dar sentido à história do robô abandonado na Terra e à tristeza na personalidade de WALL-E. A primeira coisa imaginada por Stanton foi um compactador de lixo, que para ele soava como algo triste, “fundo do poço”, como declara. Foi essa ideia que gerou o primeiro nome para o filme (mantido por mais de 10 anos): Planeta Lixo.

⁴⁰ “I haven’t seen a movie since then that made me feel that same way when we went out to space, so I wanted to recapture that feeling, he explains.”

⁴¹ Wortham, Jenna. *Retro Futurism of Wall-E Recalls 2001, Blade Runner*. Wired.com. Disponível em: <<http://www.wired.com/underwire/2008/06/retro-futurism/>>. Acesso em: 03 de Janeiro de 2011.

Para compor o cenário do “Planeta Lixo”, Docter e Stanton afirmam terem sido inspirados pelo contexto em que viviam, e logo surgiram questionamentos como: “Se continuarmos comprando demais e jogando tudo fora, cedo ou tarde não haverá espaço suficiente para despejar tudo. E quando não houver mais espaço, o que faremos?”, declara o diretor nos comentários do filme. Stanton diz ter ficado surpreso ao constatar que em 2008, ano de lançamento do filme, o mundo estaria passando por esse tipo de problema com o lixo eletrônico e questões ambientais.

A ideia da criação da *Buy N’ Large Corporation* (representada pela sigla BNL), empresa que substitui o governo, no filme, foi inspirada nas grandes empresas e no consumismo comandando a maneira de viver da sociedade. Os autores declaram que extrapolaram algumas características para pensar como seria se uma grande empresa fosse o governo.



Figura 23 - Logomarca da Buy N' Large

Sobre a vida dos humanos na *Axiom*, descrita no roteiro, Stanton declara ter sido influenciado pela dinâmica das grandes cidades. “Às vezes, quando estamos na rua de uma cidade como Nova York e todos estão falando ao celular, ou quando estamos dirigindo e todos estão em seus carros, seus próprios universos particulares, apesar de tecnicamente estarem bem próximos uns dos outros”, declara Stanton.

Depois que as ideias foram debatidas no papel e o roteiro estava em mãos, a equipe precisou preparar a apresentação visual numa série de esboços, para isso foi elaborado o *storyboard*.

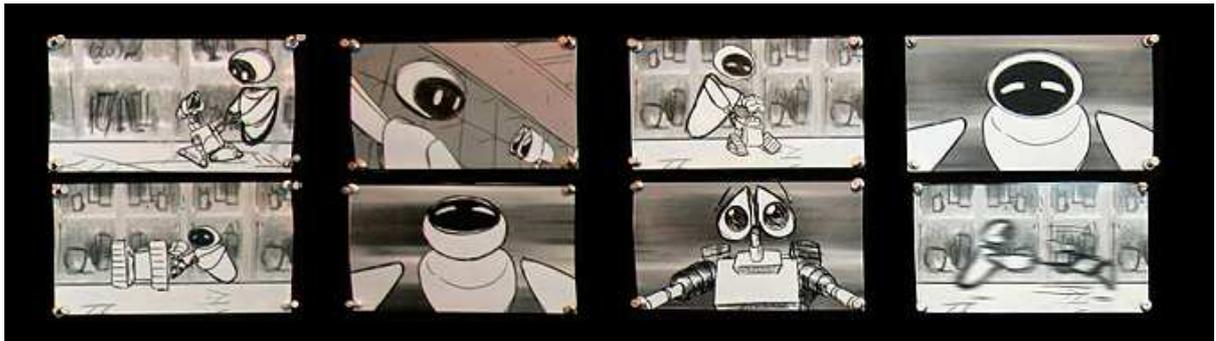


Figura 24 – Exemplo do storyboard do filme WALL-E, feito por Derek Thompson⁴²



Figura 25 - Concepção visual EVE⁴³

A animação é a arte de transformar o movimento real do mundo em um movimento sintético. As equipes envolvidas na produção das imagens animadas precisam ter bons observadores do mundo real. Em *WALL-E*, a equipe de criação gastou tempo fazendo várias visitas de campo às estações de reciclagem para observar os trituradores de lixo e outras máquinas no local. O desenhista Ralph Eggleston, usou as pinturas da NASA dos anos 50 e 60, além dos conceitos da *Tomorrowland Disneyland*, Disney como inspiração. Eggleston declara que as abordagens feitas objetivavam mostrar como o futuro poderia ser: “isso é o que nós quisemos demonstrar com o projeto de este filme. Na concepção da aparência dos personagens e do mundo, nós queremos que o público realmente acredite no mundo que eles estão vendo”.

⁴² Imagem disponível em:

http://www.rottentomatoes.com/m/wall_e/news/1741889/exclusive_the_storyboards_of_wall_e Acesso em: 02 de Janeiro de 2011

⁴³ Imagem disponível em: http://www.filmofilia.com/wp-content/uploads/rg082008/rg1226961067322260/img_2.php. Acesso em: 17 de Fevereiro de 2011.

No universo da animação é comum que os artistas envolvidos na composição visual do filme façam viagens de pesquisa, para conhecer melhor o ambiente ou os objetos que o filme quer representar. Como a história do *WALL-E* é ambientada em grande parte no espaço, essa viagem não foi realizada. “Não vão gastar dinheiro para nos colocar num ônibus espacial”, brinca Angus MacLane, diretor de animação. A equipe estudou, então, os movimentos de um robô usado pela polícia americana para desativar bombas e os movimentos de uma cadeira de rodas especial, que acabaram conhecendo durante o processo de concepção visual dos personagens. A cadeira foi feita com lagartas de tanque em vez de rodas, algo semelhante ao visual criado para o *WALL-E*.



Figura 26 – Robô da polícia americana – Estudo do movimento para WALL-E



Figura 27 - Cadeira de Rodas - Estudo do movimento para WALL-E

Andrew Stanton declara que a maioria das pessoas envolvidas com narrativas de cinema são pessoas do “e se”, e por essa lógica, a ficção científica é o ápice do “e se”. As temáticas abordadas são representações do que se vê hoje e sua extrapolação está ancorada no que defende Stanton: “E se fosse assim, como seria?”

WALL-E é sobre todo filme espacial já imaginado, sobre todo filme de robô já imaginado e todo filme de ficção científica já imaginado, diz Lindsey Collins, Co-Produtora.

2.2.2 O fantástico 2037: A Família do Futuro

A narrativa do filme *A Família do Futuro* (*Meet the Robinsons*, 2007) gira em torno do jovem inventor Lewis, um garoto de 12 anos que mora no Orfanato da Rua 6 (*6TH Street Orphanage*) e sonha em encontrar uma família. Depois de passar por 124 entrevistas, o menino fica frustrado e resolve criar o “scanner de memória”, para tentar lembrar-se das feições de sua verdadeira mãe e assim tentar encontrá-la. Porém antes mesmo de utilizá-lo, a máquina é roubada pelo Bandido do Chapéu Coco, o vilão do filme.

A vida de Lewis começa a mudar quando ele recebe a visita de Wilbur Robinson, um jovem que o leva em uma viagem ao ano de 2037, onde sapos cantores, cachorros que usam óculos são tão comuns quanto ter um polvo como mordomo. No futuro Lewis conhece os Robinsons, a família de Wilbur, que o ajudará a recuperar o scanner de memória e enfrentar o “Cara do Chapéu-Coco”.

Como já informado anteriormente, *A Família do Futuro* (2007) é o 47º filme de animação dos Estúdios Disney. Essa foi a primeira produção feita depois da junção entre a Walt Disney Home Entertainment e a Pixar Animation Studios e esse fato merece destaque porque ao assumir a produção do filme, John Lasseter (um dos fundadores da Pixar e agora diretor criativo de animação da Walt Disney Animation Studios⁴⁴) promoveu várias mudanças na história do filme, principalmente no desenvolvimento do vilão na história.

A história do filme é baseada no livro de William Joyce, *A Day With Wilbur Robinson* (Um Dia com Wilbur Robinson) e a história básica do roteiro veio do texto de Jon Bernstein, em conjunto com dois diretores de criação que trabalhavam no estúdio, durante o ano de 2002.

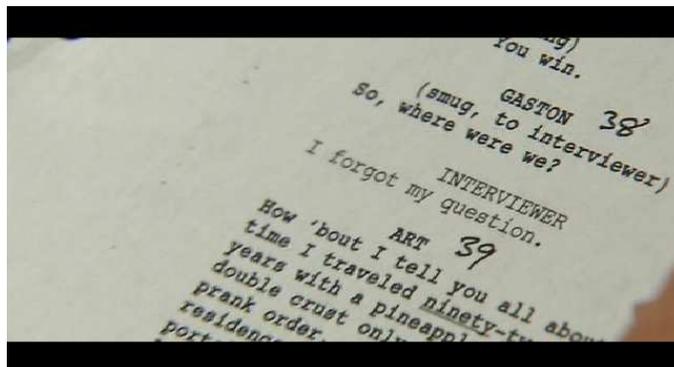


Figura 28 - Roteiro grifado por Anderson

O texto criado por Bernstein passou a ser desenvolvido por Stephen J. Anderson, que recebeu o roteiro em dezembro de 2002 e juntamente com ele, o convite para dirigir ao filme.

⁴⁴ Depois da fusão das empresas, a *Walt Disney Home Entertainment* passou a se chamar *Walt Disney Animation Studios*.

Nessa primeira versão estavam as ideias iniciais da viagem no tempo, a questão do pai de Wilbur ser Lewis e da busca de Lewis por sua mãe. Anderson afirma que decidiu aceitar dirigir o filme depois de ler a primeira página do texto. Ele afirma ter uma ligação especial com filme por também ter sido adotado e por isso, compreender todos os tipos de questionamento feitos por Lewis, como: “De onde eu vim? Quem é minha mãe biológica? Como ela é?”. O diretor assume que esse tipo de pergunta também fez parte de sua vida e por isso sabia o que Lewis tinha em mente.

As primeiras coisas feitas pelo diretor foram: incrementar a trama emocional do filme (em relação a Lewis e sua procura) e criar um tema, que acabou sendo reflexo da vida de Anderson. Ele explica que durante toda sua vida, seus pais sempre o apoiaram e prometiam ajudar na busca por seus parentes biológicos, dizendo que ele iria fazer isso ao completar 18 anos. Certo dia, Anderson percebeu que já estava com 24 anos e não havia feito nada a respeito, foi quando constatou que já não precisava mais preencher esse vazio na vida, porque já havia sido adotado por uma família amorosa e que o apoiava.

Foi assim que o filme ganhou um tema. Para Anderson e Bernstein, é preciso deixar o passado para trás e pensar no futuro. É daí que vem a esperança, e não em se agarrar a coisas que aconteceram, aos fracassos, ao que poderia ter sido melhor, ao que não aconteceu como se desejava, mas que deve-se pensar no rumo que se vai tomar na vida, o que está diante de você. Essa temática está diretamente ligada à própria filosofia de Walt Disney: “Seguir em Frente” (*Keep moving forward!*).

As temáticas relacionadas foram determinantes para a construção dos personagens. Na história do filme, é através da família Robinson que Lewis vai aprender a viver para o futuro e não mais ficar preso às coisas que não funcionam, como muitas das suas invenções que não deram certo e as várias entrevistas de adoção.

Em *A Família do Futuro*, a maneira de trabalhar a concepção visual foi diferente da maneira que Stanton usou para *WALL-E* (2008). O filme dirigido por Anderson contou com uma equipe formada por Don Hall e Nathan Greno, Aurian Redson, Joe Mateo e Michelle Spitz. Em muitos casos, além de desenharem o *storyboard*, essas pessoas também foram os responsáveis pelo desenvolvimento da cena. O *storyboard* do filme contou ainda com a ajuda de William Joyce, que acompanhou o desenvolvimento de cada um, além de ter vários dos personagens que foram criados para o livro, agora no filme.



Figura 29 - Concepção visual e storyboard - A Família do Futuro⁴⁵

A concepção visual das cidades representadas no filme está totalmente ligada aos sentimentos dos personagens. Foi preciso criar três ambientes: o presente ou passado vivido por Lewis; o futuro, quando o garoto encontra a família Robinson e a cidade maligna, resultado dos planos do “Cara do Chapéu-Coco” e sua fiel escudeira, Doris.

O passado de Lewis é representado nas cenas do orfanato e da feira de ciências. O telhado do orfanato virou um lugar de refúgio, aonde Lewis vai para ficar sozinho, para escapar de tudo. A ideia se tornou mais simbólica, pois através dela sabemos quem é Lewis e onde ele está e que tipo de criança é. Ele não quer estar no orfanato. Ele deseja sair de lá.

O universo dos Robinson e a cidade criada por Cornelius Robinson (o pai da família) prestam várias homenagens a Walt Disney, os cenários da cidade do futuro foram inspirados em suas ideias futurísticas e nos parques temáticos como Epcot na Flórida. Esse lugar representa a esperança e o otimismo que Lewis/Cornelius tem no futuro. Já a cidade maligna é a expressão dos sentimentos do Cara do Chapéu-Coco e Doris, a invenção rejeitada por Cornelius e que agora quer dominar o mundo.

O filme precisou fazer uma ligação entre o passado e o futuro, para que os personagens “transitassem” pelo tempo de forma contínua, sem deixar a narrativa confusa. Antes mesmo da revelação de que o pai da família Robinson é Lewis, 37 anos depois e de que o vilão é o ex-companheiro de quarto de Lewis, Goob.

Algumas considerações

É importante observar atentamente o processo de criação dos dois filmes, a maneira como as primeiras ideias foram surgindo e principalmente, o contexto em que foram criadas.

