

Mundos da Animação

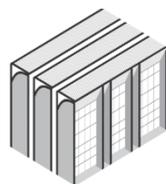
Marcio Markendorf
Leonardo Ripoll
Renata Santos da Silva
(organizadores)

Marcio Markendorf
Leonardo Ripoll
Renata Santos da Silva
(organizadores)

MUNDOS DA ANIMAÇÃO

Coleção Cadernos de Crítica
volume 5

Projeto Cinema Mundo



Florianópolis
2020



Este trabalho está licenciado sob a Licença Atribuição 4.0 Internacional Creative Commons. Para visualizar uma cópia desta licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> ou mande uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

ISBN 978-65-87206-36-3

DOI <http://doi.org/10.5007/978-65-87206-36-3>

Equipe Cinema Mundo Animação

Marcio Markendorf

Leonardo Ripoll

Renata Santos da Silva

Leandro Waltrick

Bruna Laudino

Revisão, projeto gráfico e diagramação

Leonardo Ripoll

Marcio Markendorf

Capa

Cristiano Motta Antunes

Realização do projeto

Curso de Cinema e Biblioteca Universitária

Universidade Federal de Santa Catarina

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária
da Universidade Federal de Santa Catarina

M965 Mundos da animação [recurso eletrônico] / Marcio Markendorf, Leonardo Ripoll, Renata Santos da Silva (organizadores). – Florianópolis : Biblioteca Universitária Publicações, 2020.
142 p. : il. – (Coleção cadernos de crítica ; v. 5)

Projeto Cinema Mundo
E-book (PDF)

ISBN 978-65-87206-36-3

1. Animação (Cinematografia). 2. Cinema – Crítica e interpretação. 3. Cinema – Estética. I. Markendorf, Marcio. II. Ripoll, Leonardo. III. Silva, Renata Santos da. IV. Série.

CDU: 791.43



Sobre o Cinema Mundo

Criado em 2012, o projeto de extensão Cinema Mundo opera aos moldes de um cineclube no espaço da Universidade Federal de Santa Catarina. A ação é uma parceria firmada entre o curso de Cinema e a Biblioteca Universitária da instituição.

Ao promover quinzenalmente exibições comentadas de filmes, o Cinema Mundo procura estimular o debate crítico de forma horizontal entre os espectadores, sofisticar o olhar da comunidade para a experiência cinematográfica e, ainda, produzir conhecimento acadêmico, fatores que produzem a desejada articulação entre a atividade extensionista, o ensino e a pesquisa.

A coleção *Cadernos de Crítica*, publicação própria do projeto, é o modo pelo qual podemos difundir o conhecimento produzido para além das fronteiras locais. Editado com base nas curadorias semestrais do Cinema Mundo, cada volume é disponibilizado em formato *e-book* e de forma inteiramente gratuita no *site* institucional do projeto: <http://cinemamundo.cce.ufsc.br/publicacoes/>

Sobre o volume

O presente volume, *Mundos da animação*, é resultante da curadoria do primeiro semestre de 2019, cujo objetivo foi discutir o gênero da animação em filmes que utilizam desta estética para explorar suas narrativas. O conjunto de textos reunidos nesta publicação procura discorrer sobre os filmes apresentados, considerando o cenário sociohistórico das produções e do gênero da animação enquanto fenômeno cinematográfico e cultural.

Sobre os filmes

Ilha dos cachorros

(Isle of dogs, Wes Anderson, 2018)

Com amor, Van Gogh

(Loving Vincent, Dorota Kobiela e Hugh Welchman, 2017)

Valsa com Bashir

(Vals im Bashir, Ari Folman, 2008)

Mary e Max: uma amizade diferente

(Mary and Max, Adam Elliot, 2009)

Perfect blue

(Pâfekuto burû, Satoshi Kon, 1997)

A canção do oceano

(Song of the sea, Tomm Moore, 2014)

Até que a Sbórnia nos separe

(Otto Guerra e Ennio Torresan, 2013)

Sumário

A animação como processo de uma história

Andrey Kolling Lehnemann..... 7

Ilha dos cachorros, de Wes Anderson: uma alegoria em tempos de epidemia

Fernanda Müller..... 22

Com amor, Van Gogh

Ana Maria Alves de Souza 36

Memória amarela: algum dizer sobre *Valsa com Bashir*

Patrícia Galelli 45

A comunicação epistolar em *Mary & Max: uma amizade diferente*

Cíntia Teixeira dos Santos..... 55

Mary e Max: uma amizade diferente

Erik Dorff Schmitz 69

***Perfect blue* e a manifestação de comportamentos (anti)sociais do Japão**

Gisele Tyba Mayrink Orgado..... 80

Arcanos de metamorfose: uma leitura alegórica de *Perfect blue*, de Satoshi Kon

Lucas M. Schlemper..... 93

A canção do oceano

Demétrio Panarotto..... 109

Entrevista com o diretor Otto Guerra sobre a realização do longa de animação *Até que a Sbornia nos separe*

Marta Machado 124

Sobre as autorias 138

Sobre a organização 142

Prefácio

A animação como processo de uma história

Andrey Kolling Lehnemann

Pode ser vista como uma ironia que a animação de um mundo não necessariamente dialoga com um mundo “animado”, um mundo “alegre” ou “feliz”. Afinal, nas artes, observamos a animação como sujeito, não como objeto. Como enunciado, como forma e como meio. Animação é, acima de tudo, o processo (BORDWELL; THOMPSON, 2018).

Qualquer que seja o formato, o debate encontra-se no princípio da arte, da fotografia e do valor da imagem. Ele está sintetizado nas diferentes propostas de Méliès e dos irmãos Lumière sobre o retrato do real: a massificação do produto, a ciência da técnica e as infinitas possibilidades de ilusão. O ilusionista francês se interessava pelas expressões que o cinematógrafo podia proporcionar à plateia e como a manipulação poderia ser feita através dos fotogramas.

Avesso às ideias documentais e apaixonado pela ilusão de movimento, Méliès observou como o público lidava com a chegada de um trem na estação e as infinitas possibilidades de fantasia que o cinematógrafo permitiria. Bendazzi (2016) cita a influência direta das ilusões de Méliès e de Émile Cohl na animação da imagem, no seu livro *Animation: A World History*, brincando que assistir ao cinema de Méliès era assistir a um filme de animação sem animação. “Méliès foi o primeiro a ver o cinema como o reino da imaginação. Ele também foi pioneiro no estudo dos efeitos obtidos com a câmera, antecipando avanços que se

transformaram na linguagem cinematográfica de hoje.” (BENDAZZI, 2016, p. 33).

Ao passo que um filme ficcional tem sua lógica narrativa de quadros por segundo, a animação lida com uma variação de imagens num único fotograma, como indicam Bordwell e Thompson (2018, p. 580) em seu tratado sobre *A Arte do Cinema*: “Em vez de filmarem continuamente uma ação em andamento em tempo real, os animadores criam uma série de imagens filmando um quadro de cada vez. Entre a exposição de cada quadro, o animador muda o sujeito sendo fotografado”. As possibilidades do realizador se tornam amplas na ilusão do movimento. “Daí que a ilusão de movimento a que nos referimos seja não apenas uma consequência da dinâmica representada em cada imagem, mas sobretudo [...] dos movimentos entre as imagens” (NOGUEIRA, 2010, p. 59).

A animação em si, como ferramenta de comunicação, data de 5.000 anos atrás – mais precisamente 2.700 A.C. –, quando, no sudeste do Irã, encontrou-se uma comunicação animada em um cálice de terra (BENDAZZI, 2016). Mas como enunciado cinematográfico ela é atual. Embora muitos experimentos tenham sido feitos no período conhecido como pré-animação cinematográfica e tipos distintos de animação tenham valorizado a técnica desenhada, teóricos como Giannalberto Bendazzi (2016) apontam a primeira animação como *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908), cuja produção estipula o nascimento de um novo tipo de linguagem.

