

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO

Departamento de Artes & Design

Programa de Pós-graduação em Design (2005-01)

O lugar do narrativo na mídia visual: temporalidade não linear (ART-2205)

Prof. Luiz Antonio L. Coelho

Curta a narrativa: Contos, curtas e personagens animadas

Daniel Moreira de Sousa Pinna

Introdução

Pode parecer estranho para um leitor desavisado deste artigo, em um primeiro momento, a mistura de conceitos apresentados no título deste trabalho. Menciono a narrativa, o conto, o curta-metragem, as personagens e a animação. Cinco variáveis que dificilmente apareceriam compondo um mesmo conjunto de elementos.

O leitor desavisado deste artigo que, porventura, possui um espírito curioso e uma dose de boa-vontade, consegue certamente estabelecer algumas relações entre as variáveis mencionadas. Afinal, é possível relacionarmos o conto com narrativa. Podemos estabelecer também uma relação entre narrativa e curta-metragem; entre curta-metragem e animação; entre personagens e todo o resto.

O que talvez não ocorra à maioria das pessoas, provavelmente porque nunca precisaram pensar a respeito do assunto, é que existe uma insuspeita relação de semelhanças entre o conto literário tradicional e os filmes de curtas metragens, que vai muito além de sua brevidade. Também não deve ocorrer a muita gente que, a partir das características da estrutura narrativa do conto, é possível entendermos um pouco melhor as personagens dos curtas brasileiros de cinema de animação.

Não foi de maneira fácil nem rápida que formulei esta hipótese, que hoje é peça fundamental da pesquisa para minha dissertação de mestrado. Tratou-se de um longo e tortuoso caminho de descobertas, que começou na animação, passou pelos curtas animados brasileiros, pelas personagens animadas (e delas passou pelos conceitos de personagens da teoria literária), por aulas sobre narrativa e pela narrativa clássica, pelo conto maravilhoso até finalmente retornar ao formato cinematográfico de curta-metragem e novamente à animação.

O trabalho que apresento a seguir é uma breve compilação da enorme quantidade de informações que fui acumulando em meus estudos sobre as relações entre o conto e o curta-metragem, e as relações de ambos com as personagens dos curtas de animação. Espero, com este relato, conseguir sintetizar de forma linear os dados levantados a respeito dessas cinco variáveis tão distintas, que de alguma forma se relacionam na minha pesquisa.

O Curta-metragem

Como o nome já sugere, o filme de curta-metragem é uma obra cinematográfica de curta duração. Este formato possibilita ao autor uma maior liberdade para experimentar, ousar ou transmitir uma mensagem ao seu público espectador de maneira mais direta: por meio de pequenas histórias.

Segundo Luiz Gustavo Bayão¹, o que caracteriza um curta-metragem é o número reduzido de páginas de seu roteiro (chegando a, no máximo, cerca de trinta páginas), onde uma página equivale a aproximadamente um minuto. É, portanto, a *brevidade* a principal característica de um filme para que este seja considerado um curta-metragem. Tomaremos como ponto de partida esta definição.

Com um curto espaço de tempo, o roteirista precisa condensar em poucas páginas o que ele faria em um longa-metragem. É saber escolher o que funciona e o que não funciona, sem desperdiçar tempo/páginas em cenas ou diálogos inúteis. E isso é mais do que um exercício, é conhecer profundamente a arte de escrever para as telas a ponto de transformar duas horas em dois minutos — sem que a mágica se perca.²

Partindo da citação de Bayão, podemos afirmar que a brevidade do curta-metragem obriga os mesmos a serem mais objetivos, a possuírem como características clareza e compactação. Escrever o roteiro de um curta-metragem, por se tratar de uma narrativa curta, exige uma economia dos elementos narrativos, chamada por Bayão de *economia literária*.

Muitos roteiros de curta-metragem pecam pelo excesso de páginas: personagens que falam demais ou cenas intermináveis acabam descaracterizando um curta. O bom roteirista sabe dizer muito escrevendo pouco. Um detalhe como a marca de um carro ou o que a protagonista carrega na bolsa diz muito mais do que páginas e páginas de descrição.³

Vale neste ponto justificar a utilização da obra de Luiz Gustavo Bayão como parte da moldura teórica deste artigo.

Apesar de apresentar uma visão extremamente técnica do curta-metragem em seu livro — especificamente relacionada à criação de roteiros para filmes de curtas-metragens — o autor trata tal criação como a de um texto literário, para em seguida relacioná-la à visualidade que ela evoca. Resumindo, o autor trabalha com a criação de narrativas literárias para tratar de narrativas de linguagens visuais. Ele próprio se justifica, afirmando que “para o roteirista é muito importante **escrever visualmente**, assim ele facilita o trabalho do diretor visando manter maior proximidade entre o roteiro e o filme.” (BAYÃO, 2002:71)

Bayão identifica três tipos de filmes de curtas-metragens: o curta experimental, o documentário e a ficção.

Para o curta-metragem experimental, o que vale é a espontaneidade. São filmes curtos que buscam uma sofisticação técnica ou estética. Neste tipo, é possível sentirmos a presença marcante de um diretor ou de um profissional técnico. Nem sempre, entretanto, é necessária a

¹ Luiz Gustavo Bayão é curta-metragista e roteirista de cinema. É também o autor do curta-metragem de animação **Roleta Russa**, premiado pela ABD&C (Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas) na 10ª edição do Festival Anima Mundi, na cidade do Rio de Janeiro.