⁴⁵ Imagem disponível em: <http://parkablogs.com/node/2851>. Acesso em 30 de Janeiro de 2011

Stanton, juntamente com Pete Docter e Jim Reardon (*WALL-E*) criam uma representação de como estaria a Terra em 700 anos, ao viver as consequências do tipo de relação com o planeta que, na concepção deles, é estabelecida hoje. Os autores afirmam que suas influências decorrem de um tipo de olhar para o mundo e que a partir disso foram desenvolvidas as temáticas presentes no filme.

Em *A Família do Futuro*, Stephen Anderson parte de uma experiência pessoal vivida pelo diretor, que acaba sendo projetada nos sentimentos de Lewis. No filme, a concepção de Anderson sobre viver em um orfanato e passar por várias entrevistas frustradas de adoção acabaram refletindo na concepção visual do tempo presente de Lewis, assim como sua esperança de futuro está impregnada da representação do futuro construído por Cornelius (nome dado à Lewis no futuro).

Essas considerações nos remetem ao que defende Morin (1997) quando define o cinema como uma realidade imaginada pelo homem, carregada de mitos, experiências, medos, anseios, desejo e acima de tudo do espírito humano. Em *WALL-E*, observamos uma narrativa impregnada pelas experiências dos seus criadores, Stanton e Docter imprimem suas visões de mundo nas temáticas exploradas no filme, imaginam um futuro da cidade com base na Nova York observada por eles, desenvolvem o romance entre WALL-E e EVE com base nas canções do filme que marcou a infância do diretor e ambientam os cenários dos filmes com base nas referências estudadas. Essas constatações foram reforçadas ao acessar o *menu secreto*⁴⁶ do DVD do filme *WALL-E*, lá encontrei um vídeo feito pela equipe de produção, chamado “GEEK-O-RAMA”, que na versão em português do DVD foi chamado de “ESTRANHOS”. Nessa seção a equipe de produção relata como foram feitas as referências, como cada pessoa envolvida no processo de elaboração e produção do filme deixou suas marcas.

A realidade imaginada em *A Família do Futuro* apresenta a vida de Lewis com características da própria vida do diretor do filme, Anderson usou sua experiência de adoção para dar vida ao personagem. Algo semelhante aconteceu com os personagens que foram tirados do livro de William Joyce, o escritor que também participou da produção do filme afirma que ao escrever a história no livro seu desejo era fazer uma biografia de como foi sua

⁴⁶ É muito comum que os DVDs americanos venham com menus secretos, são os chamados “ovos de páscoa” (em inglês, Easter eggs). Essa é uma prática comum e os espectadores precisam usar o controle remoto ou o mouse do computador para achar os menus secretos. A versão brasileira do DVD do filme *WALL-E* possui dois extras secretos, que podem ser acessado ao clicar na logomarca da BNL (que fica no canto superior esquerdo do vídeo) e no ícone que contém a letra “W” (que fica no centro da tela do menu principal). Para acessar o vídeo “GEEK-O-RAMA” é preciso clicar na logomarca da BNL.

infância, ou ao menos como gostaria que tivesse sido. Cada personagem foi inspirado em um membro da família de Joyce.

2.3 Representações futurísticas: o imaginário nos filmes *WALL-E* e *A Família do Futuro*

Enquanto a animação observa o mundo para transformar seus movimentos reais em movimentos sintéticos, a ficção científica faz um levantamento do passado e uma escuta do presente para construir uma representação do futuro. Nesse sentido, procurei observar as temáticas de futuro nos filmes *WALL-E* (2008) e *A Família do Futuro* (2007), tendo em vista possibilidades de captar o imaginário dessas obras.

Para fazer a análise dessas imagens, meu olhar sobre o filme esteve pautado pela indagação já explicitada: **como, nos dias de hoje, estamos pensando o futuro?** Para isso, usando como critério a temática abordada, parti em busca de uma sequência que mostrasse como estaria o mundo no futuro. Ao mesmo tempo, para fazer um contraponto, escolhi outra sequência que representasse o passado (ou presente). Assim, selecionei duas sequências de cada filme.

Por fim, iniciei a análise dos fotogramas das cenas escolhidas, seguindo o pensamento de Morin (1997), de que cinema transforma representações em imagens e essas imagens, como símbolos possuem significados. Para sistematizar a análise, lancei meu olhar a partir das seguintes categorias: formas, cores e texturas, para observar a composição dos ambientes representados nas imagens.

“Formas”, “cores” e “texturas”, segundo classificação dada por Dondis (1997, p. 51) fazem parte dos elementos básicos⁴⁷ que constituem a comunicação visual. Considero aqui a forma como um elemento essencial, que a partir de combinações e variações de suas três formas básicas – o quadrado, o triângulo e o círculo – possibilita a representação visual de todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana. A cor será considerada pela sua afinidade com as emoções e a textura, que segundo Dondis (idem p. 70), é um “elemento visual [que] serve de substituto para qualidades de outro sentido, o tato”, carregando assim uma sensação dupla, visual e tátil.

⁴⁷ Segundo Donis A. Dodis (1997), os elementos básicos da comunicação visual são: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento.



Figura 30- Rex usado na animação *A Família do Futuro*. Exemplo de uso de cores (1) e aplicação de textura (2)⁴⁸

2.3.1 Analisando a ambientação criada para o *WALL-E*

Para observar como foram criados os ambientes do filme *WALL-E*, escolhi a sequência 2, que foi nominada pelo diretor como “caminhando para casa” e a sequência 14, “Bem-vindo à *Axiom*”. Essas sequências mostram um panorama geral dos dois ambientes construídos para o filme, vida na Terra e na *Axiom*.



Figura 31 - A Terra em 2708

Sequência 2:

Na sequência 2 acompanhamos o *WALL-E* pelas avenidas de lixo, seu percurso para casa depois de mais um dia de trabalho e assim podemos analisar como ficou a Terra ao longo dos 700 anos. A cena começa mostrando um gigantesco prédio construído pelo empilhamento de blocos de lixo compactado, em *travelling vertical* a câmera mostra a fachada da *ultrastore* da *Buy N' Large* (BNL), em sua aparência de abandono, com cores sem brilho e texturas que

⁴⁸ Imagem disponível em: <http://www.disneyanimation.com/library/ptex/>

simulam a sujeita. No estacionamento só podemos ver lixo e alguns poucos carros abandonados.

Pelo caminho, edifícios, estradas, lojas, restaurantes, bancos e cidades inteiras com a logomarca da empresa que administrou todos os aspectos da vida na Terra: “Buy N Large” . Autofalantes, outdoors e propagandas continuam “falando” mesmo depois de todos os anos de abandono. Elas apresentam os produtos da BNL e são, em sua maioria, imagens holográficas, ativadas mediante a presença de alguém (ou algo, como um robô e uma barata). Durante a caminhada de WALL-E podemos perceber a imensidão do seu “império”. Vemos o pequeno robô caminhando por cima de várias cédulas, agora sem valor algum. Em seguida, uma matéria de jornal jogada no chão contextualiza o que aconteceu para deixar a Terra daquela forma. A manchete diz:

“LIXO DEMAIS!!!

Terra coberta

Presidente da BNL declara emergência global.”

Ao mesmo tempo em que noticia algo catastrófico, a mesma matéria apresenta uma foto do presidente da BNL fazendo sinal de sucesso.



Figura 32 - Manchete do Jornal: LIXO DEMAIS!! Terra coberta. Presidente da BNL declara emergência global

Ainda na mesma cena, o robô vai a uma área onde se vê sucatas formadas por restos de robôs desativados. WALL-E vai até um deles e pega uma nova corrente para suas rodas e volta para concluir seu percurso até a casa. A cena chega ao seu final com a passagem de WALL-E por imagens holográficas que anunciam a *Axiom* e o cruzeiro que levaria a população da Terra por cinco anos, até o Planeta ser reciclado pela BNL.



Figura 33 - Imagens holográficas anunciam o cruzeiro pela Axiom

Sequência 14:

A população que precisou abandonar a Terra passou a habitar a *Axiom*. A sequência número 14 mostra como vive a população em 2708, como gastam seu tempo e se relacionam. Aqui conhecemos o mundo criado pela BNL no espaço. Para contextualizar a presença do WALL-E na cena, devo lembrar que ele saiu da Terra seguindo a nave que levava EVE de volta à *Axiom*.

WALL-E segue EVE pelos corredores da *Axiom*. O ambiente em que vive a população desde a evacuação da Terra é formado por longos corredores, marcados com linhas no piso, por onde os robôs e os humanos trafegam. Todo ambiente, desde a classe econômica até a primeira classe carrega uma aparência moderna, em um estilo *high-tech*, tudo na *Axiom* é automatizado e projetado para que os humanos não precisem fazer o mínimo esforço.



Figura 34 - Um dos corredores da Axiom que simula um shopping Center

Os humanos vivem sentados em cadeiras reclinadas, com encostos de cabeça que bloqueiam a visão periférica e telas holográficas que flutuam poucos centímetros à sua frente. Eles são totalmente inconscientes da presença do outro, todo relacionamento é feito por meio virtual. Tudo é ativado pelos botões que ficam nos braços da cadeira.



Figura 35 - Ambientação da classe econômica na Axiom

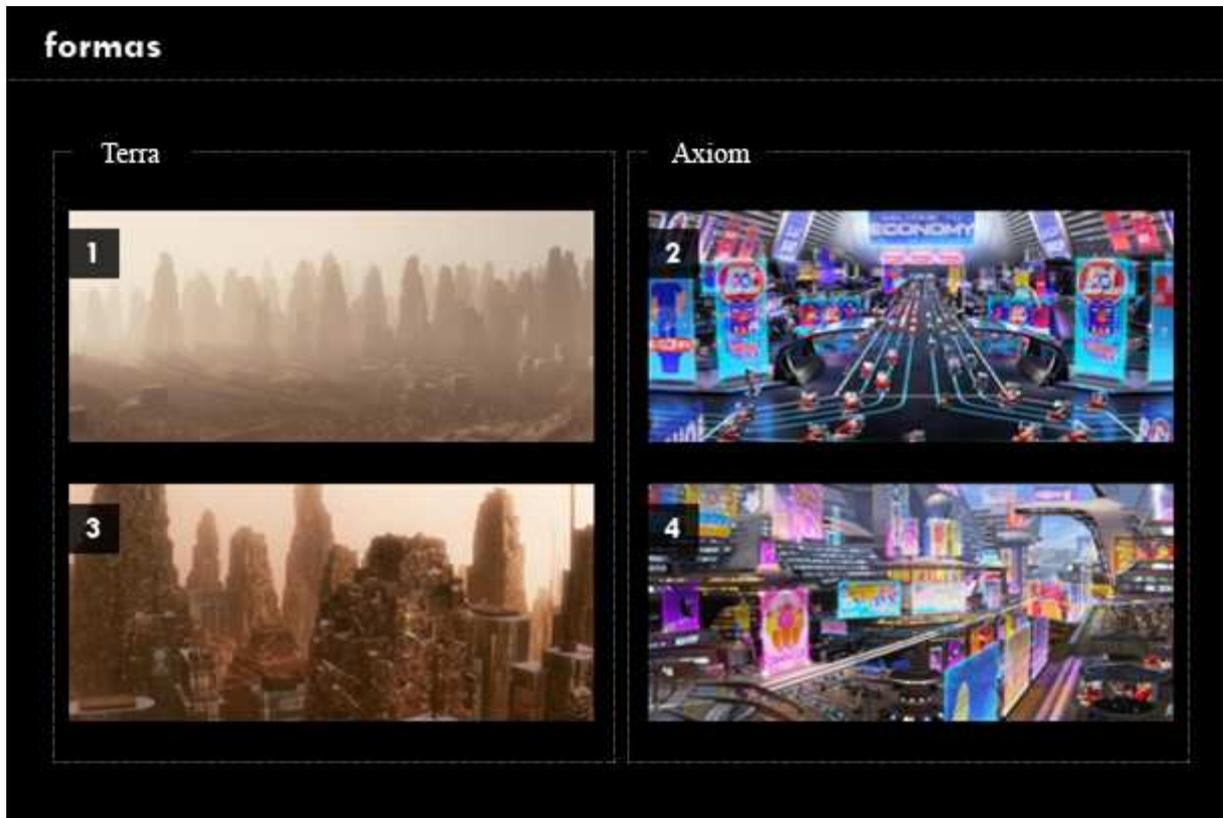
A classe econômica da nave parece uma cidade, com ambientes como *shopping centers*. Tudo sob uma cúpula gigante, o limite máximo simula o sol e o céu. No centro do sol, a logomarca da BNL indicando também a temperatura e a hora.

As crianças tem um lugar especial e os robôs-babás são responsáveis por supervisionar um grupo de crianças, todos vestindo macacão de correspondência BNL, imóveis em seus anéis flutuantes eles se divertem na programação educativa das telas holográficas.

O monotrilho leva as pessoas de um ambiente para outro. Nessa cena, ao acompanharmos o WALL-E, percebemos um ambiente grande que simula a praça de alimentação de um shopping, com dezenas de tipos de comida e todas são servidas em copos plásticos.