A partir daí, a teoria nos leva a diferentes períodos que organizam a animação historicamente na pré-*Fantasmagorie*, na era de ouro, no nascimento do estilo e, claro, no contemporâneo, passando-se, nessa ótica, pelo auge da Disney nos anos de 1928 até 1951 e até mesmo pela exibição do primeiro festival de animação em 1960. No Brasil, enquanto isso, o nome mais importante para a



animação viria a ser o de Álvaro Marins com o precursor curta-metragem *Kaiser*, datado de 1917. Ainda assim, embora o país tenha feito diversos trabalhos num período anterior, também foi a partir da década de 1960 que o Brasil começou a popularizar o formato, principalmente na forma de comerciais – tornando-se relevante internacionalmente, inclusive, tal qual exposto no livro de Bendazzi (2016).

Como forma de cinema, compreende-se, a animação é extensa, permissiva e multicultural. Alguns autores, como Nogueira (2010), assumem do mesmo modo que não existiu algo tão rico em novas técnicas num espaço tão curto de tempo como a forma animada. Muitas locadoras acabaram popularizando um debate mercadológico da animação como gênero cinematográfico, a partir dos anos 1990, porém a animação sempre esteve em evolução e alimentando diferentes tipos de produções, que nunca se restringiram ao infanto-juvenil.

Essa compreensão da animação como forma continua sendo observada nos dias atuais, com muitos diretores a utilizando para explorar completamente o controle criativo e criar sequências sem nossas restrições mundanas. Foi como o documentário *Tower* (2016) abordou, por exemplo, um massacre ocorrido no Texas, no ano de 1966, no qual um jovem no alto de uma torre começou a matar aleatoriamente. Ou como Richard Linklater decidiu divagar sobre um mundo de vícios fantasiosos em *O Homem Duplo (A Scanner Darkly)*, (2006).

A linguagem, com o passar do tempo, tornou-se cada vez mais adulta. Aos poucos, as animações por células que deram vida a personagens infantis e icônicos como Pernalonga, Frajola, Mickey e outros tantos, passaram a também valorizar as tristes histórias de Max Jerry Horowitz, um judeu de 44 anos com Síndrome de Asperger, em *Mary e Max: Uma Amizade Diferente (Mary and Max)*,



Adam Elliot, 2009); de Vincent Van Gogh, um depressivo homem que exprime sua infelicidade em cores quentes de verão, em *Com Amor, Vincent (Loving Vincent)*, Dorota Kobiela e Hugh Welchman, 2017); de músicos locais de um mundo fictício que se encontram diante de novos costumes, em *Até que a Sbórnias Separe* (Otto Guerra e Ennio Torresan, 2013); de sobreviventes da guerra do Líbano, em *Valsa com Bashir (Vals Im Bashir)*, Ari Folman, 2008); do mundo das criaturas marinhas, em *A Canção do Oceano (Song of the Sea)*, Tomm Moore, 2014); de uma cantora *pop* perseguida por seus fãs obcecados, em *Perfect Blue (Pâfekuto burû)*, Satoshi Kon, 1997); e de um mundo dividido entre cachorros e humanos em guerra, em *Ilha dos Cachorros (Isle of Dogs)*, Wes Anderson, 2018).

Durante grande parte do período histórico, ainda assim é importante registrar, a animação foi produzida por célula, conforme explicado por Bordwell e Thompson (2018), cujo processo era extremamente complexo e delicado, com cada profissional sendo responsável por partes do desenho que iriam num único fotograma. No livro *A Arte do Cinema*, Bordwell e Thompson (2018) explicam que os estúdios passaram a criar linhas de montagens que organizavam o processo e tornaram-no mais rápido. Foi a animação por celuloze, por exemplo, que trouxe maravilamento nos primeiros longas-metragens da Disney na década de 1930 e 1940 por proporcionar o movimento dos mínimos detalhes, construídos por numerosas equipes de técnicos.

Até hoje a animação por célula existe no cinema, embora se saliente também que outros tipos de animação tomaram o mercado e economizam tempo/equipes. Enquanto a animação total começou a se tornar referência na década de 1990, principalmente com as famosas recriações de super-heróis nos *Animated Series*, o computador qualificou e deu celeridade ao processo de criar animações e revolucionou a arte de animar – com a primeira animação



totalmente computadorizada, *Toy Story*¹. “O computador realiza as tarefas repetitivas de criar muitas imagens minimamente diferentes [...] No nível criativo, softwares podem ser projetos para permitir que os cineastas criem imagens de coisas que não poderiam ser filmadas no mundo real” (BORDWELL; THOMPSON, 2018, p. 584).

Com o passar do tempo, logicamente, o processo se mostrou evoluído e, sintomaticamente, as texturas das animações. Teóricos como Bordwell e Thompson (2018), Nogueira (2010) e Bendazzi (2016) indicam o crescimento de narrativas animadas mais autorais, com estilos peculiares. Houve uma percepção, com o passar do tempo, no qual os animadores buscavam criar mundos cada vez mais críveis, tangíveis, próximos da realidade, modelando apenas as confusões mentais e materializando as metáforas em desenhos ou computadores.

A animação oferece, afinal, mundos e formas ilimitadas. Os realizadores podiam aproveitar a abordagem para produzir um retrato paradoxal de sua história. “Ari Folman levou essa ideia além em seu documentário *Valsa com Bashir*. Após entrevistar veteranos do exército israelense, ele procurou representar seus sonhos e recordações em imagens animadas alucinatórias.”. (BORDWELL; THOMPSON, 2018, p. 580). A animação surge, no caso de *Valsa com Bashir* como manifesto, como forma de testemunho, e reforça seu papel multigênero.

¹ É importante registrar que o livro de Bordwell e Thompson (2018) esquece deliberadamente de fazer qualquer menção à animação brasileira *Cassiopéia*, de Clóvis Vieira, lançada meses depois de *Toy Story* (John Lasseter, 1995), mas que cobra seu posto de primeira animação completamente digital na história. Os realizadores entendem que, não só a produção teria iniciado três anos antes, como também sua animação não utiliza nenhum outro recurso de modelagem, diferente do filme da Pixar.



Nas narrativas alegóricas, o cinema animado passou a debater com caráter educativo o preconceito, o medo, o presente, o passado, o futuro, sem que perdesse o artifício pedagógico familiar e de ficção total. A historicidade da arte comprova essa mutação. Ainda em Méliès, que não era propriamente um animador, as primeiras experiências criavam aspectos mágicos para suas tramas, buscavam enxertos animados para condensar uma ideia, enquanto realizadores como Blackton ou Cohl buscavam trabalhar de forma mais definitiva um mundo animado. Walt Disney e John Bray, no entanto, moldariam a animação como indústria – com uma estética formulística. Bray, como lembra Nogueira (2010), é o inventor da animação em célula.

A Walt Disney se deve uma lógica de produção industrial em tudo semelhante à lógica dos estúdios convencionais de Hollywood, com os quais viria a rivalizar quer criativa quer tecnológica e comercialmente. Assim, as peculiaridades individuais dos animadores são submetidas a uma estética global identificativa das obras do estúdio – e é essa estética, o look Disney, que, durante décadas, se torna, no imaginário comum, sinónimo de cinema de animação. (NOGUEIRA, 2010, p. 67).

Engana-se, todavia, quem assume que a técnica de Disney não passava por inovação na arte. O norte-americano era finíssimo nas suas concepções de mundos, como Ebert (2006) reforça ao discutir a mudança de mentalidade da animação a partir do longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand e outros, 1937). O escritor afirma categoricamente que o filme de Walt Disney, muito mais do que sobre a personagem, é sobre o mundo que ela habita e as personalidades que a cercam. “Em uma época que a animação representava uma difícil atividade de desenhar quadro a quadro [...], Disney imaginou um filme em que todos os ângulos e todas as dimensões incluíssem algo vivo e em movimento.” (EBERT, 2006, p. 99).



Antes do mundo criado por Disney e seus animadores, em 1937, Ebert (2006) ressalta que a animação era vista como infantil, um cenário de *gags* e dimensões limitadas. A estrutura de apresentação dos personagens protagonistas, cômicos e números musicais perduram até os dias atuais, por exemplo, como o escritor relembra. “Outro achado de Disney foi fazer os personagens expressarem fisicamente suas personalidades. E fez isso sem lhes atribuir rostos engraçados ou roupas estranhas [...], mas estudando estilos de linguagem corporal para depois exagerá-los. (EBERT, 2006, p. 101).