² BAYÃO, Luiz Gustavo. **Escrevendo Curtas**, cit. p. 13.

³ *Idem*, cit. p. 58.

presença de um roteirista ou a utilização de um roteiro, sendo este muitas vezes substituído por um *storyboard* mais elaborado. Como exemplo, cito o curta-metragem de animação canadense **Pssst**, da artista plástica Anne-Marie Sirois, exibido durante o Festival Anima Mundi de 2004.

No documentário, as figuras do roteirista e do diretor estão relacionadas à do pesquisador. Faz-se necessário escolher a maneira como os dados levantados sobre o tema da pesquisa serão apresentados visualmente (entrevistas, dramatização, gráficos, animações etc.). Como exemplo, cito o filme de animação **Ryan**, de Chris Landreth, ganhador do Oscar de melhor curta-metragem de animação em 2005.

Por fim, o curta-metragem de ficção apresenta ao espectador uma narrativa fictícia, com personagens, enredo, tempo e espaço contextualizados em um *mundo possível*. Toda a narrativa se desenvolve nas páginas do roteiro antes de ser traduzida para a linguagem cinematográfica. Nesta tradução, é comum o desaparecimento do narrador, elemento presente na maioria das narrativas literárias (exceto no drama) e frequentemente substituído pela visualidade nos filmes. Existe uma infinidade de exemplos de curtas de ficção.

Como a pesquisa visa estudar as *personagens* de curtas de animação brasileiros, interessa a ela tratar apenas e especificamente do curta-metragem de ficção, único tipo de curta em que é possível identificar este elemento da narrativa segundo a definição do mesmo utilizada. Trataremos então, daqui por diante, exclusivamente do curta-metragem de ficção.

Por trás de toda história de um curta-metragem de ficção (chamada por Bayão de *texto*) existe sempre uma mensagem, ou *subtexto*. O subtexto é a “alma” do roteiro do curta-metragem. O subtexto está relacionado a todos os elementos da narrativa do curta. Em todas as cenas, no enredo, em eventos, nos diálogos e nas personagens é possível se identificar o mesmo subtexto. Bayão chama esta característica do curta-metragem de *unidade dramática*.

Texto: “um taxista trabalha no turno da noite e exposto aos perigos da profissão vai aos poucos perdendo sua sanidade mental até tornar-se uma pessoa totalmente agressiva e vingativa”. Qual seria um possível subtexto para esta história? “Solidão”.⁴

A estrutura narrativa tradicional de um curta-metragem é semelhante à estrutura narrativa clássica. Seu enredo resume-se em três partes: introdução, desenvolvimento e conclusão.

Na introdução, são apresentadas as personagens e a premissa dramática (o fio condutor da história) do curta-metragem. Nos curtas, onde o tempo é um fator essencial a ser controlado, a introdução deve ser muito bem elaborada, pois terá uma duração extremamente curta.

O desenvolvimento é a parte do curta-metragem onde há mais minutos disponíveis. É nele que a história toma forma. No desenvolvimento, utilizam-se os dados apresentados ao espectador na introdução para que estes gerem um *conflito*⁵.

⁴ *Idem*, cit. p. 23.

⁵ “*Conflito* é qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, idéias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor.” GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**, cit. p. 11.

Na conclusão do curta-metragem, temos o *clímax* (momento culminante da história) e o *desfecho*, onde há a resolução do conflito e o destino das personagens se revela. É também o momento de responder a questões que porventura tenham sido levantadas ao longo do filme.

A conclusão nos revela por completo a essência do filme. Nela, o subtexto do curta-metragem se faz mais presente do que em qualquer outro momento da narrativa.

Logicamente, a forma de um curta-metragem é livre, sendo esta apenas a estrutura narrativa mais comum. Há casos, por exemplo, de introduções de duração maior do que o desenvolvimento, ou mesmo de uma parte introdutória inexistente: esta aparece pulverizada ao longo do desenvolvimento. Todos os elementos utilizados encaminham o espectador para a conclusão, o auge do filme de curtas-metragens. Entretanto, há casos de curtas que já se iniciam com a resolução do conflito, para apenas em seguida apresentar o desenvolvimento que levou a história até aquela situação. Conforme já foi mencionado, não há uma regra. O desafio está em produzir uma unidade coesa; uma obra curta com início, meio e fim que conte uma história interessante para o espectador.

O autor lembra ainda que cinema *é* imagem. Ou seja, “é um meio onde as imagens movem a história”. (BAYÃO, 2002:67). *Mostrar*, segundo ele, é sempre mais significativo que *contar*. Será mesmo? Retornarei a esta afirmação mais adiante. Por ora, pretendo me concentrar na questão do *contar*.

Contar: as relações entre o curta-metragem e o conto

... o ofício de realizar um curta-metragem é longe de ser somente uma mera aprendizagem: é uma arte em si, como o conto na literatura. Não me lembro mais quem foi que definiu o romance como a uma maneira fácil de escrever um conto. E, com toda a razão, muitos cineastas nunca deixam de praticar a arte do curta mesmo anos depois de fazer incursões no formato mais tradicional de longa-metragem.⁶

Quando comecei a estudar o conto, em minhas pesquisas sobre narrativa, ocorreu-me algo que, apesar de me parecer um tanto quanto óbvio agora, naquele momento era totalmente inesperado: identifiquei no conto literário simples (ou tradicional) características muito semelhantes às dos filmes de curtas-metragens.