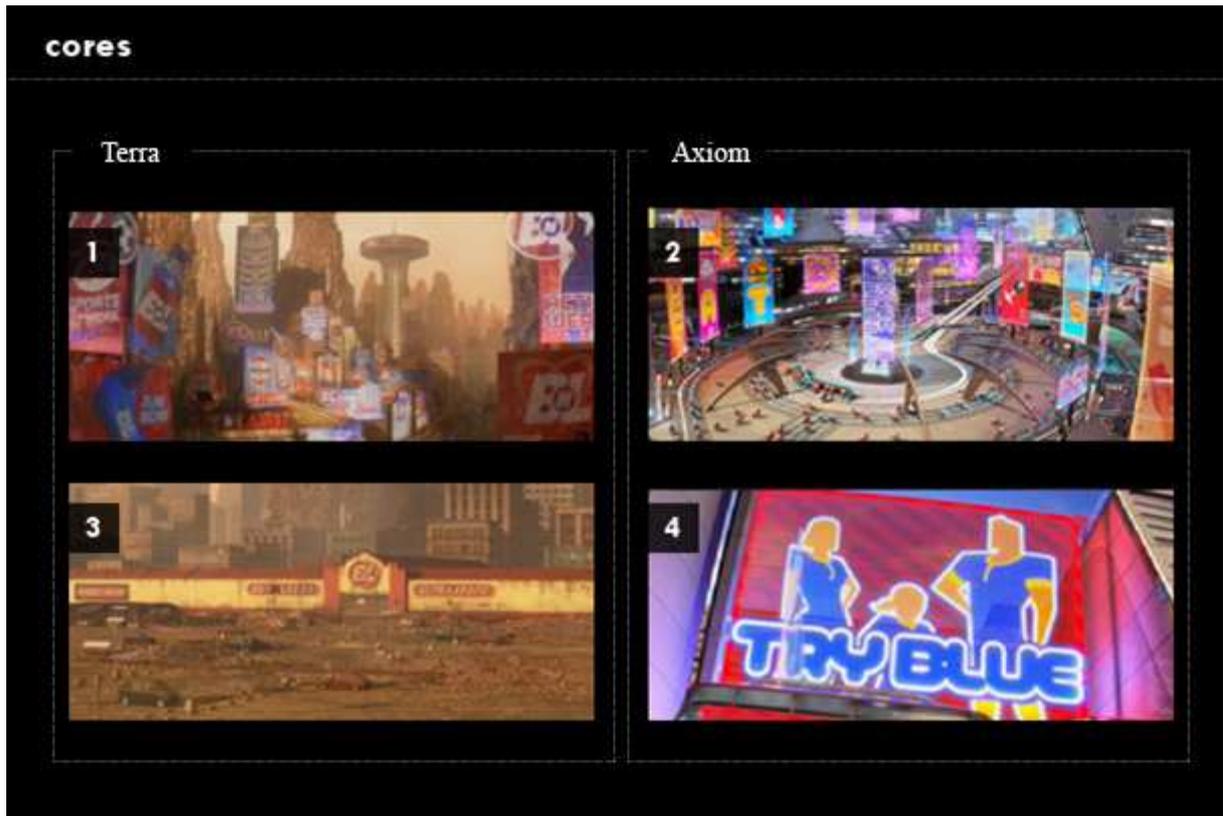
Durante sua trajetória, WALL-E expressa espanto ao ver como os seres humanos vivem. Ele não hesita em observar de perto, tocar, apertar. Dessa forma, na mesma sequência ele foi responsável pela desativação das telas holográficas de dois personagens.

Elementos da composição visual:

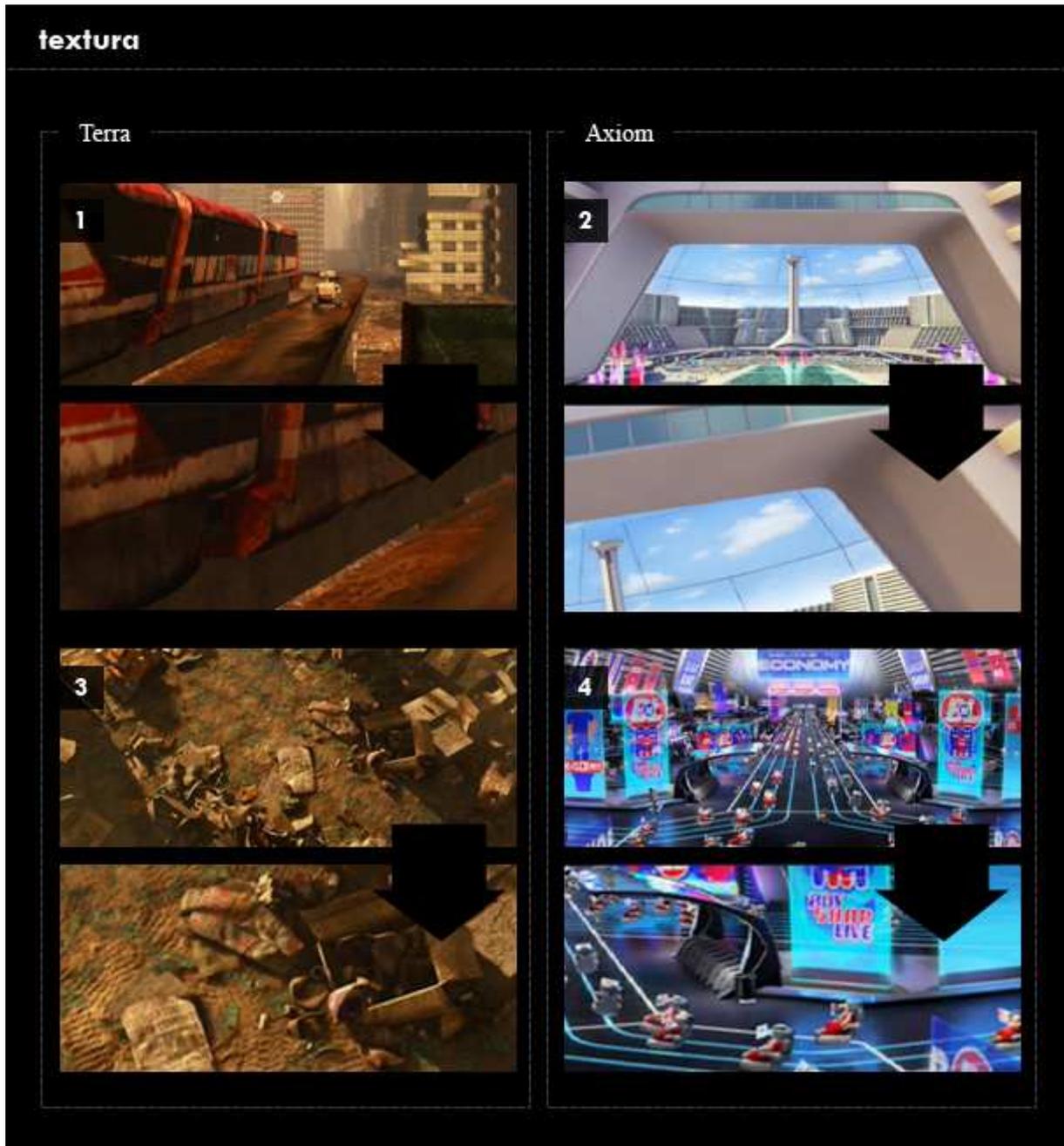


Observando os prédios representados nas imagens da Terra, podemos notar que já eram modernos, em formas arredondadas e principalmente, eram altos para denotar a supremacia da BNL. Na paisagem atual esses prédios estão perdidos entre os gigantescos prédios feitos de blocos de lixo compactado. A paisagem da Terra agora é “moldada” pelas formas quadradas dos cubos de lixo.

Na *Axiom* predominam as formas arredondadas e arestas suavizadas, tudo na nave é *high-tech*, em um visual futurista característicos dos filmes de ficção científica.



Encontramos predominantemente a cor marrom e suas variações representadas na Terra. Esses tons de marrom denotam o abandono e são acentuados pela ferrugem e a poeira. O azul e vermelho que são as cores características da BNL continuam aparecendo, porém seu brilho foi ofuscado pelo tempo. Na *Axiom* predominam as cores vibrantes, com muito brilho e luz, refletidos nas superfícies espelhadas da nave. Agora as cores características da BNL estão mais fortes e também denotam a supremacia da empresa, uma vez que todos os tripulantes as usam.



As texturas usadas no cenário do planeta habitado por WALL-E são predominantemente ligadas ao desgaste: superfícies sujas, ferrugem, texturas que simulam as marcas das rodas dos robôs, o que indica também que há muito tempo nenhuma forma humana transitou por aqueles lugares. Observando a superfície da *Axiom* notamos que seu estilo moderno é realçado com as texturas lisas e *clean*, além do uso de espelhos e superfícies brilhosas e lisas, como as que se identifica no piso da nave.

2.3.2 Analisando a ambientação criada para *A Família do Futuro*

Para observar como o futuro é representado no filme *A Família do Futuro*, parti da observação das sequências 5 e 8 (nesse DVD as sequências não vieram nominadas). Essas duas cenas ganharam destaque por permitirem, de forma mais eficaz, fazer um paralelo entre o passado/presente em que vive Lewis e o futuro. A sequência 5 mostra como Lewis sai do presente para conhecer o futuro e na sequência 8, o garoto percorre a casa da família Robinson.



Figura 36 - Imagem do telhado do orfanato - Ambientação do presente/passado de Lewis

Sequência 5:

Depois de ser questionado por Lewis, Wilbur resolve levar o garoto para conhecer o futuro. Ele empurra o jovem inventor do último andar do prédio e os dois caem sob o uma superfície que se transforma na máquina do tempo. Wilbur ativa a máquina do tempo e logo a viagem começa, sob o comando do menino do futuro. Lewis, que até o momento não acreditava que Wilbur fosse alguém vindo do futuro, continua assustado com toda situação, mas ao chegar no futuro, sua fisionomia muda e ele fica encantado com tudo que vê.

Wilbur conduz o passeio pela cidade do futuro, que no filme é chamada de “Hojelândia”, uma homenagem aos parques temáticos da Disney.

A passagem do presente para o futuro é feita com o recurso cinematográfico chamado *cenografia*⁴⁹, que abarca a colocação dos atores e da câmera⁵⁰, aqui temos a galeria vertical e

⁴⁹ Jullier e Marie (2009, p. 49) explicam que “no cinema, esse termo abarca ao mesmo tempo a colocação dos atores e da câmera”. Segundo os mesmo autores, a cenografia pode ser classificada em: vitrine (o espetáculo é

através dela temos uma visão geral dos elementos característicos do ambiente do presente e também do futuro.

As imagens iniciais representam o presente de Lewis, aqui os sentimentos do menino e sua vida influenciam na composição da cena e na escolha dos elementos básicos da composição visual. As cores predominantes, a textura usada, as formas etc. Acredito que seja necessário entender o presente de Lewis, para entender a construção do futuro.

Percebamos o contraste entre os dois ambientes representados no filme: o presente é representado por um ambiente claustrofóbico (o céu cinza, quase todo fechado pelos prédios; exploração de formas quadradas e o uso texturas fortes e escuras). Em contraponto, no futuro o céu é representado em uma cor azul e com nuvens, os prédios ganham formas arredondadas. O futuro representa o lugar sonhado por Lewis.



Figura 37 – Casa dos Robinsons - Ambientação do futuro de Lewis

Sequência 8:

Na sequência 8 Lewis irá conhecer os Robinsons. Depois de um acidente com a máquina do tempo, os garotos fazem um acordo: Lewis promete consertar a máquina do

organizado em profundidade, no sentido do eixo da objetiva), galeria (o deslocamento da câmera acontece lateralmente), tribunal (a câmera assume sucessivamente os lugares do acusado, do júri e do juiz), circo (Ideal para mostrar todas as facetas de uma situação. Ideia para mostrar todas as facetas de uma situação) e parque (a câmera, independentemente do espaço onde tem lugar o espetáculo, para realizar trajetos livres).

⁵⁰ Mesmo tratando de uma animação digital, feita em computador, através de *softwares* de manipulação, as técnicas de animação também observam movimento de câmera.