O formato da Disney foi tão popular que viria a ser o modelo único do cinema de animação pelo menos até os anos 1960, quando Bendazzi (2016) diagnostica uma guinada intelectual de mundos animados. Um processo que começa a ser mais definido por autores, no que foi definido pelo pesquisador como o período dos três mercados – que abordavam basicamente a ordem da influência liberal norte-americano e o comunismo soviético.

O historiador salienta que, naquele período, havia uma diversificação de temas e técnicas, ainda que a moral fosse de característica uniforme:

Tudo estava sujeito à experimentação, desde desenhar em simples folhas de papel até argila, bonecos, animação por computador, colagens, fotografias retocadas e animações de objetos. Houve trocas de influência, juntamente com associações complexas e intrincadas entre diversos grupos e estímulos. (BENDAZZI, 2016, p. 111).

Para o autor, o mundo da animação cada vez mais era procurado por artistas que almejavam ir além, aproveitavam-se da expansão e da estabilidade do mercado, permitindo-se inovações criativas. Bordwell e Thompson (2018) discutem o mesmo testemunho observando os diferentes processos que passam a caracterizar as personalidades dos filmes – tanto na argila quanto na modelagem e na pixelização. Um dos exemplos expressivos do uso de argila é



Mary e Max: Uma Amizade Diferente, que faz parte deste livro. Adam Elliot, no longa-metragem, é evidente na demonstração de entendimento dos seus protagonistas – ambos com rostos grandes e gordos, Mary com olhos cor de lama e Max com a obesidade saltando da cadeira na qual escreve para sua amiga na Austrália. Ambos são personagens isoladas em seus mundos, deslocados da sociedade. Max numa Nova York decrepita, robotizada, com mortos-vivos; ao passo que Mary surge com sua moradia remendada, cheia de tábuas e estradas minúsculas. As perguntas simples que unem suas propostas de pensamentos giram em torno da hipocrisia do nascimento, cada qual com sua geração de indagações.

Personalidade é o que se atesta também na obra sobre Vincent Van Gogh, que se passa um ano após a morte do artista plástico. O mundo deprimido de Van Gogh é soterrado de cores quentes, saturadas, para dar beleza e sentimento a algo que não se tem. O pessimismo da obra de Dorota Kobiela e Hugh Welchman é inerente à história conhecida. O mundo animado responde à personalidade do seu biografado. A cor expressa o mundo angustiado, perdido, em luto. Quando mostra Van Gogh vivo e pintando, o mundo é cinza – sem a tinta do artista.

Na própria concepção, tanto *Com Amor, Vincent* quanto *Mary e Max* são o que Roger Ebert chamava de filmes que não inspiram somente lágrimas, mas também sofrimento. Um filme dramático que “por acaso é de animação” (EBERT, 2006, p. 511). Creio que um dos trechos mais interessantes do livro *Grandes Filmes*, do norte-americano, afirma justamente, ao descrever *Túmulo dos Vagalumes* (*Hotaru no haka*, Isao Takahata, 1988), que a animação “permite se concentrar na essência da história, e a falta de realismo visual de seus personagens de animação permite maior liberdade à imaginação; livres da



presença literal de atores de verdade, podemos mais facilmente fundir os personagens a nossas próprias associações” (EBERT, 2006, p. 512). É o cerne da busca do animador: materializar sentimentos e personalidades no seu mundo, na sua atmosfera, no seu protagonista. Guiar a técnica a favor de sua arte.

No livro de Bendazzi (2016), o autor também faz suas considerações quanto à animação de Adam Elliot e às críticas que acabara recebendo sobre o fato de seus personagens dependerem mais de suas expressões faciais, de seus olhares, do que do mundo animado por trás deles, que é tragicamente simples – diferente das peculiaridades animadas de outrora. Quanto à discussão, Bendazzi (2016, p. 334) argumenta que é exatamente na simplicidade do caos que está o respaldo da tristeza da obra.

Como animador, Elliot às vezes era criticado pela rigidez de seus personagens, que têm muito pouca 'animação'. O mais importante de seus movimentos é o piscar de olhos. A resposta para essas críticas é fácil. Se o filme funcionar com animação limitada, então qualquer outra animação seria supérflua.. Mas também é notável que quanto mais rígido o personagem é, enquanto suas aventuras são narradas por uma narração, mais o filme tem uma qualidade de álbum de fotos que tempera emoção e tristeza.

A avaliação de Bendazzi (2016) é cirúrgica, até porque a animação se tornou, com o decorrer dos anos, cada vez mais alegórica sobre medos e preconceitos, ancorada no apelo à educação infantil e à nostalgia adulta. É uma conversa já antecipada sobre um mundo como imaginamos – quase utópico. No caso do animador, ironicamente pessimista. A bem da verdade, Elliot poderia escolher qualquer estilo para mostrar a sociedade que está presente em *Mary e Max*. A necessidade de ‘animar’ o sofrimento dos personagens catalisa, no entanto, o paradoxo comportamental de nossa comunidade e nossa mudança diante das nossas condições.



Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objetos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir. O inorgânico torna-se orgânico, o material torna-se espiritual. Ainda assim, não deixa de ser curioso que o ser humano tenda, na animação, a assumir uma presença mais alusiva e simbólica do que concreta. Mesmo quando presente, ele é mais da ordem da abstração e da figuração do que da imitação. Quando aparece representado, o ser humano é mais um boneco do que uma pessoa, enquanto o sonho dos bonecos é muitas vezes ser uma pessoa. No entanto, a animação em si é uma ótima forma de conhecimento do humano. Pela sua extrema liberdade criativa, podemos verificar que a animação permite, em muitos aspectos, uma grande proximidade e compreensão da lógica do funcionamento mental do ser humano: ideias, seres e objetos que se transformam em algo completamente diferente, por vezes de uma forma quase indetectável, aproximando-se dos pressupostos de técnicas discursivas como a corrente de consciência, o cadavre exquisit ou a escrita automática (técnicas surrealistas que procuram precisamente emular a vida mental). A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo. (NOGUEIRA, 2010, p. 60-61).

Nogueira (2010) prega que a diversidade das técnicas gera uma robustez mágica para as nuances e a pluralidade técnica de seus mundos e personagens, estudando essa linha discursiva da metáfora representativa na animação. Vários diretores podem dialogar sobre a morte, por exemplo, permitindo que ela seja exposta como uma alucinação, uma caveira, um objeto inanimado, uma figura lúcida. As variedades são muitas. O autor discute que, seja como for, a maior característica do gênero é fundir noções de realismo cinematográfico/humano e a suspensão de descrença por meio da caricatura.

No livro de Bordwell e Thompson (2018), o animador Simon Pummel é citado ao ressaltar numa entrevista que os profissionais da indústria de animação têm apenas uma coisa em comum: o controle. São todos obcecados



por seus mundos, suas criações e querem cultivar cada etapa do processo. Criar cada circunstância visual e o espaço de cena. A dupla gaúcha Hique Gomez e Nico Nicolaiesk ilustra isso perfeitamente na transformação da obra *Tangos & Tragédias* na animação *Até que a Sbórnia nos Separe* – outro dos filmes analisados neste compilado. A prosa dos autores que era enunciada no espetáculo, no palco, tornou-se literal na animação, que ainda que seja dirigida por Otto Guerra e Ennio Torresan, retrata o apelo dos personagens já conhecidos pelo grande público. O recurso animado foi imprescindível para aproveitar os trejeitos e sandices dos personagens que já eram tidos como caricaturais.

Standards, Thompson e Bordwell (2006) nos ajudam a atestar que a animação vai diferir do *live-action* por misturar várias perspectivas numa mesma imagem, o que não teríamos como trabalhar em mundos criados como os de *Até que a Sbórnia nos Separe*. Não possuiremos um controle completo sobre a ficção de nossa obra, caso ela não seja animada. A autora relembra Bordwell ao escrever que muitos realizadores vão apenas definir seus filmes na sala de edição, escolhendo quais ângulos da câmera registram as intenções que querem reproduzir, enquanto o animador precisa já estabelecer previamente seu discurso visual – sem a mesma dependência da decupagem –, inclusive acrescentando que a maior parte das animações já conta com a dublagem dos personagens antes mesmo da imagem final.