Qual não foi a minha surpresa ao, buscando mais informações a respeito do curta-metragem, deparar-me com a citação de Hugo Moss (reproduzida acima) no prefácio do livro de Bayão. Nela, Moss relaciona a obra cinematográfica de curta-metragem com a obra de longa-metragem em analogia à relação já muito discutida entre o conto e o romance, na literatura.

De fato, uma vez percebida que esta relação se estende muito além da brevidade característica a ambos, torna-se mais fácil analisar os mecanismos por trás da narrativa do curta-metragem de ficção a partir da teoria literária, utilizando como elo de ligação os pontos em comum entre o curta e o conto. Tal método mostrou-se importante para o estudo das personagens dos curtas de animação, uma vez que pouco já se estudou sobre este tema, mas muito já foi dito sobre narrativas literárias.

⁶ MOSS, Hugo. In BAYÃO, Luiz Gustavo. **Escrevendo Curtas**, cit. p. 7.

Trato aqui das características do *conto simples*, ou conto tradicional, cuja estrutura se baseia na narrativa clássica, aproximando-se da **Poética** de Aristóteles. São contos simples, por exemplo, os contos maravilhosos estudados por Vladimir Propp em suas obras. Tal explicação se faz importante, uma vez que muitas das características do conto simples não se aplicam ao *conto moderno*.

Para Nádia Battella Gotlib⁷ “segundo o modo tradicional, a ação e o conflito passam pelo desenvolvimento até o desfecho, com crise e resolução final. Segundo o modo moderno de narrar, a narrativa desmonta este esquema e fragmenta-se numa estrutura invertebrada.” (GOTLIB, 2003:29). O conto moderno definido pela autora é este conto que não é mais regido por eixos fixos, mas por uma pulverização de sua estrutura que reflete a própria vida cotidiana. Este modo de narrar os contos vai surgir e rapidamente ganhar força após a Revolução Industrial.

O modo de narrar um conto simples é caracterizado pela natureza da própria narrativa: a de simplesmente *contar histórias*. O conto não tem compromisso com o evento real. “Um relato, copia-se; um conto, inventa-se, afirma Raúl Castagnino. A esta altura, não importa averiguar se há verdade ou falsidade: o que existe é já a ficção, a arte de inventar um modo de se representar algo.” (GOTLIB, 2003:12).

Em linhas gerais, a história do conto pode ser esboçada a partir de três momentos principais. Em um primeiro momento, a criação e a transmissão de um conto se davam oralmente. Em seguida, os mesmos contos passaram a ser veiculados por registro escrito. Por fim, surge a criação por escrito dos contos, onde o narrador deixa de ter apenas a função de contador e assume também a de autor/escritor, afirmando assim o caráter literário do conto.

André Jolles defende em seu livro, **Formas Simples**, que o conto possui uma *forma simples*, “isto é, uma forma que permanece através dos tempos, recontada por vários, sem perder sua ‘forma’” (GOTLIB, 2003:18). O conto pode ser contado com as “próprias palavras” do narrador sem que esta forma simples desapareça.

Ainda discutindo a forma do conto, podemos afirmar que todo conto é uma narrativa breve, clara (ou direta, objetiva) e compacta (condensada), exatamente como o curta-metragem de ficção. A situação apresentada e sua proposição temática são resumidas.

Edgard Allan Poe vai desenvolver sua teoria sobre o conto literário a partir da relação existente entre a extensão do conto (e, conseqüentemente, o tempo de sua leitura) e o efeito que sua leitura causa no leitor (chamado por Poe de *efeito único* ou *impressão total*). Um conto breve pode ser lido de uma só vez, exercendo domínio sobre o leitor.

Para Poe, a estrutura narrativa do conto visa conquistar este *efeito único* (conceito semelhante ao de *unidade dramática*, do curta-metragem). No conto, todos os elementos estão diretamente relacionados ao efeito único. Esta é uma característica básica na construção de um conto, chamada por Poe de *economia dos meios narrativos*. “Trata-se de conseguir, com o mínimo de meios, o máximo de efeitos.” (GOTLIB, 2003:35). Apenas lembrando, Luiz Gustavo Bayão, ao tratar do filme de curta-metragem, irá chamar esta característica de *economia literária* (BAYÃO, 2002:58).

⁷ Nádia Battella Gotlib é doutora em Letras e professora de Literatura Brasileira na USP.