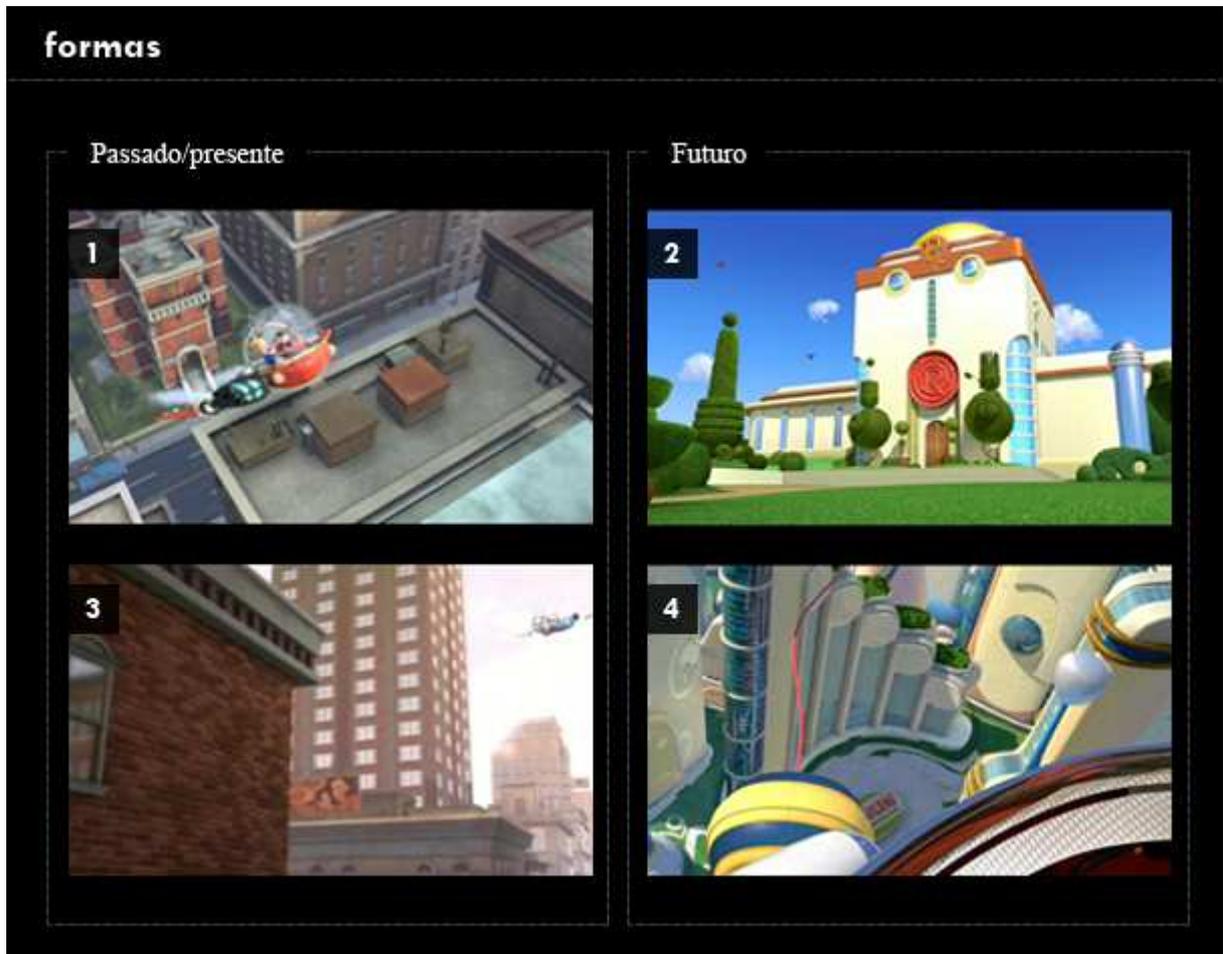
tempo e em troca, Wilbur o levará para conhecer sua mãe, no passado. Os dois arrastam a máquina para a garagem dos Robinsons.

Enquanto Wilbur sai para procurar os esquemas que explicam detalhes sobre a máquina do tempo, Lewis é “sugado” acidentalmente por um dos tubos de transporte (dentro de toda casa existem “tubos” que ligam os cômodos) e vai parar no jardim dos Robinsons.

Na tentativa de voltar para a garagem, Lewis conhece o vovô Bud, que se oferece para ajudá-lo, os dois saem por todos os cômodos da casa em busca da garagem e assim Lewis conhece cada um dos Robinsons (exceto o pai de Wilbur, Cornelius Robinson, que está viajando).

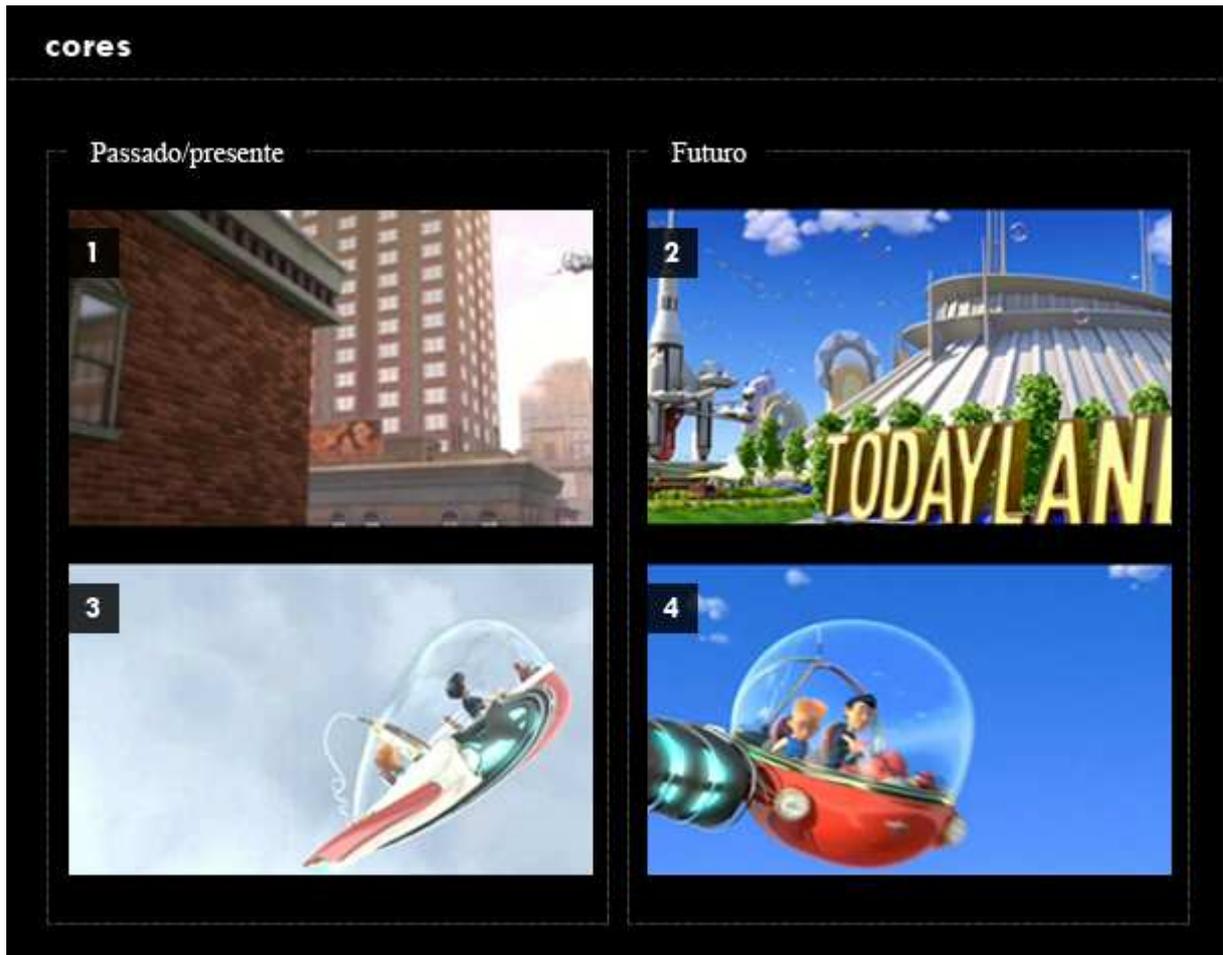
Ao percorrer a casa dos Robinsons podemos notar imediatamente a diferença que os criadores da animação fizeram ao representar o passado (triste, mórbido, claustrofóbico) e o presente (feliz, esperançoso, divertido).

Elementos da composição visual:



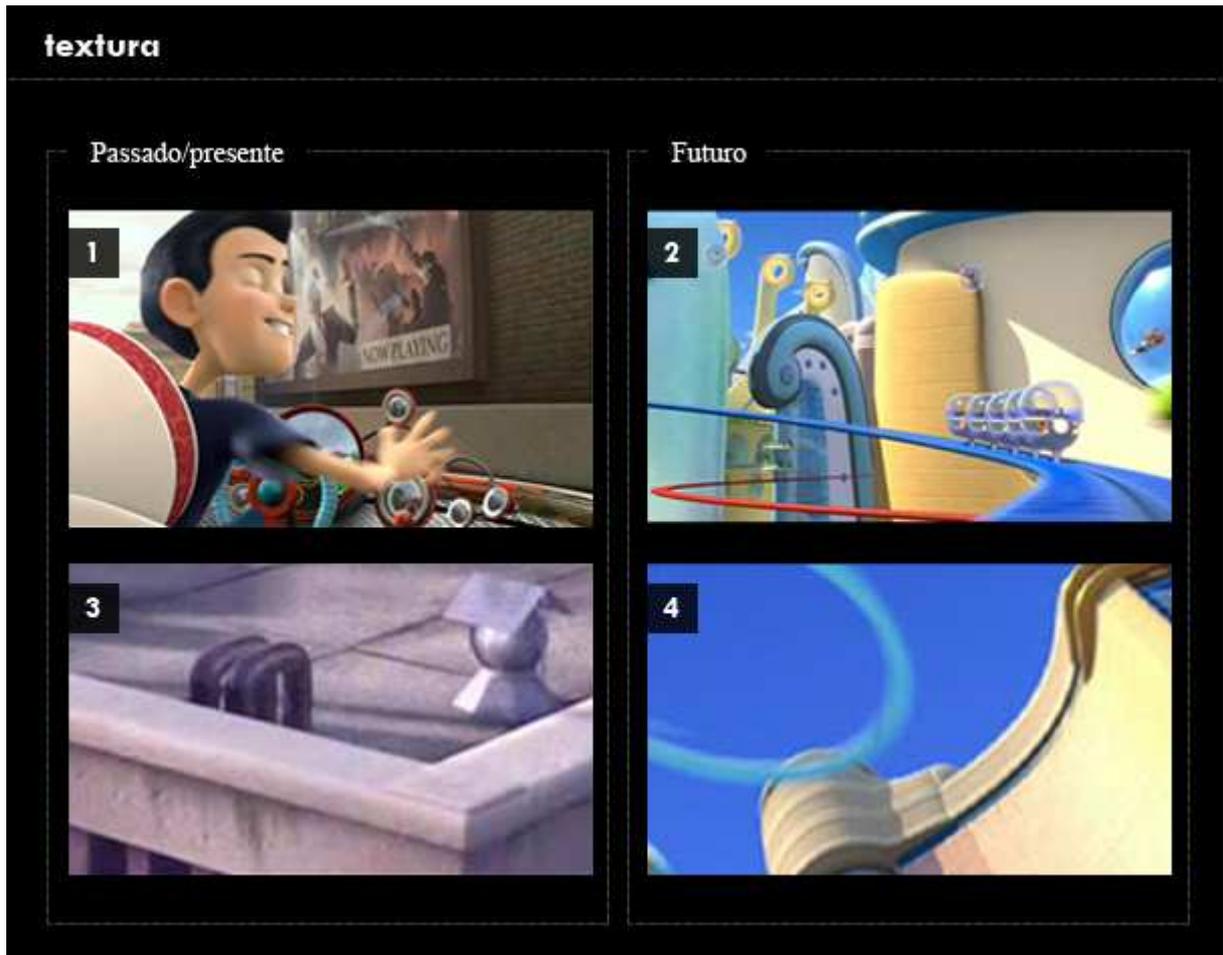
Nas imagens que representam o presente de Lewis (e que mais adiante representarão o passado), nota-se a predominância de formas quadradas, com arestas pontiagudas, caracterizando um ambiente sério e pouco dinâmico. O fotograma 1 mostra o orfanato em que Lewis mora e no canto superior esquerdo podemos observar o telhado, lugar para onde Lewis vai quando está triste.

Nota-se o contraste ao observar as imagens do futuro: as formas são arredondadas e com o auxílio das linhas diagonais proporcionam ao ambiente uma sensação de movimento e leveza. O quintal dos Robinsons, representado no fotograma 2, possui formas e arestas arredondadas tanto para a casa, quando nas formas usadas para podar as plantas do jardim.



O ambiente presente/passado é composto por cores em tons de cinza e vermelho, sempre simulando tijolos, dando a impressão de seriedade e rigidez, nas imagens do futuro percebemos um ambiente composto por várias cores. Um ambiente ameno, composto por plantas e um verde vivo. As cores usadas nos prédios enfatizam a suavidade trabalhada com o uso de formas arredondadas.

O céu tem grande carga simbólica nesse filme: ele representa a passagem de Lewis de um ambiente triste e sem esperança para um novo ambiente, feliz, esperançoso, divertido. No céu que representa o passado/presente de Lewis predominam cores em tons de cinza, com nuvens apagadas, dando a impressão de fumaça, nevoeiro. O sol nunca aparece nas imagens do presente/passado. No mundo futuro, ao olhar para o céu, vemos cores vivas, um azul brilhante, com nuvens brancas e bem definidas. Stephen Anderson diz que a sensação é de uma “explosão de cores”.



Notamos que as texturas usadas para caracterizar o orfanato são texturas ásperas, simulando materiais como tijolos, concreto e ferrugem. É importante notar que algumas paredes apresentam um tipo de textura *grunge* (termo usado por muitos *designers* para designar que a textura tem um aspecto de sujeira).

Para a ambientação do futuro, foram usadas texturas de reboco liso, com tonalidades amenas, percebemos também o uso de vidros e transparência e de um material que simula efeito “gel” na superfície. Isso complementa as formas arredondas caracteristicamente usadas.

Algumas considerações

Ao decompor as imagens das cenas escolhidas em seus elementos constitutivos, dando ênfase às categorias aqui escolhidas, foi possível observar como cores, formas e texturas foram usadas para criar um contraste entre passado/presente e futuro. O contraste foi utilizado nos dois filmes para aguçar e dramatizar o significado de cada ambiente (e do tempo). Essa estratégia, como defende Dondis (1997, p. 118), “estimula e atrai a atenção do observador”.

Na caracterização dada à Terra, que em *WALL-E* representa o que foi deixado pelos humanos há 700 anos, as formas quadradas formadas pelos blocos de lixo compactados tomaram o lugar das formas arredondadas dos prédios e a combinação dessas formas, das cores e das texturas são usadas por Stanton para representar um lugar inóspito, marcado pela presença do lixo. O marrom predomina em todas as cenas que representam esse lugar. O vermelho da marca BNL e as texturas espelhadas dos prédios são ofuscadas pelo tom marrom e as texturas de ferrugem que denotam abandono e sujeira. As formas quadradas compostas pelos blocos de lixo compactados tomaram o lugar das formas arredondadas dos prédios. O quadrado aqui denota o trabalho mecânico do robô e a hostilidade do ambiente.