Dentre as animações escolhidas para compor este *e-book* há pontos em comum entre todas elas: há uma alta dosagem pessimista em seus mundos cinematográficos e todas as obras fazem parte do que Bendazzi (2016) chama de



animação contemporânea². Esse período, dito o sexto, inicia quando a era dos três mercados termina (na queda do muro de Berlim) – com a expansão econômica, a popularidade de animações para TV, o progresso oriental e a consolidação autoral da animação. As animações passam a ter um caráter mais ácido e adulto, estimulados pela linha comercial de programas como *Simpsons* e *Family Guy*, além da popularização dos animes japoneses, uma vez que estas produções tornam-se muito mais baratas.

Perfect Blue, um desses animes, é extremamente atual e um dos objetos de análise que você encontrará nas páginas deste livro. A animação de Satoshi Kon discorre sobre o nosso apego ao mundo imaterial, ao culto à personalidade e a uma obsessão que pode se tornar violenta. É um anime que encara a tênue linha entre quem se é e quem se projeta. Uma das grandes cenas da animação substitui as luzes do farol de um carro por luzes de palco, assim como xingamentos por gritos de ovação.

Todo anime, de certa forma, usa uma estratégia que facilita a nossa percepção, e *Perfect Blue* não foge à regra. O anime usa o corte como uma técnica versátil, Cavallaro (2009, p. 7) discute no livro *Anime and Memory Aesthetic: Cultural and Thematic Perspectives*: “[...] é o emprego de cortes para se mover bastante de uma foto para a outra (o que permite que os estúdios economizem na criação de quadros)” . O pesquisador expõe um interessante testemunho sobre como os mais desinteressantes objetos podem se tornar os mais interessantes numa ação animada e que o mundo todo pode ser

² Bendazzi (2016) divide os períodos da animação em seis: o primeiro deles representa a fase dos experimentos antes da animação Fantasmagorie, em 1908; o segundo período ‘abraça’ a fase muda até o primeiro curta da Disney falado, em 1928; o terceiro, conhecido como a era de ouro, é a era de domínio da Disney na indústria; o quarto período é caracterizado pelo limbo entre o declínio da Disney e o surgimento do cinema autoral de animação; o quinto começa a partir dos anos 1960 e vai até os 1990, com a popularização da animação na televisão; e, finalmente, o sexto período, que representa a expansão da indústria e a multiculturalidade dos tempos modernos.



importante e profundo. O autor esboça um raciocínio fantástico sobre o caráter referencial e o panorama da percepção, no qual estabelece um cenário contínuo, embora cheio de lacunas.

Cavallaro (2009) pede para imaginarmos um cenário, com o exemplo de uma montanha num dia de outono, e folhas caindo em primeiro plano. Aos poucos, outras folhas se somam às primeiras e borboletas passeiam pelo cenário. O autor propõe ao espectador perceber como o processo requer a capacidade para isolar cada um dos elementos, uma vez que estes se conectam uns aos outros para oferecer uma sensação de espaço-tempo único. Outros autores, como Nogueira (2010), preferem indicar os pontos e as linhas de desenhos que formam um todo. Todos eles chegam ao mesmo lugar: a animação provém de uma série de formas unidas para garantir o referencial – técnico, estético e representativo.

Para Nogueira (2010), a animação sempre vai buscar unir o realismo com a fantasia, buscando envolver o espectador num mundo palpável, ainda que fabuloso. Servirá como discurso e como enunciado para propor mundos utópicos ou reais que usem da ingenuidade para críticas mordazes. Se Orwell (2007), por exemplo, esmiúça a desigualdade social, econômica e política da humanidade com o caráter alegórico de *A Revolução dos Bichos*, é compreensível a animação opressiva de Wes Anderson em *Ilha dos Cachorros* e suas discussões sobre consciência moral, rejeição xenófoba e anticientificismo. Como também é elucidativa a jornada melancólica *Canção do oceano* sobre nossa busca por validação existencial. Afinal, a filosofia nos prova de que as discussões que celebram as grandes perguntas sobre a dor, o amor e a vida pouco mudam da infância para a vida adulta. Estamos buscando as mesmas respostas, continuamente.



Nogueira (2010, p. 107-108) também sintetizará com perfeição a aproximação do cinema animado com o pensamento adulto e a força residida neste princípio de verbalizar ações maduras mesmo quando a física é desafiada.

Neste jogo entre realidade e ficção, fantasia e matéria, podemos verificar uma grande complexidade dinâmica. Por um lado, a caricatura procura transformar os humanos em bonecos, sublinhando o seu lado paródico; por outro, a fantasia procura tornar os bonecos em humanos, através daquilo que designámos por antropomorfismo. De um certo ponto de vista, verificamos uma fuga da física e das suas leis naturais para reforçar o realismo das personagens e dos acontecimentos; de um outro, notamos que a realidade se apresenta como matéria-prima da fábula que, através do exagero expressivo ou do simbolismo hiperbólico, nos devolve o retrato mais essencial do humano. Mesmo se muitos de nós disso não se apercebem, a verdade é que o cinema de animação é um assunto sério. E muitas vezes sobre assuntos sérios (guerra, doença, loucura, solidão). Em muitas circunstâncias e durante muito tempo, o cinema de animação tendeu a ser visto como uma arte menor, conotada com um imaginário estritamente infantil. Apesar de este preconceito perseverar, ele é cada vez mais residual. Uma análise suficientemente cuidada da história da animação comprova-nos a existência de obras marcadas por uma urgência temática e uma tonalidade grave que em nada devem aos mais comovedores dramas do cinema de ficção convencional. A animação nunca deixou de abordar os tais assuntos sérios – apesar de, irónica e provocatoriamente, o fazer, muitas vezes, em tom de brincadeira. Essa seriedade temática permite-nos falar mesmo, em muitos casos, de uma arte comprometida, ou seja, de uma arte que toma para si um posicionamento muito claro em relação aos temas social, ética e politicamente mais prementes ou relevantes. Em muitas circunstâncias, e beneficiando do seu lado alegórico ou paródico (que lhe permite diluir a agressividade no sarcasmo ou a contundência na ironia), o cinema de animação acabaria por assumir uma clara postura de denúncia e crítica, alinhando argumentos contra injustiças sociais ou violentações políticas.

Há verdade na fantasia – e vice-versa. A animação nunca debilita a imaginação do seu realizador – muito pelo contrário, ela oferece inúmeras



formas para exposições de metáforas, estudos e pensamentos sobre os nossos sentimentos, idealizações e sensações. Ela serve como um catalisador. A análise é ampla.

Referências

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: a world history*. Boca Raton: CRC Press, 2016.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristen. *A arte do cinema: uma introdução*. São Paulo: EDUSP, 2018.

CAVALLARO, Dani. *Anime and memory: aesthetic, cultural and thematic perspectives*. Londres: McFarland & Company Inc. Publishers, 2009.

EBERT, Roger. *Grandes filmes*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

NOGUEIRA, Luís. *Gêneros cinematográficos*. Curitiba: LabCom Books, 2010.

ORWELL, George. *Revolução dos bichos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

STANDARDS, Annie; THOMPSON, Kristen; BORDWELL, David. Observations on film art. *David Bordwell's website on cinema*, 10 Dec. 2006. Disponível em: <http://www.davidbordwell.net/blog/2006/12/10/by-annie-standards/>. Acesso em: 05 jun. 2020.



Ilha dos cachorros, de Wes Anderson: uma alegoria em tempos de epidemia

Fernanda Müller

Em *Ilha dos Cachorros* (*Isle of Dogs*, Wes Anderson, 2018), acompanhamos a jornada do garoto Atari Kobayashi (Koyu Rankin) em busca de seu prodigioso cão Spots (Lieve Schreiber). O animal foi capturado e banido para um grande lixão, localizado em uma ilha próxima, sob o pretexto de representar uma ameaça sanitária. No presente texto problematizaremos aspectos gerais do filme – como direção, técnica, trilha sonora e roteiro –, para em seguida examinar os diversos significados da deflagração de uma epidemia, que tornam a película uma espécie de alegoria social de nossos tempos.