Conforme mencionei anteriormente, a estrutura narrativa do conto simples se baseia na narrativa clássica. Antes de tratar dos elementos constituintes da narrativa, João Batista Cardoso lança mão de uma citação de Zoleva Carvalho Felizardo sobre a estrutura narrativa clássica, muito adequada ao nosso estudo sobre o conto simples:

O estilo tradicional da narrativa⁸ impõe algumas peculiaridades, tais como: — *unidade de ação* — uma só situação importante centraliza a narrativa e envolve as personagens — *unidade de tempo* — em se tratando especialmente de um conto, a história se passa em curtos lapsos de tempo — *unidade de lugar* — ainda assumindo a narrativa as características de um conto, observa-se unidade de espaço, isto é, o lugar geográfico por onde as personagens circulam é sempre de âmbito restrito.⁹

Não se dá por acaso a menção da autora ao conto, em sua definição. O conto simples apresenta em sua forma a estrutura narrativa clássica em seu formato mais básico, menos sofisticado. Podemos dizer que, no conto, o acontecimento narrado (unidade de ação) é mais importante do que as personagens que o vivem, o momento único em que acontece (unidade de tempo) e o espaço restrito onde acontece (unidade de lugar). Da mesma forma, não é importante para o conto possuir uma precisão histórica. O conto é universal. Personagens, tempo e lugares são indeterminados historicamente, podendo variar de acordo com o período e a região em que o conto está sendo narrado. Apenas a situação narrada permanece constante (para Jolles, a *forma simples* do conto; para Felizardo, a *unidade de ação*).

À medida que passamos das características formais do conto e avançamos em direção às suas características narrativas, torna-se necessário o auxílio da teoria literária, servindo como um fio condutor na análise e comparação das características da narrativa do conto literário e do filme de curta-metragem. Minha proposta é a de analisar conto e curta a partir dos elementos da narrativa, à luz da teoria de João Batista Cardoso. Trataremos, portanto, de narrador, enredo (e junto com ele incluem-se tema, assunto e mensagem), tempo, espaço, ambiente e personagem.

Narrador

O narrador é o elemento que *conta* a história. É ele, e não o autor, que interage com o leitor no processo de recepção da história. O narrador possui duas funções nas narrativas em que aparece: a de definir o *foco narrativo* da história e o *ponto de vista* da narração.

No conto literário, o foco narrativo está nos acontecimentos, e não nas personagens. O narrador está fora dos fatos narrados, possuindo um ponto de vista imparcial. É chamado *narrador na terceira pessoa* ou *narrador observador*. Suas principais características são a *onisciência* (o narrador sabe tudo sobre a história) e *onipresença* (o narrador está presente em todos os lugares da história, o tempo todo).

Do mesmo modo que no conto, no curta-metragem o foco narrativo encontra-se sobre os acontecimentos. A narração de um filme é visual. O foco narrativo é dado pelas imagens do filme e seus enquadramentos, enquanto o ponto de vista é dado pelo posicionamento da câmera e pela composição de cena. Torna-se opcional a presença de um narrador na terceira pessoa (narração em *of*) ou em primeira pessoa (quando este for também uma personagem, desempenhando ações na história).

⁸ A autora refere-se aqui à narrativa clássica.

⁹ FELIZARDO, Zoleva Carvalho, 1969, p.43. *Apud* CARDOSO, João Batista. **Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto**, p.35.

Enredo

O conjunto de fatos que se sucedem numa história e dos quais participam as personagens. Em ambos os casos, o enredo se desenvolve a partir da fluência dos acontecimentos que compõem o efeito único (no conto) ou a unidade dramática (no curta-metragem) da narrativa. Tais acontecimentos são mais importantes do que as personagens que deles participam.

A introdução do conto e do curta-metragem é extremamente curta. Trata-se de uma pequena fração de sua extensão, onde se contextualiza o enredo da obra.

O enredo do conto habitualmente começa com uma *situação inicial*, que o contextualiza. Enumeram-se ainda as personagens, apresentam-se o nome, as características e a situação presente do protagonista etc.

A introdução do curta-metragem possui as mesmas características da situação inicial do conto. Além disso, é comum o curta já apresentar, nesta parte do enredo, sua premissa dramática, ou seja, os componentes da história que servirão de fio condutor do enredo e que darão origem ao conflito no desenvolvimento. Às vezes, localizam a história do curta no tempo e no espaço.

O desenvolvimento é a parte mais extensa do conto e do curta-metragem. É onde a história toma forma. No desenvolvimento, utilizam-se os dados apresentados ao espectador na situação inicial ou introdução de modo que estes gerem um conflito. No conto, este conflito (também chamado de *intriga*) está normalmente relacionado a um dano ou mal causado que precisa ser reparado.

Na conclusão do curta-metragem, temos o *clímax* (momento culminante da história) e o *desfecho*. A conclusão nos revela por completo a essência da obra, sua mensagem, moral ou subtexto.

O clímax é o momento no qual o conflito chega ao seu auge, para em seguida ser solucionado. O ponto de referência para o qual todos os componentes do conto e do curta convergem.

No desfecho, há a resolução do conflito e o destino das personagens se revela. No conto simples, é comum haver a reparação do dano ou mal causado pelo conflito. Já no curta-metragem, o desfecho pode variar de acordo com o restante do enredo. Há muitos tipos de desfechos possíveis: surpreendente, feliz, trágico, cômico etc.

Tema, assunto e mensagem

A fim de desfazer a confusão freqüente entre *tema*, *assunto* e *mensagem*, cito abaixo a definição de Cândida Vilares Gancho para estes conceitos:

Tema é a idéia em torno da qual se desenvolve a história. Pode-se identificá-lo, pois corresponde a um substantivo (ou expressão substantiva) abstrato(a).

Assunto é a concretização do tema, isto é, como o tema aparece desenvolvido no enredo. Pode-se identificá-lo nos fatos da história e corresponde geralmente a um substantivo (ou expressão substantiva) concreto (a).

Mensagem é um pensamento ou conclusão que se pode depreender da história lida ou ouvida. Configura-se como uma frase.¹⁰

¹⁰ GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**, cit. p. 30.