No futuro criado por Stanton, os elementos são usados de forma a contrapor-se ao ambiente da Terra. O contraste é feito pelo uso de cores vivas, os tons de vermelho e azul são mostrados de forma intensa e brilhante. A predominância de luzes e efeitos de brilho remetem ao desenvolvimento tecnológico da *Axiom*. O uso predominante da cor azul e do vermelho serve para mostrar a supremacia da BNL. Nesse ambiente, as texturas e formas foram combinadas para formar um ambiente amplo e limpo. Ainda sobre forma de usar esses elementos é possível ver a associação que os criadores fizeram ao estilo da Apple Inc., empresa reconhecida mundialmente pelo design clean e sofisticados de seus aparelhos e produtos, isso também é usado para enfatizar o desenvolvimento tecnológico na *Axiom*.



Figura 38 - Comparação entre personagens do filme *Wall-e* e o produto da Apple⁵¹

⁵¹ Imagem do Ipod Classic retirado do site Apple: <http://www.apple.com/br/ipod/compare-ipod-models/>

O passado criado por Anderson para *A Família do Futuro* também foi construído no intuito de justapor dois opostos para formar uma composição de contraste. O ambiente representa o passado/presente de Lewis e o autor combinou os elementos para construir um lugar que denota os sentimentos do menino. A combinação de tons de cinza e marrom, das formas quadradas e das texturas de tijolos e sujeira foram usados para construir um ambiente claustrofóbico. Durante as cenas é perceptível que a maior vontade de Lewis é sair daquele lugar. Sobre o marrom, usando como base os estudos desenvolvido por Farina et al. (2006), podemos entender que aqui simboliza o desconforto de Lewis.

Os elementos usados para construir as imagens do futuro no filme são associados para formar o ambiente dos sonhos do personagem principal. As cores fortes e vivas representam a nova vida que Lewis pode ter, as formas arredondadas e as linhas são delicadas, simulam movimento e denotam a dinâmica do lugar. Anderson dá às cores uma carga emotiva, o diretor afirma que a maneira como o céu foi construído, com cores vivas em tons azulados representa a esperança de Lewis, representa sua felicidade.

Nos dois filmes podemos notar que os criadores fazem a justaposição de dois ambientes opostos. Dondis (1997, p. 123) explica que através desse recurso podemos criar uma composição de contraste. Analisando o passado e o presente em *WALL-E*, observamos que o futuro representado no filme contrasta com o passado deixado na Terra, isso é visto ao observamos os avanços tecnológicos e o visual da *Axiom*, ao observamos as formas de vida representadas no filme, notamos que contraste é feito entre a forma de viver dos humanos e do WALL-E. No filme, os homens acabam vivendo de forma mecânica, enquanto o robô (WALL-E) desenvolve sentimentos.

A Terra é apresentada inicialmente sem forma de vida animal ou vegetal (com exceção da barata, amiga do WALL-E) e na *Axiom*, as árvores são representadas por imagens holográficas. Em *WALL-E*, a população precisa voltar à Terra para “reaprender” a viver e Stanton acrescenta dizendo que a população precisa reaprender a andar com as próprias pernas. Já o contraste feito pelos criadores do filme *A Família do Futuro* mostra que é no futuro que está a esperança. No filme, é preciso olhar para frente e esquecer o passado, toda esperança de Lewis está nas coisas que estão por acontecer e ainda que no final do filme o menino tenha que voltar ao presente/passado, a visita ao futuro gerou nele os sentimentos de que aquele passado estava prestes a ser deixado e que no futuro tudo poderia ser diferente. Isso pode ser observado à luz do que afirma Dondis (1997, p. 119): para o autor, “os opostos parecem ser ainda mais intensamente eles mesmos quando pensamos neles em termos de sua singularidade”. Conhecer o passado de Lewis e tudo que ele viveu nos leva a entender o

futuro vivido por Cornelius (uma vez que, o pai de Wilbur Robinson é Lewis, 37 depois). E não somente isso, observar a construção do passado e do futuro das imagens dos filmes analisados forma a base para uma investigação de como são representadas as mídias audiovisuais nas imagens futurísticas.

3 MÍDIA E SOCIEDADE

3.1 Experiências midiáticas

Os textos midiáticos nos apresentam em seu conteúdo simbólico a experiência cotidiana da sociedade. Ou seja, o indivíduo e sua vida, seus anseios e medos, vivências. O jornal da noite resume o dia no país e no mundo, a novela se inspira nas problemáticas do dia a dia e os filmes de ficção científica projetam o futuro da sociedade com base no que ela vive hoje. Ao mesmo tempo, a mídia também se faz presente em grande parte das experiências do indivíduo e nos diferentes grupos sociais, tanto de forma visível quanto invisível. Nesse sentido, passei a observar a relação da mídia com a sociedade, como propõe Roger Silverstone (2005) a partir da “textura da experiência”.

Diante disso, este capítulo abordará os temas mídia e sociedade contemporânea, procurando problematizar o modo como as representações transmitidas pela mídia nos possibilitam observar o mundo, produzindo e partilhando significados.

Considero aqui o conceito de mídia proposto por Harry Pross – e discutido por Baitello Jr. (2005) –, um dos nomes pioneiros na constituição de uma Teoria da Mídia, o autor amplia esse conceito ao considerar o corpo como meio de comunicação ou mídia, juntamente com o jornal, o rádio, o cinema, a televisão e a internet. Esse teórico considera o corpo como “primeiro suporte de textos culturais e dos processos comunicativos” (PROSS apud BAITELLO JR., 2005, p.7), defendendo que, independente do meio abordado, sempre há um corpo no início e no final de todo processo de comunicação.

Já os discursos propostos por Roger Silverstone (2005) buscam traçar um debate sobre a importância da mídia na cultura e na sociedade contemporânea. Para o autor, a mídia é cotidiana, uma presença constante, da qual já não podemos escapar. Ao apresentar argumentos que colocam a mídia no cerne das nossas experiências diárias, essas reflexões nos possibilitam uma leitura desse fenômeno por meio dos filmes de ficção científica do cinema de animação norte-americano, bem como dos textos audiovisuais que falam sobre a sociedade em que estão inseridos e cujas narrativas difundem.

Sobre a presença constante da mídia o autor afirma:

Nossas histórias, nossas conversas estão presentes tanto nas narrativas formais da mídia, na reportagem factual e na representação ficcional como em nossos contos do dia a dia: a fofoca, os boatos e interações casuais em que encontramos maneiras de nos fixar no espaço e no tempo, e, sobretudo de nos fixar em nossas inter-relações, conectando e separando, compartilhando e negando, individual e coletivamente, na amizade e na inimizade, na paz e na guerra. [...] Tanto a estrutura como o conteúdo das narrativas da mídia e das narrativas de nossos discursos cotidianos são interdependentes, que, juntos eles nos permitem moldar e avaliar a experiência.

(SILVERSTONE, 2005, p. 30/31)

Estamos cercados pela mídia, seja por meio dos textos televisivos que são disseminados pelos suportes que encontramos ligados, isto é, operando, nos mais diversos lugares; das ondas radiofônicas que preenchem os muitos ambientes que fazem parte do dia a dia; dos jornais que folheamos, ou através das experiências midiáticas proporcionadas pela internet. Ao transmitir mensagens e conferir sentido aos acontecimentos, as mídias cercam o cotidiano, assim como o cotidiano as alimenta. Dessa forma, abordar a mídia em suas dimensões social e cultural, assim como política e econômica auxilia na compreensão do mundo moderno e das relações entre sociedade e mídia. Nesse sentido, Silverstone (2005, p. 10) expressa seu desejo de que o estudo da mídia seja uma tarefa humanista e humana, “humanista em sua preocupação com o indivíduo e com o grupo. [...] humana no sentido de estabelecer uma lógica distinta, sensível a especificidades históricas e sociais”.

A sociedade solicita mensagens dos meios de comunicação a todo tempo, seja como fonte de entretenimento ou informação, de conforto e de segurança. Foram ilustrações como essas que levaram Silverstone (2005) a abordar a importância dos meios de comunicação e dos seus produtos na cultura e na sociedade contemporânea, defendendo que a mídia é uma presença constante em nossa vida diária. Essa presença se faz de uma forma tão diluída que só reconhecemos uma dependência sua quando encontramos algum desacerto no processo de transmissão midiática, seja por um cabo desconectado ou falha na transmissão do sinal para TV. É preciso estudar sua onipresença e sua complexidade, estudar as maneiras pelas quais ela participa da nossa vida social e cultural contemporânea, diz o autor.

Histórias, que poderiam ser usadas apenas como metáforas, são exemplos reais que ilustram o cotidiano de um indivíduo em uma sociedade imersa nos meios de comunicação. Silverstone cita algumas, bastante comuns em qualquer sociedade capitalista, principalmente em ambientes urbanos: não é raro encontrar pessoas em uma fila de espera assistindo ao telejornal ou ao programa de entretenimento. As pessoas convivem com monitores de TV espalhados pela casa, em ambientes como consultórios médicos, supermercados e bancos.

O usuário que precisa se deslocar constantemente não se afasta da mídia, uma vez que os dispositivos móveis representam hoje o maior símbolo de convergência dessas mídias. Pequenos aparelhos com acesso à internet e sinais televisão que transmitem informação e entretenimento a todo instante, em qualquer lugar.

Estamos em constante movimento pelos espaços midiáticos, nos movemos na realidade e também na imaginação. Dentro e fora desse espaço. Diariamente. Fazemos isso

porque “a mídia nos oferece estruturas para o dia, pontos de referência, pontos de parada, pontos para o olhar de relance e para a contemplação, pontos de engajamento e oportunidades de desengajamento” (SILVERSTONE, 2005, p. 24/25). Desse modo, “a mídia é do cotidiano e ao mesmo tempo uma alternativa a ele”, sinaliza o autor.

Para conhecer o movimento que a sociedade faz entre os espaços midiáticos também é preciso observar o senso comum. Nossas experiências dependem do senso comum. A mídia também. Ela filtra realidades e faz uso das suas representações singulares e múltiplas, fornecendo critérios para a condução da vida cotidiana, para a manutenção do senso comum, apresentando e representando o mundo.

A mídia nos deu palavras para dizer, as ideais para exprimir, não como uma força desencarnada operando contra nós enquanto nos ocupamos com nossos afazeres diários, mas como parte de uma realidade de que participamos, que dividimos e que sustentamos diariamente por meio de nossa fala diária, de nossas interações diárias (SILVERSTONE, 2005, p. 21).

Outro aspecto da presença da mídia na sociedade contemporânea que tem chamado a atenção dos pesquisadores são suas dimensões espaço-temporais. Passamos a observar que a presença dos textos midiáticos se impõe em frações de segundos nas muitas esferas, sejam elas locais, nacionais ou mesmo global. Ao observar esse fenômeno, Silverstone (2005, p. 12) afirma que “a mídia é onipresente”. A TV a cabo e a distribuição de produtos midiáticos através desse meio serve para exemplificar esse fenômeno. A tecnologia e desenvolvimento das telecomunicações foram responsáveis pelo aumento da velocidade e quebraram distâncias na distribuição e recepção dos textos midiáticos em todo o Globo.

O uso dos meios de comunicação alterou as dimensões espaço-temporais da vida social, capacitando os indivíduos a se comunicarem através de espaços e de tempos sempre mais dilatados. Nesse sentido, o autor chama atenção para o impacto do uso dos meios técnicos nas formas de interação que foram acrescentadas à interação face a face.

Baitello Jr. (1997) defende que a articulação do presente pretende transpor o complexo contínuo dos acontecimentos, tanto os vivenciados como os presenciados. Ao aplicar as ideias desse autor às novas configurações da mídia no cotidiano, observamos que “a geografia não mais precisa de espaço material para justificar sua existência”⁵², as tecnologias da comunicação aceleraram esse processo e alteraram também as configurações do tempo. As mídias estão assim cada vez mais móveis e instantâneas em sua presença na sociedade.

As dimensões de tempo foram alteradas. Novas tecnologias, novas mídias, cada vez mais convergentes pelo mecanismo de digitalização, estão transformando o tempo e o espaço

⁵² Como afirma Silverstone (2005, p. 200).

sociais e culturais no mundo que está *online* 24 horas por dia: 24 horas de noticiário. 24 de serviços financeiros.

As sociedades mudam. Os processos mudam. A mídia muda. Nesse fluxo, novos processos são desenvolvidos, incorporados a processos anteriores. Cada *era* trás suas características, por isso Silverstone afirma que é preciso entender a mídia também como processo. Para o autor isso significa reconhecer que o processo é fundamental e eternamente social – é insistir na mídia como historicamente específica. A mídia está mudando num processo em que coexistem antigas e novas mídias.

A nova mídia é construída sobre as bases da velha. Ela não nasce completamente emplumada ou perfeitamente formada. Tampouco é sempre claro como será institucionalizada ou empregada, e sabemos menos ainda quais consequências ela terá na vida social, econômica ou política (SILVERSTONE, 2005, p. 47).

A tecnologia está presente na sociedade, alterando as dinâmicas dos meios de comunicação, apresentando novas formas de produção, recepção e consumo de informação e entretenimento. O autor vai propor que ultrapassemos a euforia da capacidade tecnológica midiática, assunto que é centro de inúmeros estudos, e incentivemos um olhar sobre novas tecnologias e novas mídias, cada vez mais convergentes pelo mecanismo da digitalização, a partir da sua transformação do tempo e do espaço sociais e culturais. Para ele, o problema está em como pensar a fundo nisso quando se admite que a tecnologia não vem até nós sem intervenção humana, “as tecnologias, é preciso dizer, são mais capacitantes (e incapacitantes) do que determinantes. Elas surgem, existem e expiram num mundo que não é totalmente criado por elas” (SILVERSTONE, 2005, p. 48/49).