Aspectos gerais

Dirigido por Wes Anderson, *Ilha dos Cachorros* dialoga com obras anteriores do diretor norte-americano, que busca conferir vida a personagens com características excêntricas, pois divergem da sociedade em geral e rompem com modelos pré-estabelecidos – como os de uma família ideal ou de um Estado democrático de direito. Anderson obteve maior reconhecimento no mundo do cinema após dirigir *O Grande Hotel Budapeste* (*The Grand Budapest Hotel*, 2014), e já havia experimentado a técnica do *stop-motion* em *O Fantástico Sr. Raposo* (*Fantastic Mr. Fox*, 2009).

Desde sua primeira animação, Anderson buscava dialogar com o público adulto, ainda que se tratasse da adaptação de uma obra homônima de Roald

Dahl, famoso escritor britânico de literatura infanto-juvenil. Nela, o Sr. Raposo questiona a domesticação do nosso lado mais selvagem para correspondermos ao que a sociedade espera de nós, em uma alegoria de cunho social que ganharia matizes menos filosóficos e mais políticos em sua segunda animação. Na última animação produzida pelo diretor, foco deste texto, os adultos são os reais selvagens, em seu afã por controle, dominação e segurança, enquanto às crianças e, sobretudo, aos cachorros cabem sentimentos elevados e a capacidade de reagir contra os opressores.

A película revela uma estética própria, ao dar vazão a uma paisagem fantasiosa em tons sépia, povoada por bonecos, esculturas, pedaços de metal e diversos tipos de sucata. Tal material foi empregado para a confecção de protótipos (homens, cães e gatos) e para as maquetes de ambientação (a cidade grande, o lixão e o mar). Há diversos vídeos disponibilizados na internet pela equipe de produção, explicando como as personagens e os *sets* foram construídos e como fizeram para lhes dar movimento, empregando recursos de animação manual e digital. O meticuloso trabalho de criação artística resulta em uma obra esteticamente bem resolvida e atraente, capaz de gerar um misto de estranhamento e empatia. Cenas de violência com uma aparência mais realista, todavia, resultaram na indicação do filme para maiores de dez anos.

Merece igual destaque a sintonia existente entre a trilha sonora, assinada pelo francês Alexandre Desplat, a qual se somam músicas de filmes de Akira Kurosawa, e a movimentação de câmera dirigida por Wes Anderson. Resulta dessa combinação o desenrolar de uma trama em uma cadência marcada por pausas, alternando aventura, silêncio, introspecção e até um certo desconforto. Esse incômodo, aliás, poderia ter sido mais bem explorado se não fosse suavizado a cada novo ciclo de conflito, que acaba interrompido por uma cena

de alívio cômico. Embora Anderson parecesse disposto a criar um *stop-motion* para adultos, a busca frequente do conforto emocional o fez acabar cedendo até mesmo à tentação infantil do final feliz.

Mais complexo é analisar o roteiro, elaborado em parceria com antigos colaboradores, como Roman Coppola e Jason Schwartzman, e com a participação de Kunichi Nomura. Isso porque, alguns dos cachorros são simplesmente abandonados ao longo da narrativa ou tratados de modo superficial, como é o caso do quarteto formado por Rex (Edward Norton), King (Bob Balaban), Boss (Bill Murray) e Duke (Jeff Goldblum) e da referência ao icônico *Matrix* (*The Matrix*, Lana Wachowski e Lilly Wachowski, 1999) por meio de Oráculo (Tilda Weinton) e Nutmeg (Scarlett Johansson).

Uma homenagem ao Japão?

A trama se desenrola em Megasaki, simulacro de uma metrópole japonesa. O idioma falado pelos cães é o inglês, já o dos humanos é o japonês, o que adiciona certa cor local e exotismo à película, ao mesmo tempo em que revela o perfil do público alvo de Hollywood. Apesar de acusado de ‘apropriação cultural’ por alguns críticos, como Michael Sun (2018), o filme merece algum crédito pela tentativa de dialogar com elementos da cultura japonesa – como o teatro *kabuki*, os *haikais*, o sumô e o *Astroboy* de Osmi Tezuka. O resultado é um misto de faroeste e *road movie*, ora de aventura ora intimista, em que o espectador se vê diante de uma junção de futurismo, distopia, memórias de guerra e *cyber* tecnologia. Não surpreende, pois, que o filme tenha sido classificado como um exemplo de ‘*pop* oriental’.



Em *Ilha dos cachorros* o cenário distópico tem início com um atentado contra os pais de Atari, lideranças políticas até então, que se revela um golpe de Estado do grupo político de seu tio Kobayashi. O novo prefeito de Megasaki oprime minorias, como evidenciam as imagens de repressão e histeria coletiva. O maior defeito da obra, contudo, é seguir na toada de filmes de guerra estadunidenses, nos quais alemães, russos e igualmente japoneses são investidos de um invariável caráter fascista, totalitário e tirânico. Essa espécie de entidade maléfica do Oriente comunista é contraposta a um Ocidente capitalista, representado como igualitário e democrático, reino das oportunidades, da liberdade e da justiça social.

Não por acaso, cabe à única jovem norte-americana (Yoko Ono) o papel de guardiã dos valores universais, sem a ajuda da qual Atari não teria sucesso em sua empreitada. Nesse aspecto, o filme em nada difere da previsível e cansativa narrativa messiânica do solitário herói americano ou do exército sob sua liderança que salvam o dia – o mundo, a galáxia, os cachorros da ilha... Questionamos tais escolhas. Já que o filme se pretende uma homenagem à cultura japonesa, qual o propósito de tomar a cultura norte-americana como referência universal? O resultado soa como uma espécie de caleidoscópios de clichês. O filme tem méritos, claro, mas vilões e mocinhos estereotipados não estão entre eles.

Sobre epidemia e literatura

O novo regime político da trama impõe um cenário de xenofobia, polarização entre blocos, militarização do Estado e exílio de dissidentes. Em meio a tantas tensões, a cidade passa a ser acometida por uma grave enfermidade: a febre focinho. Após ser diagnosticada nos cães, decretados



contaminados e perigosos, o prefeito dá início a um plano que prevê a exclusão destes do convívio social, com sua captura, confinamento e posterior extermínio.

Ao tomar esse rumo, *Ilha dos Cachorros* coloca em tela um conflito tão atual e relevante quanto antigo, visto que surtos, epidemias e pandemias têm sido registrados há milênios. O extermínio de animais é um lugar comum em relatos sobre grandes epidemias que se tornaram conhecidos entre nós – romances reeditados neste ano de 2020, durante a pandemia de Covid-19. Cães, gatos e pássaros em gaiolas, mas igualmente pombos, galinhas, vacas e porcos, que poucas décadas atrás ainda circulavam no terreno ao redor das casas, convivem com a ameaça de extermínio sempre renovada a cada nova doença que se alastra, seja por superstição ou em sinal de sacrifício, seja porque os reais vetores das doenças ainda são desconhecidos.

Tal é o caso do romance *A peste*, do escritor franco-argelino Albert Camus, em que acompanhamos a propagação de um surto de peste bubônica na cidade de Oran, na Argélia. Publicada em 1947, a obra é narrada pelo Doutor Rieux, responsável por descrever a nova rotina dos cidadãos e acompanhar o desenrolar da epidemia. Com um olhar filosófico, o médico descreve o cotidiano do grupo que está na linha de frente de combate à doença, analisa a imposição de leis marciais que envolvem a quarentena, a carestia e o contrabando de víveres, o controle de fronteiras, a suposta dicotomia entre razão e religião, e, o que particularmente nos interessa nesse texto, o extermínio de animais domésticos.