De um modo geral, o tema de um conto ou curta é um único conceito. A obra em questão está ali representando este conceito, substituindo-o de modo que este possa ser transmitido ao receptor subjetivamente, por meio da história. No curta-metragem, chamamos este conceito de subtexto.

Os temas do conto simples costumam estar relacionados ao aprendizado dos conceitos que representam. Costumam obedecer a uma *moral ingênua*.

Os temas dos filmes de curtas-metragens são os mais variados. Costumam estar relacionados ao *trágico real*, conceito diametralmente oposto à moral ingênua que lida com o mundo em que vivemos e a vida cotidiana.

Da mesma forma, são os mais variados os assuntos dos curtas. No entanto, é bem comum nos contos simples que o assunto envolva uma iniciação ou transição da personagem, seja de forma literal ou metafórica (uma busca por um objeto, ou por uma pessoa).

A mensagem de um conto costuma ser a moral da história. Ou ainda, para Jolles, um ensinamento de ordem cultural, social ou religiosa que está sendo transmitido — desdobramento do conceito que deu origem ao tema do conto.

A mensagem do curta-metragem não precisa ser necessariamente uma moral para a história; na verdade, é pouco comum que seja. Entretanto, costuma estar relacionada de alguma forma com a vida cotidiana, com experiências do espectador. É um desdobramento do conceito que originou o subtexto do filme.

Tempo e espaço

Tanto no conto quanto no curta-metragem, tempo e espaço não costumam ser definidos com precisão. O leitor ou o espectador tem uma vaga noção da época em que se passa a história (nos dias de hoje, na idade média, nos anos 80, durante a Primeira Guerra Mundial etc.) e do lugar ou espaço geográfico onde ela se desenvolve (em um reino medieval, no Brasil, na garagem de um edifício qualquer).

Tal generalidade está relacionada a duas características importantes do conto e do curta: sua *economia literária* (onde eliminam-se detalhes supérfluos em função da compactação da obra) e sua *universalidade* (quanto mais generalizados forem os elementos narrativos, maior será o número de pessoas que se identificarão com a história narrada).

O tempo e o espaço onde a narrativa do conto e do curta se desenvolvem podem ser baseados no mundo real ou serem totalmente imaginários. Histórias podem ser contextualizadas com base em registros de um período histórico, ou ambientadas em um futuro distante, em um outro planeta ou em um reino medieval fantástico, com feiticeiros e dragões. Nestas obras, definir o ambiente (componente do enredo resultante da união de tempo, espaço e clima¹¹, como o reino medieval fantástico mencionado acima) onde a história se desenvolverá é mais relevante do que uma delimitação histórica ou geográfica.

O tempo passado na história é sempre um período curto (dias, horas...) em que a situação apresentada ao leitor ou espectador surge, desenvolve-se e, por fim, é concluída. Da mesma forma, os lugares onde as personagens atuam são restritos sempre a um mínimo necessário onde as ações possam se desenvolver de uma forma lógica.

¹¹ “Conjunto de determinantes que cercam as personagens” (socioeconômicas; morais; religiosas e psicológicas). GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**, cit. p. 24.

Assim, se um conto trata da jornada de uma personagem, entendemos que minimamente teremos nesta narrativa um local onde a personagem inicia a sua jornada e um local onde ela conclui a mesma. Ao mesmo tempo, em um curta-metragem em que a personagem bebe um café expresso e toma um banho, espera-se encontrar presentes na história um banheiro e uma cafeteria. Seria improvável a personagem tomar seu banho na cafeteria; seria impossível a personagem conseguir um bom café expresso no banheiro.

Personagem

O conceito de personagem será elaborado mais adiante. Por ora, basta dizer que a personagem é o elemento narrativo que desenvolve a ação.

Entretanto, o foco da narrativa tanto do conto quanto do curta-metragem não está nas personagens, mas sim nas ações que estas realizam e nos acontecimentos dos quais elas fazem parte.

A rápida duração das histórias de contos e de filmes de curtas metragens impede, na maioria das vezes, que as personagens — mesmo as protagonistas — apresentem ao espectador, ao longo do pouco tempo em que a narrativa se desenvolve, uma gama considerável de informações ao seu respeito.

As personagens destas obras estão, na realidade, representando um único conceito (pode ser uma emoção, seu papel na história, uma qualidade, um tipo social, uma ação etc.). Este conceito não possui necessariamente nenhuma relação com o conceito do tema do conto ou do curta-metragem.

É a caracterização da personagem que nos informa o conceito por trás da mesma. Decodificamos as características da personagem por associação a referências prévias que possuímos, chegando não a um ser individual, mas ao conceito. Se mencionarmos que determinada personagem veste-se com roupas pretas, carrega uma vassoura e possui uma verruga no nariz, identificamos tal personagem com o tipo da bruxa. Se, no entanto, a mesma personagem vestisse roupas laranja, carregasse consigo uma vassoura e grossas luvas brancas provavelmente seria associada por nós à profissão de lixeiro.

A grande diferença existente entre as personagens do conto literário e as personagens do curta-metragem está na linguagem em que se dá esta caracterização, que lhes é fundamental.