As reflexões propostas por Silverstone tentam manter em sua estrutura tanto os paradoxos do poder da mídia como a capacidade, igualmente paradoxal, dos indivíduos de utilizar a mídia no cotidiano para compreender suas vidas e para formar e articular a experiência.

Observar como a tecnologia atua na configuração da sociedade contemporânea cercada pelos meios de comunicação nos remete a uma sociedade móvel, fluida, que faz uso de meios híbridos, que aliam tecnologias de antigos meios a outros recém-criados, pondo novas mídias em operação. Nesse contexto, os textos midiáticos – factuais ou ficcionais – podem nos falar sobre a sociedade e seus indivíduos e precisamos atentar para a constante transformação de significados, defendida por Silverstone como mediação.

Baitello Jr. (2010, p. 61) explica que “a atual Teoria dos Meios [...] que propõe os estudos da comunicação a partir de uma tripla tipologia dos processos de mediação: a mediação primária ou os meios primários, os meios secundários e os meios terciários”.

Acredito que aqui, o uso das colocações defendidas por esse teórico ajudará a expandir a investigação sobre a mídia.

Na comunicação primária os participantes não contam com outros recursos senão aqueles que seu próprio corpo possui; [...] na comunicação secundária os corpos deixam marcas sobre outros suportes, extracorporais, sendo estes suportes os portadores de mensagens até outros corpos, que não podem estar distantes um dos outros. [...] As mediações secundárias, realizadas por meios de tais suportes que recebem e guardam sinais (as pedras, os ossos, o metal, o couro, a madeira, o papel), representam uma enorme expansão no tempo e no espaço da comunicação (BAITELLO JR., 2010, p. 62).

E para complementar, Baitello Jr. (2010, p. 62) esclarece que os meios terciários aparecem com a eletricidade, “com a criação de aparatos e transmitem mensagens para outros aparatos similares, instantaneamente, ou remetem a mensagem gravada em suportes que somente podem ser lidos por aparatos similares”.

Essa tipologia apresentada pela Teoria da Mídia incita-nos a pensar as dimensões do audiovisual atualmente, observando os meios audiovisuais a partir da confluência entre os meios primários e terciários, e considerando que, toda comunicação audiovisual apela para os sentidos, a partir de “uma linguagem que reúne imagem, som e eventualmente escrita, num envolvimento global de todas as linguagens”, segundo definição defendida por Montoro (2009, p. 31), no Dicionário da Comunicação.

Nesse sentido, Baitello Jr. (2010) propõe uma problematização sobre as imagens holográficas e a desmaterialização dos suportes midiáticos e seus possíveis efeitos, no livro “A serpente, a maçã e o holograma: Esboços para uma Teoria da Mídia”. Cabe perguntar, então, quais seriam os efeitos, sobre o corpo, da multiplicação desse tipo de imagem na sociedade?

Por estar imbricada às nossas experiências, precisamos estudar tanto a onipresença da mídia quanto a sua complexidade. O processo de mediação precisa ser compreendido, procurando entender o surgimento dos significados e as suas consequências, identificando os momentos em que o processo parece falhar.

3.2 As representações da mídia nas imagens do futuro

Entender como as representações do futuro foram pensadas e construídas nos filmes *A Família do Futuro* (2007) e *WALL-E* (2009) foi essencial para que eu pudesse levantar as hipóteses que serviram de ponto de partida para entender como é representada a relação da sociedade e das mídias audiovisuais retratada nos filmes.

A observação inicial das imagens que representam o futuro na Terra, tendo em vista que esse ambiente havia sido abandonado pelos humanos há 700 anos, instigou-me a pensar como seria a representação desse cenário 700 anos à frente, supondo que a sociedade estaria tecnologicamente mais avançada. A quantidade de imagens holográficas que compõem o cenário da Terra nos leva a interpretar que Andrew Stanton estaria representando sua visão sobre a cultura midiática. Esse termo (cultura midiática), como definido por Maria Cristina Castilho Costa (2010, p. 355), “diz respeito à produção industrial da cultura, promovida pelos meios de comunicação de massa, que interage com diferentes padrões culturais existentes numa sociedade globalizada cada vez mais complexa, heterogênea e diversificada”.

WALL-E

O mundo imaginado por Andrew Stanton e sua equipe, em *WALL-E* apresenta-nos um futuro em que o homem precisa voltar às suas origens para que possa viver algo novo. Seria o mundo e a sociedade do WALL-E algo semelhante ao representado por Carlos Drummond de Andrade (1978, p. 448-450) em “O homem; as viagens”?

Restam outros
sistemas fora
do solar a colonizar.
Ao acabarem todos
só resta ao homem
(estará equipado?)
a difícilíssima dangerousíssima viagem
de si a si mesmo:
pôr o pé no chão
do seu coração
experimentar
colonizar
civilizar
humanizar
o homem

descobrimo em suas próprias inexploradas entranhas
a perene, insuspeitada alegria
de con-viver.

O mundo futurístico criado por Andrew Stanton retrata uma sociedade que vive em uma nave, estacionada em alguma galáxia e que estaria ali com uma promessa de que em cinco anos poderiam voltar ao seu planeta. Porém, 700 anos mais tarde aquela sociedade ainda continua no mesmo lugar, na mesma nave, fazendo as mesmas coisas.

O que notamos é que, por parte da população não há anseio em voltar, na verdade chegamos a duvidar que essas pessoas imaginem que poderiam estar em outro lugar, afinal, muitas gerações nasceram em meio àquela configuração. Podemos comprovar isso observando o comportamento do capitão ao fazer os anúncios matinais do dia 255.642 (sequência 16), dia que estavam completando 700 anos a bordo do cruzeiro de cinco anos. Em seu discurso, o capitão ressaltou que os seus antepassados deveriam estar orgulhosos por saber que toda população ainda continua fazendo a mesma coisa que eles faziam. Notamos que não há alteração emocional em quem ouve o discurso, muito menos em quem o profere.

A sociedade representada na *Axiom* vive em meio a um grande desenvolvimento tecnológico, onde grande parte de suas atividades é feita por meio de aparelhos digitais ou pelo auxílio de um robô. Stanton criou uma sociedade na qual as pessoas vivem isoladas no seu próprio mundo, ou melhor, em sua própria cadeira. O diretor afirma que a inspiração para criar uma sociedade assim, veio depois de observar o comportamento das pessoas em meio às grandes metrópoles, como Nova York, onde todos estão com seus fones no ouvido ou mexendo em seus dispositivos móveis. Stanton também explica que a questão do lixo (na Terra) surgiu quando ele e Peter Docter se perguntaram aonde iam parar, se a sociedade continuasse consumindo como hoje.

Durante a análise dos fotogramas do filme procurei identificar os elementos essenciais para a construção da comunicação visual e observei que a *Axiom* possui um design futurístico, composto por texturas e formas que proporcionam a sensação de algo sempre novo, *clean* e confortável. As cores vivas e brilhantes que são emitidas a cada segundo pelas telas holográficas expostas em toda nave (inclusive na cadeira de cada cidadão) agem diretamente na emoção e no comportamento das pessoas e as incita para o consumo. Um exemplo disso é quando a BNL faz o anúncio das novas roupas que, na verdade, são as mesmas, apenas com cores diferentes. Depois do anúncio, imediatamente, toda população parece com o novo visual.

Na *Axiom*, embora as pessoas se comuniquem constantemente, os sentimentos são vividos virtualmente, pois elas desconhecem outra maneira de fazer isso. Podemos observar que nas telas holográficas há um campo que simula um *chat* e na maioria das telas, esse campo sempre está ativo.



Figura 39 - A comunicação na *Axiom*: Chats

Nesse filme, Stanton criou uma história em que o elemento mais humano em todo universo é o WALL-E. É através dele que outras pessoas (e robôs – como EVE) vão ter seus sentimentos aflorados. Os personagens Marie e John são exemplos disso. Os dois personagens tiveram sua vida modificada pelo WALL-E e acabam descobrindo outra maneira de viver na *Axiom*.

Essa visão do futuro leva-nos a observar como a mídia está inserida no mundo criado por Andrew Stanton e Peter Docter. Podemos identificar sua presença tanto no mundo criado para representar a Terra, quanto na *Axiom*. Na Terra, não mais existe uma cultura midiática, existem aparelhos que foram deixados e alguns continuam a “falar”. As telas holográficas da Terra são ativadas sempre que o WALL-E passa por perto, mas para o robô isso já não faz diferença, essas imagens não lhe chamam atenção. Outro fato interessante é que dentro do seu caminhão, o WALL-E guarda uma fita VHS do filme *Hello, Dolly!*, um *iPod* e uma tela. Essa mistura de tecnologias faz parte das escolhas de Stanton para compor um ambiente que mesclasse o “novo” e o “velho”.

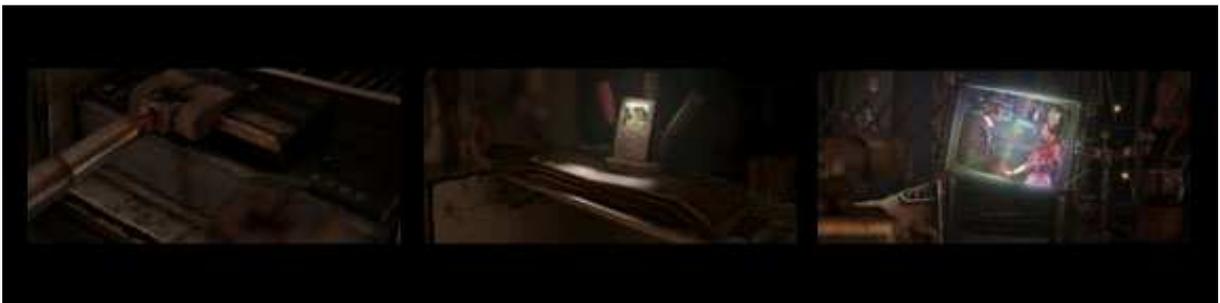


Figura 40, 41 e 42 – Entre os objetos do caminhão do WALL-E, VHS do filme *Olá, Dolly!*, *iPod* e uma tela.

Na *Axiom*, podemos notar a presença da mídia nas telas holográficas espalhadas pela nave, nas telas individuais de cada pessoa e também no céu. Quando o capitão faz seus anúncios matinais, parte do céu serve de suporte para as mensagens.

Procurarei aqui adentrar na relação da sociedade retratada no *WALL-E* com a mídia audiovisual, tendo em vista o que foi exposto no item anterior sobre a *Axiom*. Consideremos as imagens técnicas emitidas pelos suportes apresentados no filme, uma vez constatado que a comunicação na nave é praticamente toda feita por meio desses suportes que comportam áudio e vídeo. Minhas observações partirão da sequência 14, mesma cena utilizada nas seções 2.2.1 e 2.3.1 desta pesquisa. Optei por manter a mesma sequência na análise a fim de empreender um maior aprofundamento na investigação da produção de sentidos dessas imagens.

Nessa sequência WALL-E segue EVE enquanto a sonda robô está sendo levada para torre do comandante. Porém, antes de chegar, o robô guiará a sequência pelos principais corredores da *Axiom*. O estilo de vida na nave é algo totalmente novo para o WALL-E, sua primeira dificuldade é acompanhar o ritmo acelerado em que as coisas acontecem e o fluxo de pessoas e robôs pelos corredores. No início da sequência o robô encontra um homem que está em sua cadeira flutuante.



Figura 43 - Cadeiras Flutuantes

Os humanos são grandes, redondos e macios - como bebês grandes e vestem macacões vermelhos da BNL; suas cadeiras flutuantes parecem um volante. Cada cadeira parece ser o próprio volante. WALL-E as observa de vários ângulos tentando entender do que se tratam. Em seguida a câmera se abre em um *plano médio*⁵³ e constatamos que esses homens estão conversando por meio das telas, mas suas cadeiras estão lado a lado.

⁵³ Segundo classificação feita por Jullier e Marie (2009, p.24) o plano médio apresenta o sujeito em sua unidade”.



Figura 44 - Representação da comunicação dos humanos no filme WALL-E

No diálogo subsequente o passageiro #1 diz que passou a manhã toda em sua cabine e convida o passageiro #2 para irem ao campo de golfe lançar algumas bolas virtuais no espaço. O passageiro #2 recusa o convite alegando que os dois já fizeram isso no dia anterior.

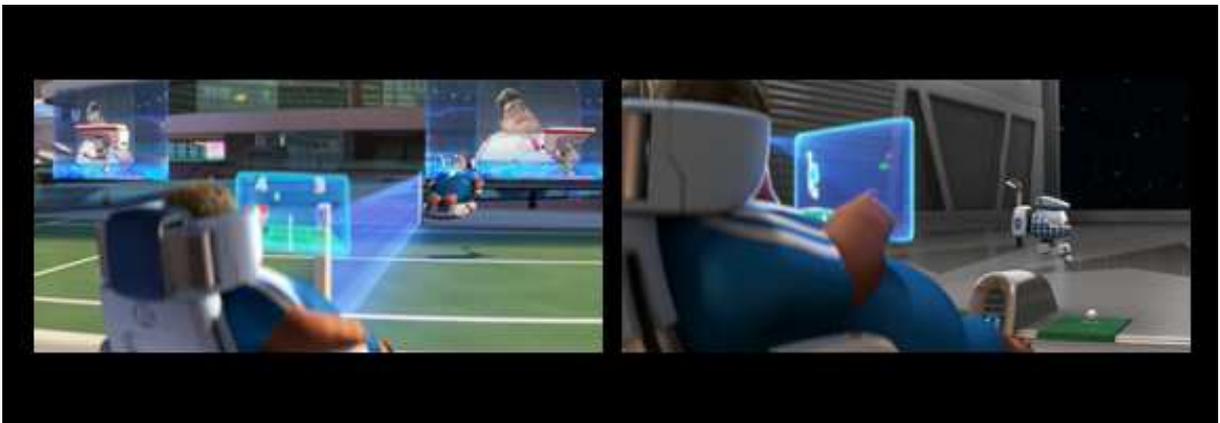


Figura 45e 46- Humanos jogando tênis e golfe na Axiom

As atividades esportivas na *Axiom* são praticadas de maneira virtual, os humanos determinam os comandos através das telas e os robôs executam as jogadas.