A fim de destacar esse último aspecto, cabe ressaltar que a obra desnuda a ruptura com o estado de normalidade a partir de dois enfoques: a) a onipresença da peste – observada na superlotação de hospitais, escolas e



estádios tomados por doentes e suspeitos em isolamento, em médicos e enfermeiros exaustos e no grande volume de cadáveres que precisam ser enterrados com a ordem e a constância de uma linha de montagem; e b) a ausência promovida pela peste – denunciada por ruas vazias, pelas lojas fechadas e pela falta dos habituais ruídos à distância, como bem evidencia o trecho:

Eram quatro horas da tarde. Sob um céu pesado, a cidade ardia lentamente. Todas as lojas tinham baixado os toldos. As ruas estavam desertas. Cottard e Rambert andavam por ruas com arcadas e caminharam longo tempo sem falar. Era uma das horas em que a peste se tornava invisível. Este silêncio, esta morte das cores e dos movimentos, podiam ser tanto os do verão quanto os do flagelo. Não se sabia se o ar estava carregado de ameaças ou de poeira e de ardor. Era preciso observar e refletir para chegar à peste, já que ela só se traía por sinais negativos. Cottard, que tinha afinidades com ela, fez notar a Rambert, por exemplo, a ausência de cães que, normalmente deviam estar deitados de lado, à entrada dos corredores, de língua de fora, à procura de um frescor impossível. (CAMUS, 2009, p. 126).

O incômodo silêncio, às vezes, dava lugar aos novos sons da epidemia: uma ambulância, um caminhão de bombeiro ou uma viatura policial que passavam acelerados, ou, ainda, a um tiro, cujo significado revela como a vida tem seu valor relativizado na cidade sitiada. A esse respeito esclarece uma personagem: “Ouviram-se dois tiros dispararem ao longe. – Um cão ou uma fuga – disse Tarrou.” (CAMUS, 2009, p. 143). Sintomático acerca das ideias fora do lugar, já com o fim da peste decretado, o primeiro cachorro a reaparecer na cidade, poupado da morte por seu dono que o escondera em casa, leva um tiro de um cidadão enlouquecido. A morte do cão gera forte comoção nesse momento, pois agora já não estavam mais sob o império da peste e a vida dos animais voltou a ter valor.

Daniel Defoe, famoso pelo romance sobre o naufrago *Robinson Crusoe*, escreveu outra obra que nos permite dialogar com o cenário endêmico de Camus, inclusive porque foi uma das referências do escritor argelino. Publicada no ano de 1722, em *Um diário do ano da peste* um narrador anônimo relata, com o uso de farta documentação, o surgimento e a progressão dessa doença que devastou Londres, no ano de 1665. Metamorfoseando fronteiras entre o relato factual e a ficção, a obra se consagrou tanto como um modelo de ‘reportagem jornalística’, cujas técnicas ainda hoje são estudadas na academia, quanto como um registro sanitário, sociológico e literário minucioso acerca do comportamento humano em tempos de epidemia.

A ação se desenvolve, sobretudo, ao redor de duas esferas: a) o desenrolar da peste que se espalha por Londres; e b) as medidas tomadas para combater a doença legalmente ou pela população londrina – que incluem fugir da cidade, confinar famílias, tratamentos envolvendo orações cristãs, rezas pagãs, elixir, xaropes, garrafadas, cortes para drenagem de gânglios, enxertos e suadouros, isolamento social forçado, execuções de quem descumprisse as normas e enterros em valas comuns com a proibição de velórios. Além disso, logo no início do surto, é expedido um decreto com normativas para a população. Entre elas, é instituída a morte de animais domésticos, medida que, com o agravamento da epidemia, será levada às últimas consequências:

Mandaram matar todos os gatos e cachorros porque eles eram animais domésticos que corriam de casa em casa e de rua em rua, sendo assim capazes de carregar a eflúvia ou os fluídos infecciosos de corpos contaminados até na sua pele e pelos. Tanto foi assim que, no início da epidemia, o Lorde Prefeito e as autoridades publicaram por conselho dos médicos a ordem de que todos os gatos e cachorros fossem imediatamente mortos, e um funcionário foi nomeado para sua execução. Se é para dar crédito ao que contavam, o número prodigioso desses seres que foram destruídos é inacreditável. Acho que falaram em

quarenta mil cachorros e cinco vezes mais gatos. Poucas casas não tinham um gato, algumas tinham vários, às vezes seis numa mesma casa. (DEFOE, 2002, p. 141-142).

A peste bubônica, peste negra ou simplesmente ‘a peste’, como ficou conhecida, era a doença mais temida na Europa renascentista, uma vez que menos de 30% dos contaminados sobreviviam a mais de uma semana depois dos primeiros sintomas. A morte, anunciada por grandes inchaços e gangrenas, se dava em meio a gritos e gemidos, febre, dores de cabeça, vômito e delírio. Embora já houvesse o registro de surtos em anos anteriores, inclusive nos arredores de Londres, em 1665 a propagação da doença ganhou proporções épicas. Tanto que o surto só foi efetivamente controlado após o grande incêndio ocorrido no ano seguinte, em 1666, quando a capital britânica ardeu em chamas durante dias (SAN MARTIN, 2002).

Animais e Capitalismo

A peste não representa mais uma ameaça na atualidade, mas o sacrifício de animais em tempos de epidemia não se tornou coisa do passado. A Encefalopatia Espongiforme Bovina, mais conhecida como o mal da vaca louca, é uma doença neurodegenerativa fatal que foi diagnosticada na década de 1980, no Reino Unido, mas cuja variante humana se espalhou na década seguinte, causando óbitos em humanos desde 1996, sobretudo na Europa, conforme dados da cartilha do Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (BRASIL, 2008). A fim de contê-la, rebanhos inteiros foram exterminados e arderam em grandes fogueiras em várias partes do mundo, inclusive no Brasil.

A gripe aviária, gripe do frango ou H5N1, é causada por uma variedade do vírus influenza, que se hospeda e mata rapidamente aves, como galinhas,



patos e gansos. Em 1997, foi identificada pela primeira vez em um ser humano, mas só em 2005 resultou num surto na população do Sudeste Asiático, Europa e Américas. A partir daí, milhões de frangos foram testados, abatidos e incinerados, sobretudo na China, Alemanha, França e EUA (IBIAPINA; COSTA; FARIA, 2005). Caso similar é o da Gripe Suína, o H1N1, diagnosticado em porcos há décadas, mas causador de uma pandemia em 2009. Mesmo dispondo de vacina produzida em larga escala desde 2010, o H1N1 não foi totalmente controlado e circula pelo mundo, especialmente durante o inverno. Embora no início do surto a Organização Mundial de Saúde Animal (OIE) declarasse que o abate de suínos era desnecessário e não interromperia a disseminação da doença, que se dá entre seres humanos, as pilhas de carcaças incineradas estamparam os jornais ao longo de dias em países como o Egito.

No filme *Ilha dos cachorros*, a febre focinho ataca o sistema nervoso e pode afetar humanos. Mas aplicar a solução definitiva, a saber, exterminar toda uma espécie a fim de proteger a nossa, não se revela um plano tão simples assim. Quando a ameaça vem de patos selvagens, aves migratórias ou criações massivas em fazendas distantes, onde o agronegócio engorda milhões para a exportação, os animais mortos não têm nome, não têm história, não têm quem lamentamente sua perda. No máximo o capitalista que vê seu investimento arruinado. Mas entre animais que moram em nossas casas, com coleiras adornadas, hábitos e manias, rotina de passeios e, principalmente, *status* de membro da família, como levar adiante a matança? Nesse sentido, a animação atesta a sensível mudança de paradigmas ocorrida nas últimas décadas do século XX. Hoje os *pets* já foram assimilados pela cultura das cidades, deram origem a redes de lojas e a uma indústria milionária. É inimaginável a repercussão de uma ordem de extermínio massiva, mas não é impossível.



A recente descoberta da Covid-19 em gatos, em Nova Iorque, apurada pelo Centers for Disease Control and Prevention (UNITED STATES OF AMERICA, 2020), trouxe temor àqueles que convivem com animais domésticos. Morcegos comercializados em mercados públicos de carne fresca chineses, os *wet markets*, foram inicialmente responsabilizados pela transmissão da doença a humanos, mas aves migratórias seguem sob monitoramento e ainda não foi possível identificar o paciente zero nem o real vetor do contágio. Compreende-se essa preocupação com os animais: o ebola chegou até nós por meio de morcegos contaminados na África, bem como o zika vírus por insetos de uma floresta de Uganda. De acordo com Sonia Shah, autora de *Pandemic: tracking contagions, from Cholera to Ebola and Beyond* [*Pandemia: investigando os contágios da cólera ao ebola e mais além*], o fenômeno de mutação dos micróbios animais em agentes patogênicos humanos não é novo, mas a ultrapassagem da barreira de espécie tem se intensificado devido à ação humana.