No conto, a personagem é caracterizada *verbalmente*, por meio de palavras (faladas ou escritas). No curta-metragem, entretanto, a personagem é caracterizada *visualmente*, por meio de imagens. Ou seja, no conto, a personagem é *contada* ao leitor. No curta-metragem, entretanto, não basta apenas contar a personagem ao espectador — é preciso *mostrá-la*.

Mostrar: considerações sobre narrativa e cinema de animação

Quando Bayão define o cinema como “um meio onde as imagens movem a história”, creio estar tentando estabelecer uma diferenciação entre a produção literária e a produção de um roteiro — primeiro passo para a produção de um filme. Ainda que não concorde totalmente com as colocações do autor, é fácil notar a importância de *mostrar*, ao invés de *contar*, em uma narrativa de curta duração em um meio visual.

É interessante refletir sobre a definição de cinema como sendo “um meio onde as imagens movem a história.” Do mesmo modo que as imagens movem a história no cinema, são as personagens que movem toda narrativa. Seriam então as imagens, por analogia, personagens da obra cinematográfica? Possivelmente. De qualquer modo, esta relação personagem/imagem se apresentará muito coesa no cinema de animação.

Personagens animadas

As personagens animadas, conforme serão descritas a seguir, são o objeto de estudo da pesquisa desenvolvida para a minha dissertação de mestrado.

Uma decisão importante, a que cheguei logo nos primeiros meses da pesquisa, foi a de que cada personagem deveria ser analisada enquanto elemento presente *dentro* da narrativa em que se encontra inserida, como componente da mesma. Desenvolver a pesquisa com base apenas na descrição pré-icônográfica das personagens (relacionando-a com elementos da sintaxe visual como traço, forma, cores e movimento, entre outros¹²), conforme planejado inicialmente, significaria simplificar uma *personagem* dotada de *anima* e muitas vezes de uma *densidade psicológica* a um caráter de ilustração.

A personagem é um elemento constituinte fundamental da estrutura narrativa. Nas palavras de João Batista Cardoso

... a narração é o relato de um acontecimento (conjunto universo) composto de eventos (subconjunto), os quais se articulam, interligam-se e sucedem-se uns aos outros e nos quais participam homens ou seres personificados. Os personagens (quem?) têm uma atuação (o quê?), com características específicas (como agem?) num certo lugar (onde?), num certo tempo (quando?) e por alguma razão (por quê?). Essas interrogações têm função relevante na caracterização dos agentes da narrativa.¹³

Personagens são, portanto, elementos ativos de uma narrativa. São seres fictícios que realizam as ações no tempo e no espaço. É através de suas atitudes e motivações que as histórias se desenvolvem.

Ao mesmo tempo em que a narrativa se desenvolve a partir das ações das personagens, o contexto da narrativa atua sobre as próprias personagens, exigindo destas respostas (novas ações) para os acontecimentos que se apresentam e, muitas vezes, modificando-as, por conseqüência.

Por *personagens animadas*, refiro-me às personagens encontradas em filmes narrativos de animação, de qualquer duração.

O termo *animação* e suas variações derivam do verbo latino *animare*, que significa “dar vida a”. Na definição de Aristóteles, a característica que distingue os *animais* (aqueles que possuem *anima*, ou seja, alma), das coisas inertes (*inanimadas*) é o movimento próprio.

¹² Os elementos da linguagem visual mencionados seguem as definições de DONDIS na obra **Sintaxe da linguagem visual**.

¹³ CARDOSO, João Batista. **Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto**, cit. p.42.

Nos filmes de animação, todo movimento é confeccionado pelos animadores de modo a transmitir ao espectador a sensação de que os elementos a ele apresentados na tela estão de fato se movimentando, como se registrados por uma câmera filmadora. No caso das personagens, estas devem ser animadas no sentido *aristotélico* do termo. Devem possuir uma alma, realmente existir como um ser que possui vida própria dentro da narrativa em que se encontra inserido.

Personagens animadas devem, portanto, ser dotadas de *anima*, isto é, devem possuir movimentos próprios e transmitir a ilusão de estarem vivas, obrigatoriamente.

O cinema de animação e as personagens animadas

Conforme mencionado anteriormente, em obras de cinema de animação, toda ação é confeccionada, produzida a partir de uma seqüência de imagens estáticas. É no momento de exibição desta seqüência de imagens estáticas, de acordo com padrões técnicos específicos, que as percebemos como uma única *imagem dinâmica*. Tal processo segue os mesmos princípios técnicos do cinema tradicional. No cinema, entretanto, dizemos que as *imagens estáticas produzidas* (as quais chamaremos deste ponto em diante de *quadros*) foram *registradas*, ou seja, foram capturadas (filmadas, gravadas, fotografadas, qualquer que seja o termo específico da técnica utilizada) de uma ação ocorrida na vida real¹⁴. Estes quadros serão mais tarde exibidos de modo a compor uma imagem dinâmica que represente a ação original.