Figura 47 – Rápida sucessão de close-up para enfatizar como os humanos usam os sentidos.

Temos agora uma sucessão de *close-up*⁵⁴ que enfatiza como os humanos se comunicam na *Axiom*. Aqui podemos observar que visão periférica é comprometida pelas caixas de som; os poucos comandos necessários são ativados pelos controles localizados no braço da cadeira. Essa configuração faz com que as pessoas só conheçam o que lhes foi permitido através das imagens holográficas. Notamos que não existem outros tipos de comunicação, eles simplesmente desconhecem a existência das pessoas ao seu lado.

John e Marie são os primeiros personagens a descobrirem que podem ver além das imagens holográficas. John estava trafegando por um dos corredores da nave quando tentou entregar seu copo ao WALL-E, o robô ficou espantado e sem reação e ao tentar esticar o braço, John cai de sua cadeira. Na cena, observamos que John não consegue levantar e seus movimentos lembram os de um bebê. Os robôs sirene cercam John, que fica pedindo ajuda para levantar. Enquanto isso, o tráfego pelo corredor segue normalmente, ninguém percebe o que aconteceu ao John. WALL-E o recoloca na cadeira.



Figura 48 – John

⁵⁴ Plano que enfatiza um detalhe.

Marie está em sua cadeira relatando em um chat que seu último encontro holográfico foi um fracasso e enquanto Marie conversa, o WALL-E tenta passar para o outro lado de sua cadeira, para ficar perto da EVE. Ele tenta acenar para Marie, que não percebe sua presença. O robô bate no encosto da cadeira para tentar chamar a mulher e ao fazer isso, acabou desativando a tela holográfica e os comandos de som e configuração de roupa da mulher (note que na imagem, seu recém-comprado macacão azul começa a ficar vermelho). Marie fica espantada; seus olhos lentamente se dilatam. É como se ela estivesse vendo o mundo pela primeira vez... Seu olhar recai sobre WALL-E e ela acena educadamente.



Figura 49 - Marie

O Futuro na “Hojelândia”

O futuro representado por Stephen Anderson e sua equipe no filme *A Família do Futuro* tem sua ambientação inspirada no futurismo dos parques temáticos da Disney. O diretor declara que Walt Disney foi um visionário ao unir tecnologia, imaginação e entretenimento na construção de um lugar que representa a visão de um mundo melhor. Toda admiração de Anderson por Disney pode ser vista em outras marcas deixadas no filme, como por exemplo, no uso do slogan “Siga em Frente”; a cópia do Space Mountain⁵⁵ e a referência à “Tomorrowland”⁵⁶, que no filme é chamada “Todayland” (algo como “Hojelândia”).

No filme, os autores nos levam a conhecer o que eles imaginam ser os sentimentos de Lewis, uma vez que, Anderson declara que as cidades foram construídas com base no que o menino sente (ou deseja) de cada tempo.

Para o futuro, a intenção era criar um mundo que representasse o sonho de Lewis, algo contrário ao mundo construído como cenário para o presente e passado do personagem. Tudo

⁵⁵ Space Mountain é o nome de uma atração do espaço temático do Magic Kingdom, nos parques temáticos da Disney.

⁵⁶ Tomorrowland é uma das muitas terras temáticas do “Magic Kingdom” da Disney.

na cidade do futuro encanta o garoto: o estilo arquitetônico, os meios de transporte (viagem de bolha de sabão e monotrilho), a organização espacial do ambiente social.

Outro ponto que merece ser analisado é a representação das pessoas no futuro. Quando Lewis ainda está sobrevoando a cidade com Wilbur, as pessoas estavam acenando para ele e sorrindo. Isso é algo contrário ao que acontecia no passado. Tomemos por base as expressões feitas pelos colegas de classe de Lewis (com exceção do professor de Ciências, que sempre foi seu grande incentivador).

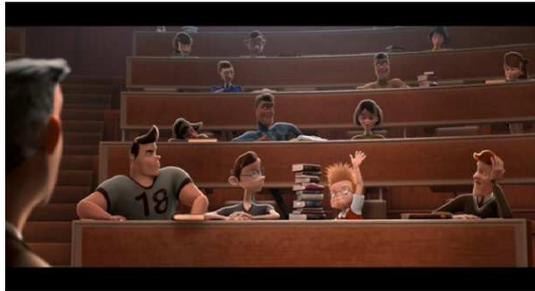


Figura 50 - A reação das pessoas ao ouvirem alguma colocação feita por Lewis – Universidade



Figura 51 - A reação das crianças ao ouvirem alguma colocação feita por Lewis – Colégio



Figura 52 e 53 - Pessoas na rua cumprimentando Lewis

Durante a viagem ao futuro, Wilbur acaba precisando levar Lewis para sua casa. O garoto do futuro foi surpreendido com o acidente envolvendo a máquina do tempo e agora

precisa de Lewis para consertá-la. Ao chegar à garagem são recebidos por Carl (Robô de Wilbur) e há ainda outra ‘novidade’: Lewis conhece um robô de verdade. A casa da família Robinson é repleta de invenções. Notamos que para a rotina cotidiana eles sempre inventam algo para facilitar, como a nave do Tio Art para fazer entregas de pizza (assim, o entregador de pizza não precisa enfrentar trânsito), os tubos que ligam cada cômodo da casa (para economizar tempo) etc.



Figura 54 - Vovô Bud e Lewis

Guiado pelo Vovô Bud, Lewis vai passear por todos os cômodos da casa e conhecer cada membro da família. Essa é a cena do filme que mais se aproxima do livro escrito por William Joyce. Foi desenvolvida para ser uma cena em que as ações acontecem rapidamente, pois teriam que fazer com que Lewis conhecesse cada membro da família. Joyce conta que esses personagens são baseados na sua própria família, a intenção do livro era fazer uma biografia do autor, mas ele diz ter exagerado nas características principais de cada pessoa.

Nessa cena, Lewis se surpreende ainda mais com a receptividade das pessoas no futuro. Ser cumprimentado nas ruas já deixava o garoto feliz, com os Robinsons ele pôde sentir o carinho e acolhimento que nunca teve. As representações feitas por Stephen Anderson nos fazem atentar para a importância do corpo na comunicação entre a família Robinson e Lewis. O diretor afirma que essa foi uma característica bastante trabalhada dentro do filme: “a linguagem corporal de Wilbur remete à de sua família. [...] É uma família que gosta de tocar. Se prestarem atenção, estão sempre tocando, agarrando ou te empurrando, te abraçando. Wilbur faz o mesmo”, declara Anderson nos comentários narrados do DVD.



Figura 55 - Franny cumprimenta Lewis



Figura 56 - Lewis conhece Gaston



Figura 57 - Wilbur conversa com Lewis

Nas imagens do futuro, podemos constatar a presença da mídia em meio às ações do dia a dia, como o uso do computador pela recepcionista da Inventco, ou os dispositivos móveis (pelo Cara do Chapéu-Coco), as imagens holográficas (pela Doris) e a TV (pelo Tio Joe).



Figura 58 - Mídias Audiovisuais representadas no filme A Família do Futuro

Na sequência escolhida para análise (sequência 8) é possível perceber a presença da mídia audiovisual quando Vovô apresenta Tio Joe a Lewis. Notamos que ele está em um ambiente que representa uma sala de TV onde as paredes possuem ilustrações de pequenas TVs, visíveis em toda sua extensão e notamos ainda que existe uma parte da sala que simula um fotograma, fazendo menção ao cinema.



Figura 59 - Detalhes na sala de TV: as ilustrações na parede e a representação do pequeno fotograma

Tio Joe é irmão de Vovô Bud e sua esposa é a Tia Billie. Tio Joe representa um homem que passa o dia inteiro sentado em sua confortável cadeira. Na cena, ao passar pela sala de TV e apresentar o personagem à Lewis, o Vovô afirma que ele está fazendo ginástica; podemos ouvir o som emitido pela TV: “Cinco, seis, sete, oito. Vamos deixar a barriguinha sarada!” e vemos que o personagem mexe apenas os dedos das mãos.



Figura 60 – “Esse é o Tio Joe. Ele está malhando!”, diz o Vovô Bud

Algumas considerações

A análise das sequências escolhidas nos filmes e mais especificamente, a observação detalhada das imagens que representam o futuro, apresenta como os criadores de *WALL-E* e *A Família do Futuro* imaginaram e representaram a relação entre a mídia e a sociedade. Um dos pontos em comum entre as representações feitas pelos dois filmes é a maneira como a mídia está inserida nas atividades cotidianas dos personagens. Como bem enfatiza os estudos propostos por Silverstone (2005), a mídia é uma presença constante na vida da sociedade.

Em *WALL-E*, todas as atividades desenvolvidas pelos humanos, na *Axiom*, envolvem algum dispositivo tecnológico. Esses dispositivos são representados em sua grande maioria por telas de imagens holográficas que servem para mediar a comunicação entre os humanos e para o recebimento de informações. No filme, essas imagens audiovisuais (é importante enfatizar que os humanos estão sempre envolvidos pelo áudio e pelo visual) são onipresentes, estão nos corredores, nas cabines e dormitórios. Fazem parte do lazer, da educação e dos relacionamentos. Criadas inicialmente para facilitar a vida do homem e a comunicação humana, as imagens audiovisuais de *WALL-E* acabam sendo responsáveis pela mecanização e isolamento do homem e geram na sociedade uma dependência dessas imagens para o desenvolvimento de qualquer atividade.

No futuro imaginado por Anderson e sua equipe em *A Família do Futuro*, nota-se a presença das imagens e dos dispositivos nas atividades cotidianas da sociedade. Diferente do que foi feito em *WALL-E*, no mundo criado para representar o futuro de Lewis, a mídia é representada por aparelhos sem muita sofisticação. Anderson não faz uso de uma representação futurística da cultura midiática, muito menos dos aparelhos envolvidos. Podemos notar ainda alguns discursos que são constantemente abordados em relação à televisão. O personagem utilizado para explorar essa relação tem uma aparência obesa, não

consegue levantar de sua cadeira e ironicamente está assistindo a um programa de ginástica. Contrapondo-se a isso, Anderson explora a comunicação pessoal, a maneira como os Robinsons se comunicam, como os personagens falam, sempre usando o toque, enfatizando a necessidade de proximidade. Em WALL-E, Stanton explora essa temática ao mostrar as reações dos personagens Marie e John, ao se livrarem das imagens holográficas e passarem a descobrir as singularidades da comunicação face a face. Em uma breve análise dos filmes observamos como as experiências diárias da sociedade são midiaticizadas, seja pela mídia primária, secundária ou terciária. Em outras palavras, utilizando imagens audiovisuais ou somente o corpo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver uma pesquisa que adota como objeto de trabalho as obras cinematográficas do cinema de animação, de estúdios consagrados tanto por um sucesso de público quanto pela admiração estética (aqui, não só pelo público geral, mas por parte daqueles que produzem animação ou trabalham em algo semelhante), partiu do desejo de observar como a sociedade enxerga os processos midiáticos dos quais participa e também entender como ela os representa, por algum tipo de manifestação cultural ou alguma outra forma de expressão.

Eu não poderia deixar de citar que esse desejo também foi impulsionado pela curiosidade de desvendar técnicas, arte e o processo de criação dessas obras. No decorrer da pesquisa, muitas vezes fui questionada pela opção de adotar esse tipo de material para pesquisa, mas, por acreditar no valor que essas obras fílmicas e a arte da animação têm para a cultura e para comunicação, continuei focada em usar esse tipo de material para desenvolver meus estudos. Partilho do sentimento semelhante ao exposto por Arlindo Machado, no prefácio do seu livro, “A Televisão levada a sério”. Nessa obra, o autor observa a televisão por um ponto de vista diferente do que normalmente é investigada, colocando a qualidade dos produtos televisivos como questão central do livro. O autor chama atenção para a “vida inteligente” da televisão⁵⁷ que, embora muitos duvidem que exista, para esse autor “é uma questão de enfoque” (MACHADO, 2005, p. 10). Creio que podemos empregar a mesma frase aos estudos que utilizam as animações como objeto: “tudo é uma questão de enfoque”.

Entendo que chegar ao fim do mestrado não significa esgotar as investigações sobre o tema pesquisado, tampouco ter encontrado uma verdade, mas antes significa deparar-se com o nascimento de novos desdobramentos a serem investigados, novas dúvidas e novas possibilidades.

As **imagens de futuro** dos filmes de ficção científica do cinema de animação transformaram-se aqui no “Futuro do Presente”. As obras dirigidas por Andrew Stanton (*WALL-E*) e Stephen Anderson (*A Família do Futuro*) foram classificadas como filmes de ficção científica por abordarem em suas narrativas “viagens ao futuro”, e a partir dessa investigação constatei que as temáticas abordadas, embora claramente futurísticas, falam-nos mais do presente em que foram construídas; especialmente no filme *WALL-E*.