A ampliação dos contágios data da revolução neolítica, com a destruição de *habitats* selvagens para aumentar as terras cultiváveis e o manejo de animais. Todavia, como destaca Shah (2016), a aceleração do desmatamento, que obriga animais a coabitarem o espaço com humanos, e o manejo de animais em confinamento foram elevadas no último século a um nível sem precedentes pelo Capitalismo. Não surpreende, portanto, que sarampo e tuberculose sejam provenientes do nosso convívio intenso com as vacas, coqueluche com os porcos e gripe com os patos. E o ciclo de contágios não acabou. Mais recentemente, a expansão colonial europeia acarretou nossa contaminação por HIV, um lentivírus presente em macacos no Congo, onde vias férreas e cidades foram abertas em meio à floresta por colonizadores belgas.

Em nome da ampliação de fronteiras para o capital, tornou-se aceitável que montanhas de dejetos produzidos pela criação intensiva de gado nos EUA contaminem trabalhadores e moradores das cercanias, mesmo sendo do conhecimento das autoridades sanitárias que propiciam um ambiente ideal para o desenvolvimento da bactéria *Escherichia coli*. Também se tornou aceitável que a devastação de Bangladesh para o cultivo do arroz tenha nos trazido a bactéria aquática conhecida como cólera. Ambas doenças endêmicas, com epidemias cíclicas, que seguem matando muitas pessoas ao redor do mundo, especialmente as pobres e sem acesso a saneamento básico, sem que nada mais efetivo seja feito a respeito.

Ilha dos cachorros nos permite aludir, ainda, à possibilidade de disseminação de um vírus criado em laboratório e à realização de experimentos em animais, duas questões bastante polêmicas e atuais. No cenário de disputa de narrativas entre EUA e China, o primeiro acusou na imprensa internacional o país asiático de ter criado o novo corona vírus, se referindo à doença constantemente como o 'vírus chinês'. Depois de a comunidade científica internacional negar essa possibilidade, a imprensa norte-americana passou a culpabilizar os hábitos alimentares chineses, a famosa 'sopa de morcegos' pelo contágio, até que, mais recentemente, passasse a dar crédito a uma suposta contaminação por material biológico existente em um laboratório de pesquisa de Wuhan. A estratégia de Donald Trump revela como a guerra midiática não está interessada em apurar fatos, colher e analisar provas e promover estudos e entendimentos, mas sim em controlar versões da realidade para dominar mercados.

Seguindo nessa mesma direção, a testagem de medicamentos e cosméticos em animais são denunciadas por ambientalistas e sociedades de



proteção aos direitos dos animais, como o filósofo Peter Singer, autor de *A libertação animal*, e entidades como a Coligação Europeia para o Fim das Experiências em Animais, que acusam a indústria farmacêutica de baratear o processo de pesquisa ao custo da vida de camundongos e macacos, manipulando e enganando a opinião pública de que é em nome da vida das pessoas que sacrificam tantas cobaias. “2020 será um péssimo ano para nós”, declaram mamíferos em *memes* que circulam pela rede em tempos de pandemia.

Últimas considerações

O *marketing* na política, a manipulação da informação e a propagação descontrolada de notícias falsas são um convite para repensar a fragilidade de nossas democracias. O Capitalismo monopolista coloca na ordem do dia a negação da ciência, a perseguição de cientistas, o subfinanciamento da educação como um todo e das pesquisas em particular, com vistas à defesa de um modelo privatista e lucrativo. No filme de Wes Anderson podemos vislumbrar estratégias de propaganda exploradas por Joseph Goebbels, Ministro da Propaganda de Adolf Hitler, e lembrar que o nazismo fazia toda sorte de experimentos com cobaias animais e humanas.

Ademais, o filme explora o comportamento anticientífico daqueles que se manifestam contrários ao desenvolvimento da ciência. Anderson expõe o discurso raivosos que paira em nossa sociedade, pautado por um ódio irracional, afinal, não há argumentos para quem nega o diálogo e até mesmo o direito à existência do outro. O diretor erra a mão, no entanto, quando transforma o assassinato de um cientista presente na película em mais uma peça de propaganda anticomunista. Nesse aspecto a animação retoma aquela fábula moralista norte-americana denunciada na primeira parte desse texto,



explorando o habitual viés anti-stalinista, com Kobayashi incorporando o *big brother*, confundindo fascismo, nazismo e comunismo como se fossem uma coisa só, condensada na figura do grande anti-herói totalitário.

Concluindo a leitura, resta dizer que na odisseia do menino em busca de seu cachorro, são os cães com traços antropomórficos que salvam o menino, a cidade e o filme. Enquanto Atari só quer recuperar o próprio bichinho de estimação, os animais exilados são uma alegoria da luta coletiva pela sobrevivência em meio à desigualdade social, revelando-se mais altruístas, companheiros, organizados e revolucionários que os demais. O filme nos coloca diante da urgência de repensar nossa relação com a vida – e aqui não me refiro unicamente a cães e gatos domésticos, mas a discussões que perpassam campos como a economia, o direito, a biologia e a ética, a fim de problematizar questões como saúde pública, testes em cobaias, especismo, padrão alimentar, indústria da moda e extermínio. Isso porque, em uma sociedade pautada pelo Capitalismo predatório, mesmo o amor de um menino por seu cão, uma história que nos acompanha desde tempos imemoriais, pode caminhar para um desfecho trágico. O alerta já foi dado.

Referências

BRASIL. Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento. Secretaria de Defesa Agropecuária. *Encefalopatia Espongiforme Bovina - EEB: doença da vaca louca*. Brasília: MAPA/SDA, 2008.

CAMUS, Albert. *A peste*. Trad. Valerie Rumjanek. Rio de Janeiro: Record, 2009.

DEFOE, Daniel. *Um diário do ano da peste*. Trad. E. San Martin. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2002.



IBIAPINA, Cássio da Cunha; COSTA, Gabriela Araújo; FARIA, Alessandra Coutinho. Influenza A aviária (H5N1): a gripe do frango. *Jornal Brasileiro de Pneumologia*, São Paulo, v. 31, n. 5, p. 436-444, out. 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-37132005000500012&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 15 mar. 2020.

SAN MARTIN, Eduardo Serrano. A ficção factual de Daniel Defoe. In: DEFOE, Daniel. *Um diário do ano da peste*. Trad. E. San Martin. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2002. p. 7-10.

SHAH, Sonia. *Pandemic: tracking contagions, from Cholera to Ebola and Beyond*. Nova York: Sarah Crichton Books, 2016.

SUN, Michael. 'Isle of Dogs' is a white man's fantasy of Japan. *Vice*, 09 Apr. 2018. Disponível em: https://www.vice.com/en_au/article/paxqkn/isle-of-dogs-is-a-white-mans-fantasy-of-japan. Acesso em: 10 set. 2020.

UNITED STATES OF AMERICA. Department of Health and Human Services. Centers for Disease Control and Prevention. Confirmation of COVID-19 in two pet cats in New York. *CDC Newsroom*, 22 Apr. 2020. Disponível em: <https://www.cdc.gov/media/releases/2020/s0422-covid-19-cats-NYC.html>. Acesso em: 10 jun. 2020.



Com amor, Van Gogh

Ana Maria Alves de Souza

A abordagem que farei do filme de animação *Com amor, Van Gogh* (*Loving Vincent*, 2017, Dorota Kobiela, Hugh Welchman) será sob o ponto de vista da construção biográfica; uma vez que estudei no meu mestrado em Literatura, narrativas biográficas sobre a artista mexicana Frida Kahlo (SOUZA, 2011), sob orientação da prof. Dra. Tânia Ramos, em 2011, aqui na UFSC.