Nos filmes de animação (e hoje em muitos filmes de cinema tradicional) as ações são confeccionadas, e não registradas. Ao invés de capturarmos uma ação que de fato aconteceu na vida real, transpondo-a para os quadros, realizamos o processo inverso: produzimos os quadros de modo que, quando exibidos em seqüência, a imagem dinâmica resultante represente uma ação que nunca aconteceu, mas que será tão real no *mundo possível* da narrativa daquele filme de animação quanto a ação registrada para o cinema tradicional foi real no *mundo empírico*.¹⁵

A possibilidade de dar vida a tudo aquilo que se imagine em uma narrativa de cinema de animação, a partir da produção de quadros (que são imagens estáticas) é também a liberdade de não estar restrito à matéria do mundo empírico. Para a produção das imagens estáticas que irão compor o filme animado, é possível a utilização das linguagens visuais mais variadas: fotografia, pintura, gravura... Isto também permite representarmos visualmente aquilo que não existe ou não é concreto no mundo real, mas que povoa nosso imaginário (seres fantásticos, situações absurdas que subvertam as leis da física, representações visuais de sentimentos ou de conceitos abstratos...).

No cinema de animação, portanto, trabalha-se principalmente com imagens produzidas de acordo com determinada(s) linguagem(ns) visual(is) utilizada(s). Estas imagens compõem toda a ação exibida, que não existira previamente no mundo empírico.

Esta característica do cinema de animação influencia diretamente a confecção das personagens animadas. Tais personagens serão apresentadas ao espectador (o receptor dos filmes de animação) visualmente, e poderão existir na narrativa com uma visualidade de

¹⁴ Chamada, em cinema, de *realidade pró-filmica*.

¹⁵ SILVA, Vítor Manuel Aguiar, p. 597-598. *Apud* CARDOSO, João Batista. **Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto**, p.42.

possibilidades tão infinitas quanto a imaginação do animador e a linguagem visual utilizada permitirem.

O visual das personagens animadas é planejado de modo que transmita ao espectador, visualmente, informações a respeito dela própria: quem ela é, como age, qual o seu papel no enredo etc. O visual da personagem pode dizer muito a respeito da mesma, tudo que há para ser dito ou muito pouco. Pode ainda trazer informações propositalmente enganosas, subvertendo referências prévias a que remeta o espectador.

O curta-metragem animado

Minha escolha por estudar as personagens de filmes de animação de curtas-metragens brasileiros não se deu por acaso. No Brasil, o mercado ainda em desenvolvimento de obras de animação impede que maioria dos animadores e diretores disponha dos recursos necessários para produzir filmes de animação em um formato cinematográfico de longa-metragem. O caminho encontrado pela animação brasileira seguiu através da publicidade para televisão (especialmente no final da década de 1970 e na década de 1980) e, mais tarde, do filme de curta-metragem (da década de 1990 até hoje).

A produção de um filme de curta-metragem é muito mais barata que a produção de um longa, podendo atualmente ser realizada dentro da casa do próprio animador, em sua prancheta e no seu computador pessoal. O rápido avanço tecnológico dos computadores pessoais beneficiou a animação brasileira, sendo um dos fatores responsáveis pelo aumento progressivo de profissionais na área nos últimos anos.

Por não encontrar um padrão comercial para ser vendido como produto cinematográfico, entretanto, os filmes de curtas metragens costumam ficar restrito a festivais.

Notamos, no entanto, um aumento significativo de festivais de cinema no Brasil, seguindo o rastro de um novo crescimento da produção da indústria cinematográfica nacional em meados da década de 1990. Os festivais de cinema (profissionais e universitários) e os festivais especificamente voltados para o formato de curta-metragem tornaram-se uma vitrine do curta para o público, apresentando novas idéias e lançando diretores de talento.

Os curtas de animação ganharam espaço, não apenas nos festivais de cinema tradicional. Passaram a contar também com festivais próprios, como o **Festival Internacional de Animação do Brasil Anima Mundi**, festival de animação anual criado em 1993 que atualmente é considerado um dos cinco maiores festivais de cinema de animação do mundo. O espaço crescente de divulgação das obras animadas é outro fator responsável pelo crescimento do mercado brasileiro de animação (ainda em desenvolvimento). A variedade de títulos que surgem todo ano é cada vez maior. Ao animador, resta saber *contar* e *mostrar* uma boa história no curto espaço de tempo que dispõe.

Personagens planas

Conforme foi mencionado de forma rápida anteriormente, a personagem do conto literário e do filme de curta-metragem (incluindo o curta-metragem animado) se apresenta ao receptor

em substituição a um conceito. Personagens, na literatura, podem ser classificadas como *planas* ou *redondas*, de acordo com a sua caracterização.

Personagens de alta complexidade, que articulam em suas características uma gama variada de conceitos, de tal modo que não possam ser associadas a um único conceito, mas a um único indivíduo (elas próprias), são chamadas de personagens redondas. Opostas a essas personagens, estão as personagens que identificamos nos contos e nos filmes de curtas metragens, representando um único conceito — são as personagens planas.

Personagens planas são personagens menos complexas, de pouca ou nenhuma densidade psicológica. Conforme visto, apresentam-se no lugar de um conceito. São as caricaturas, as personagens-tipo, os estereótipos. É a coruja utilizando óculos, personificando o conceito de sabedoria. Ou o deus grego Ares, de armadura completa, representando o conceito de guerra. Ou ainda o dono do armazém, caracterizado como um português de bigode, camisa do clube de futebol Vasco da Gama e lápis atrás da orelha.