Em *WALL-E* os criadores projetaram sua visão do futuro em 2708 e ao mesmo tempo imprimiram nessas projeções as marcas da primeira década do século XXI, isto é da

⁵⁷ MACHADO, 2005, p. 10.

contemporaneidade. Com seus discursos sobre o impacto do mundo digital sob a sociedade; as relações da sociedade consigo mesma e com a tecnologia. Com Stanton enveredei por novas investigações dos tão trabalhados discursos centrados na relação homem-máquina e através dessa obra foi possível lançar meu olhar sob as formas de apropriação da mídia que, o homem imagina, estará vivendo no futuro.

Stephen Anderson imprimiu o presente na vida Lewis, indo além do futuro. Na narrativa, a vida do garoto não mudou somente em 2037, mas a partir da hora que ele pode ter sua esperança renovada. Nesse sentido atrevo-me a questionar: não seria isso mais do que o futuro? Não seria isso o “presente das coisas futuras”⁵⁸, como defende Agostinho? Essa é a esperança de Lewis, representada por Anderson.

Quanto às discussões acerca da mídia audiovisual, procurei investigar como essas mídias são representadas, considerando-as como os maiores disseminadores de imagens técnicas da contemporaneidade. Analisar os filmes em busca de pistas que me pudessem remeter ao tema foi um exercício desafiador envolvendo a metalinguagem: conhecer as representações da mídia audiovisual através de um produto audiovisual. O futuro representado nesses filmes nos apresenta o audiovisual pelas telas holográficas, pelos dispositivos móveis e pela convergência das linguagens dos meios. É representado também em uma sociedade que faz uso desses dispositivos para estabelecer formas de se relacionar com o próximo e com o mercado. Observar esse cenário me trouxe inquietações sobre as ideias veiculadas sobre a onipresença da mídia, que está em todo lugar e também sobre sua onipotência.

Na representação feita por Stanton, em *WALL-E*, a Terra estava há 700 anos sem ser habitada por seres humanos. Contudo, as imagens da cidade continuavam falando, telas holográficas continuavam a acender, o presidente da BNL continuava fazendo a propaganda do cruzeiro na *Axiom*. Tais aspectos sugerem que, mesmo na Terra, sem a presença humana, a mídia tem papel importante. O papel a ela conferido é maior do que apenas coadjuvante: sua onipresença é acrescida de onipotência, pois ela, ao mesmo tempo humaniza (o robô) com as cenas do filme e desumaniza os seres que estão na *Axiom* com as propagandas, o isolamento das individualidades e o apagamento das subjetividades. A mídia, nesse sentido, é entendida como tendo absoluta capacidade de moldar comportamentos.

As articulações da sociedade com os meios audiovisuais, representados nos filmes, também suscitam questões sobre o papel do corpo como mídia primária⁵⁹ na comunicação

⁵⁸ AGOSTINHO, 1980, p. 270

⁵⁹ Baitello Jr. (2005, p. 31) seguindo os caminhos propostos pela Semiótica da Cultura defende que, “a primeira mídia, a rigor, é o corpo – e por isso chamamos o corpo, portanto, de mídia primária”.

audiovisual. Nos filmes, os principais personagens que fazem uso da mídia audiovisual são representados por pessoas dependentes das imagens geradas pela mídia e dependentes do conforto proporcionado pelos suportes. Essas pessoas possuem formas físicas avantajadas e passam os dias debruçadas sobre uma cadeira automática.

Ao construir meu objeto de pesquisa percorri caminhos guiados pelos estudos do imaginário, embasados principalmente nos pressupostos defendidos por Edgar Morin (1997), considerando que essas **imagens de futuro** são construídas a partir do imaginário dos criadores dessas obras. São imagens que formam uma representação. A visão de alguém, acerca de determinado tema, a dimensão do pensamento imagético e da fantasia. Abordei o conceito de mídia⁶⁰ desenvolvido por Harry Pross e apresentado aqui por Baitello Jr. (PROSS apud BAITELLO JR., 2005, p.7) para então abarcar a comunicação e as mídias levando em consideração as ações da mídia audiovisual sob o corpo, enfatizando sua relação intrínseca com os sentidos. Dessa forma, é possível entender a naturalização da influência do áudio e do visual, regidos por uma linguagem específica, agindo sob a audição e a visão.

Essas são questões que merecem ainda muitos outros olhares e, sem dúvida, as considerações que ora apresento, dizem mais respeito aos desdobramentos que se anunciam no apagar das luzes desta dissertação, mas que certamente são decorrentes das interlocuções aqui propostas, das dúvidas surgidas ao longo do caminho, dos entendimentos apurados... Das possibilidades experimentadas. Creio que estas reflexões possam vir a ser aprofundadas em trabalhos vindouros, caso seja constatada sua relevância e efetiva contribuição no que diz respeito aos estudos da mídia. Em um fluxo convencional ou não, este estudo evidenciou escolhas. Restam agora as inquietações e o desejo de investigar as produções brasileiras, indiscutivelmente ‘filhas’ dos padrões norte-americanos, mas singulares por expressar nossa cultura em seus traços de brasilidade.

⁶⁰ Pross considera como mídia, os meios de comunicação como o jornal, o rádio, o cinema, a televisão, a internet e o corpo. Para esse autor, o corpo é a primeira mídia. (PROSS apud BAITELLO JR., 2005, p.7).

REFERÊNCIAS

- AGOSTINHO, Santo. **Confissões; De magistro = Do mestre / Santo Agostinho**. — 2.ed. 2. ed. — São Paulo: Abril Cultural, 1980
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. 9ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2004.
- APOSTILA NPD SÃO CARLOS. São Paulo: Fundação Educacional São Carlos, 2010.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação. Técnica e estética através da história**. 2ª Ed., São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- BAITELLO JR., Norval. **A serpente, a maçã e o holograma: Esboço para uma Teoria da Mídia**. São Paulo: Paulus, 2010.
- _____. **A Era da Iconofagia. Ensaios de Comunicação e Cultura**. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- _____. **O Animal que Parou os Relógios**. São Paulo: Annablume Editora, 1997.
- BENETTI, Marcia. **Imaginário**. In MARCONDES FILHO, C. (Org). Dicionário da Comunicação. São Paulo: Paulus, 2009. p. 176/177.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema?** São Paulo: Brasiliense, 2004.
- BRIGGS, Asa e BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: de Gutenberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- BURLEY, Brent e LACEWELL, Dylan. **Ptex: Per-Face Texture Mapping for Production Rendering**. Walt Disney Animation Studios e University of Utah. Disponível em: <http://www.disneyanimation.com/library/ptex/>. Acesso: 01 de fevereiro de 2011.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 1995.
- COUTINHO, A. M. M. A. **Ficção Científica: Narrativa no Mundo Contemporâneo**. Revista de Letras, Universidade Católica de Brasília. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RL/article/view/27/59>>. Acesso: 20 out. 2009.
- CORADINI, L. **Antecipações Urbanas e Imaginário Futurista**. In: Oscar Federico Bauchwitz. (Org.). Café Filosófico. 1 ed. Natal: Argos Editora, 2002, v. 1, p. 97-112.
- CORADINI, L. **Memorias del futuro. Imágenes y discursos de la ciudad latinoamericana**. 2000. Tese (Doutorado em Antropologia.) — Universidad Nacional Autonoma de Mexico,

UNAM, México, 2000.

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. 2ª ed. São Paulo: Globo, 1985.

COSTA, Maria Cristina Castilho. In: Enciclopédia INTERCOM de comunicação. – São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010. p. 355.

CRAFTON, Donald C. **Before Mickey: The Animated Film 1898 - 1928**. London: Chicago University Press, 1982.

CUNHA, Rodrigo. **Ciência e ficção: o futuro antecipado**. Comciência, São Paulo, out. 2004. Seção Reportagens. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/04.shtml>>. Acesso em: 26 ago. 2010.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio (Orgs.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2006.

DUTRA, D. I. **Literatura de Ficção-científica no Cinema: a transposição para a mídia fílmica de a máquina do tempo de H.G. Wells**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, 2009.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo Martins Fontes, 1997

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blüsher, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GAMA, Paola e SENDRA, Fernanda. **A fotografia seqüencial de Eadweard Muybridge e o cinema de animação**. Disponível em <http://www.dad.puc-rio.br/dad07/index.php?pag=down>

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

GOMIDE, J. V. B. ; ARAUJO, A. A. . **Efeitos Visuais, uma Abordagem a Partir do Tratamento Digital de Imagens**. Revista de Informática Teórica e Aplicada, v. XVI, p. 89-115, 2009. Disponível em: http://seer.ufrgs.br/rita/article/view/rita_v16_n1_p97

HALAS, John. MANVELL, Roger. **A técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

ITAÚ CULTURAL. **Futuro do Presente**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

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

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MARCOLIN, Neldson. **Cinema exibido: Há 107 anos era feito o primeiro filme de ficção científica conhecido**. Revista Pesquisa FAPESP, São Paulo, Janeiro de 2009. Memória. Disponível em: < <http://revistapesquisa.fapesp.br/?art=3739&bd=1&pg=1&lg=>>. Acesso em: 20 Out. de 2009.

MARTINS, Alice Fátima. **Saudades do futuro: o cinema de ficção científica como expressão do imaginário social sobre o devir**. Brasília, jun. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922004000100015&lng=en&nrm=iso>. Acesso: 18 Ago. 2009.

MENEZES, Maria Christina. **Recursos de linguagem na animação: A enunciação cinematográfica construída a partir das transformações da figuratividade quadro a quadro**. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2006.

MORENO, Antônio. História do Cinema de animação brasileiro. In FALCÃO, Antonio Rebouças; bruzzo, Cristina. (Coord.). **Coletânea lições com cinema: animação**. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais/Diretoria Técnica, 1996.

MONTORO, Tânia Siqueira. **Audiovisual**. In MARCONDES FILHO, C. (Org). Dicionário da Comunicação. São Paulo: Paulus, 2009. p. 31.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio D'água/Grande Plano, 1997.

NOGUEIRA, Luís. **Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: Livros LabCom, 2010. Versão digital disponível em: <<http://www.livroslabcom.ubi.pt/>>. Acesso: 23 ago. 2010.

NESTERIUK, Sérgio. **Ciclo de entrevistas - Prof. Sérgio Nesteriuk - Anhembi Morumbi**. Disponível em <<http://3dartsbrasil.blogspot.com/2009/02/ciclo-de-entrevistas-prof-sergio.html>>. Acesso em: 01 jul. 2009.

OLIVEIRA, Lizia Raquel Bezerra e Theresa Medeiros. **ETTV - Um curta em animação sobre a influência das telenovelas brasileiras nas dinâmicas familiares**. Monografia. (Graduação). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Rio Grande do Norte, 2007.

PANTOJA, A. C. F. . **A poesia visual no discurso ficcional histórico: o caso de Nós que aqui estamos por vós esperamos**. In: X Seminário de Estudos Literários: Cultura e Representação, 2010, Assis. Anais X Sel, 2010.
<http://www.assis.unesp.br/posgraduacao/letras/mis/sel/anais2010/anaclaudia.pdf>

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. Dissertação

(mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2006.

PROENÇA, G. **História da arte**. 4 ed. São Paulo: Ática, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

_____. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning. São Paulo, 2008.

SILVA, J. C. **Sobre o imaginário**. Home Page do Filocom Escola de Comunicação e Artes da Usp, São Paulo/SP, 2000. Disponível em: < <http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/josimey.doc> > . Acesso em 10 set 2010.

SILVA, O. C. **Domésticas - o filme: um estudo de recepção com profissionais do Distrito Federal**. Dissertação (mestrado). Universidade de Brasília, 2007.

SILVERSTONE, Roger. **Por que Estudar a Mídia?** 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita: Uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood**. 2007. 449 f. Tese (Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP, 2007.

SURRELL, Jason. **Os segredos dos roteiros da Disney: Dicas e técnicas para levar a magia a todos os seus textos**. São Paulo: Panda Books, 2009.

TASSARA, Marcelo. **Das Pinturas Rupestres ao computador: Uma mini-história do cinema de animação**. In FALCÃO, Antonio Rebouças; bruzzo, Cristina. (Coord.). **Coletânea lições com cinema: animação**. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais/Diretoria Técnica, 1996.

TELOTTE, J. P. **Science fiction film: Genres in American cinema**. USA: The University of Cambridge Press, 2001.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 1994.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 4ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

FILMOGRAFIA

A Família do Futuro (2007). **Título Original:** *Meet the Robinsons*, 2007. **Direção:** Stephen Anderson. **Estúdio:** Walt Disney Home Entertainment. **Produção:** John Lasseter. **Roteiro:**

Jon Bernstein; Michelle Spitz; Don Hall; Nathan Greno; Aurian Redson; Joe Mateo; Stephen Anderson. **Duração:** 95 minutos. **Data de Lançamento (no país de origem):** 30 de Março de 2007. **Data de Lançamento (no Brasil):** 06 de Abril de 2007. **Nota:** Baseado no livro *A Day With Wilbur Robinson*, de William Joyce (Um Dia com Wilbur Robinson).

WALL-E (2008). **Título Original:** *WALL-E*, 2008. **Direção:** Andrew Stanton. **Produção:** Jim Morris. **Estúdio:** Disney Enterprises, Inc./ Pixar Animation Studios. **História original:** Andrew Stanton e Pete Docter. **Roteiro:** Andrew Stanton e Jim Reardon. **Duração:** 97 minutos. **Data de Lançamento (no país de origem):** 30 de Março de 2007. **Data de Lançamento (no Brasil):** 27 de Junho de 2008.