Personagens planas são agradáveis ao espectador por serem *familiares* a ele: *reconhecíveis* e *previsíveis*. Não são complexas porque não há necessidade de que sejam. Um carteiro que apareça em um filme de animação para entregar uma carta à personagem principal está ali unicamente para desempenhar a ação de entregar a carta, representando a entrega da carta e a profissão de carteiro. De que adianta o autor do curta-metragem de animação desenvolver a personagem a ponto de ter o conhecimento de que este carteiro é, na realidade, um engenheiro agrônomo aposentado, que cresceu na cidade de Praga e fala cinco idiomas diferentes, se ele participa da história por apenas cinco segundos, somente para entregar uma carta? Sendo menos complexas, as personagens planas têm, inclusive, menos liberdade e autonomia de ação, o que as torna previsíveis para o espectador.

Caracterização das personagens do curta-metragem animado

O que se observou, no curta-metragem animado, foi a utilização extensiva de personagens planas, que caracterizam tipos ou conceitos de fácil reconhecimento por parte do espectador inserido num contexto social e cultural em que o filme foi produzido.

Não estou afirmando, entretanto, que toda personagem de curta-metragem de animação é plana. Defendo a hipótese de que a utilização de personagens planas se dá pela dificuldade de se desenvolver satisfatoriamente a complexidade de uma personagem na curta duração da narrativa apresentada em uma obra de curta-metragem. Curtas de duração um pouco maior, como a obra **Harvie Krumpet**¹⁶ (um dos grandes premiados no Festival Anima Mundi em 2004), filme australiano com vinte e dois minutos de duração, são a prova de que é possível encontrarmos personagens redondas em curtas animados.

A caracterização desta personagem plana deve ser elaborada de tal maneira que o espectador identifique nela, de imediato, o conceito que está sendo representado. Se o carteiro não estiver caracterizado como tal (vestindo uniforme e portando uma bolsa de cartas, por exemplo), será extremamente difícil para o espectador identificar a profissão de carteiro ou o ato de entregar a carta nos cinco segundos em que a ação se desenvolve. *Quem é aquela personagem e o que*

¹⁶ Filme de Adam Elliot. Austrália, 2003.

faz ali? Poderia ser um amigo do protagonista, talvez lhe entregando um convite para uma festa? Mas como saber, se a cena já acabou?

A caracterização visual das personagens animadas planas é fundamental para a compreensão do conceito que estas representam. Tal caracterização é feita a partir de estereótipos, signos cristalizados.

Signos e linguagens se consolidam por meio de persistência, de repetição. Por outro lado, esta mesma repetição esvazia o signo, abrindo espaço para infiltrações, apropriações, substituições e cristalizações de seu significado.¹⁷ O estereótipo é a constatação da existência de um antecedente, de um modelo ou matriz, e a ênfase em pontos comuns constatados a partir da repetição e não da valoração. O antecedente, este conceito prévio a que a caracterização visual da personagem remete o espectador, é cultural e social. Assim, espectadores inseridos em um contexto sócio-cultural brasileiro irão associar, de forma imediata, a caracterização:

camisa amarela + calças azuis + bolsa + ato de entregar uma carta = sintagma de carteiro.

Espectadores de culturas onde o uniforme dos carteiros utiliza outra combinação de cores demorarão um pouco mais para identificar a personagem como um carteiro. Se o fizerem, será provavelmente pelos demais elementos articulados (a bolsa, a postura do carteiro ou o ato de entregar uma carta). A partir desta afirmação, podemos concluir também que, na maioria dos casos, não é a presença de um único elemento ou signo que permite a identificação do conceito representado pela personagem plana. O que permite ao espectador “ler” a caracterização da personagem e compreender a mensagem transmitida é a *articulação* dos elementos que compõem esta caracterização.

Conclusão

Torna-se uma tarefa difícil e ao mesmo tempo ingrata buscar uma conclusão para um trabalho que se configura como o relato de uma pesquisa em andamento. No entanto, algumas observações importantes que surgiram ao longo deste processo merecem ser destacadas.

O conto literário tradicional e o curta-metragem de ficção possuem uma série de pontos em comum. Conhecendo suas características comuns e suas particularidades, é possível estudarmos a narrativa do curta-metragem a partir da teoria literária. Uma peculiaridade importante do curta-metragem, entretanto, é o fato deste ser um meio visual. Assim, faz-se necessário não apenas *contar* uma história, mas *mostrá-la*, contá-la visualmente.

Outra observação importante é a de que, no curta-metragem, a rápida duração da obra exibida dificulta que as personagens — mesmo as protagonistas — apresentem ao espectador sua densidade psicológica, ao longo do pouco tempo em que a narrativa se desenvolve.

Por fim, observou-se no curta-metragem animado a utilização extensiva de personagens planas, que caracterizam tipos, caricaturas ou estereótipos, substituindo um conceito que é facilmente entendido pelo espectador inserido no contexto social e cultural em que o filme foi produzido. Tal conceito permite a personagem se tornar familiar ao espectador mesmo em uma narrativa de curta duração.

¹⁷ BARTHES, Roland. *Aula*, p. 15. O conceito de estereótipo é utilizado neste artigo conforme apresentado por Barthes ao longo de suas obras.

Bibliografia

BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 2004.

BAYÃO, Luiz Gustavo. **Escrevendo curtas — Uma introdução à linguagem cinematográfica do curta-metragem**. Rio de Janeiro, 2002.

CARDOSO, João Batista. **Teoria e prática de leitura, apreensão e produção de texto**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Editora Ática, 2004.

GOTLIB, Nádía Battella. **Teoria do conto**. São Paulo: Editora Ática, 2003.