Assim como Frida Kahlo, Van Gogh é amplamente biografado, havendo diferentes formas de vê-lo conforme quem conta. Além disso, também como Frida, ele deixou cartas que foram publicadas após a morte, e produziu muitos autorretratos, numa narrativa autobiográfica que hoje em dia é amplamente divulgada pela mídia. Esses artistas se tornaram ícones de venda a ponto de ser possível falar numa 'fridomania', como diria a biógrafa Patrícia Mayayo (2008), ou mesmo em uma 'Van Gogh mania', marcada pela profusão de obras dos artistas espalhadas em estampas de roupa, canecas, capas de caderno, bolsas, e as mais diversas formas de reprodução em massa preconizadas pela indústria de consumo. Diante dessa abundância de imagens e informações sobre o artista e sua obra, como fazer uma abordagem estética de sua vida que se possa chamar de 'nova'?

O filme de animação, aqui em questão, faz da narrativa de vida de Vincent Van Gogh uma história com enredo policial, despertando uma nova forma de pensar a biografia do artista: em sua morte ele teria se suicidado, como costumeiramente se conta, ou, ao contrário, ele teria sido morto?

Particularmente, tratando-se das narrativas biográficas sobre Frida Kahlo, a forma da morte e a degradação do corpo foi algo que não me interessou aprofundar; pelo contrário, na negação da morte, interessou-me as narrativas que a artista faz em suas pinturas sobre os aspectos do além-morte contidos nos simbolismos dos mitos indígenas por ela utilizados.

O filme de animação traz a vida de Van Gogh sob seu aspecto mais conturbado, porém o que não pode ser esquecido é a capacidade do artista de utilizar as cores para expressar essa turbulência. No domínio popular são criados, costumeiramente, simbolismos para as cores, como dizer que Van Gogh usava muito o amarelo, cor que espelharia o sofrimento e o desespero. Este simbolismo é construído, no entanto, à medida que se sabe sobre seu fim de vida, senão o amarelo também poderia ser lido como luz, a própria iluminação. Observo que David Haziot (2010, p. 191), biógrafo de Van Gogh, menciona que o artista queria pintar amarelos que “[...] berrassem”, que “[...] a cor o enlouquecia”, que não era a luz que ele buscava, mas a vibração dos amarelos e dos azuis “[...] mais violentos”.

Nesse sentido, talvez a escolha da construção do personagem protagonista, no filme de animação, vestir amarelo se presta ao simbolismo de encabeçar justamente aquele que investiga e questiona os motivos da morte, personagem originalmente pintado assim pelo próprio Van Gogh, que o retratou. Todo o filme é feito com formas e cores que procuram lembrar as pinceladas, tonalidades e temáticas escolhidas por Van Gogh para pintar, desde os personagens, até o cenário em forma animada. As pinturas usadas como base para a animação foram todas pintadas à mão de forma a tentar reviver com maior vivacidade o gesto irrepetível de sua singularidade artística.

Na elaboração de um simbolismo subjetivo, os vários coloridos também constroem uma narrativa perceptível a cada um que propõem 'por-se-em-obra-com-a-verdade-do-ente', como diz Heidegger (2010) em seu livro *A Origem da Obra de Arte*, sobre a forma de apreciação de uma obra. Há, também, vários jogos com as cores, no filme de animação, no qual ocorrem momentos em que a narrativa imagética é feita toda em preto & branco, indicando alguma ideia de ação ocorrida num passado, como num *flashback*, recurso este de mudança de tonalização em que há o ativamento da memória, muitas vezes utilizados no cinema.

Poderíamos dizer que nas diferentes formas de expressão deste tipo de narrativa de vida, um biógrafo se depara com diversos desafios uma vez que a pessoa biografada já não está entre nós e leva consigo muitos segredos e particularidades. O que seria a verdade nessa abordagem da narrativa biográfica? Suponho que o ponto de vista da interpretação literária deixa a cada escritor um espaço para a criatividade na relação do que se descreve com a representação que cria do mundo, ainda mais se tratando de um audiovisual, feito da animação de imagens, a ilusão de vida é inteiramente construída.

Em minha dissertação em estudos literários, já havia analisado um pouco a questão biográfica, apontando para o que diz Maria Rothier Cardoso (2002) no texto *Retorno à Biografia*, sobre o fato de que a história de vida seria uma das mais antigas formas fundadoras da narrativa ocidental, na qual estava em jogo a trajetória de sujeitos ilustres, sejam eles monarcas, santos religiosos ou vidas laicas. No século XVIII já proliferavam as produções de retratos e biografias, sendo a biografia moderna uma grande narrativa legitimadora por meio da qual, atualmente, no grande estoque de figuras biografáveis, encontram-se escritores e artistas, empresários e atores de TV, assim como atletas e cantores



pop. O debate acadêmico entraria com uma proposta de desconstrução do modelo biográfico tradicional, sugerindo a construção de outras biografias, de cunho mais alternativo. A crítica biográfica teria, ainda segundo Cardoso (2002), ao menos duas tarefas, quais sejam: fazer a leitura da biografia conforme os métodos interpretativos da narrativa, verificando aí sua consistência, e partindo dessa análise para rever o processo de canonização da obra do biografado. A outra tarefa seria a de destacar a estrutura híbrida do discurso biográfico, levando-se em conta que na biografia discursos da literatura, jornalismo, história, sociologia e psicanálise, estão englobados, justamente porque estes discursos caracterizam o sujeito em sociedade.

É interessante observar que no filme de animação em questão o elo da narrativa se dá através de uma carta. É com a desculpa de entregar a carta de Van Gogh a seu irmão Theo que o protagonista vai encontrando pessoas e entrevistando-as sobre seu contato com Van Gogh. E cartas constituem um material amplamente utilizado pelos biógrafos na composição do seu trabalho à medida que ali temos o sujeito fazendo uma narrativa de próprio punho – e, por definição, para um único leitor.

Todas as biografias de Frida Kahlo que tive a oportunidade de ler até agora, sejam as escritas por Hayden Herrera (2007), por Raquel Tibol (1990), por Patrícia Mayayo (2008), por Laia González (2008), por Rauda Jamis (2005) ou as biografias escritas para o público infanto-juvenil, fazem referências ao diário, às cartas e aos autorretratos de Frida, variando apenas a ênfase e o espaço que dão às construções biográficas. Nas biografias infantis, o relato do diário sobre a amiga imaginária de Frida é bastante enfatizado, e na biografia escrita por Jamis (2005) é a Frida escritora de cartas que recebe a tônica especial, pois toda a biografia escrita por ela é constituída com o uso desse recurso literário. Já

Herrera (2007), Tibol (1990) e González (2008) fazem uso de citações, especialmente das cartas. Mayayo (2008) é a única que menos utiliza esse recurso na sua construção biográfica, mas enfatiza a leitura das imagens dos autorretratos.

Um dos biógrafos de Van Gogh, David Haziot, já mencionado, utiliza-se fartamente de citações das cartas de Van Gogh para construir sua biografia, que ganhou o prêmio da Academia Francesa em 2008. Destaco uma dessas citações, na qual Van Gogh aproxima o ato de pintar ao ato de escrever:

Não é a emoção, a sinceridade do sentimento da natureza que nos impele? E se essas emoções são às vezes tão fortes que trabalhamos sem sentir que trabalhamos, quando as pinceladas vêm às vezes com uma sequência de relações entre si como as palavras num discurso ou numa carta, cabe então lembrar que nem sempre foi assim e que no futuro também haverá dias pesados sem inspiração. (HAZIOT, 2010, p. 199).

Para este biógrafo, o fato de Van Gogh afirmar que “as pinceladas vem como as palavras [...]” (HAZIOT, 2010, p. 199) mostra a obsessão de pintar ou desenhar com a fluidez de quem escreve, ou de escrever como quem pinta, e demonstra o mesmo ímpeto que desejavam os surrealistas com a ideia do automatismo psíquico como método criativo. Segundo Haziot (2010), esta questão relativa ao processo criativo, conforme registrada na carta de Van Gogh, foi justamente o diferencial e a grande contribuição que o artista deu para a História da Arte.

É preciso observar aqui que os aspectos relativos à sinceridade e ao desnudamento psicológico daquele que escreve a carta, é sempre algo discutível, como diz Leyla Perrone-Moisés (2000). Frida Kahlo, por exemplo, costumeiramente falava de seus problemas físicos e tormentos mentais; Fernando Pessoa, de suas doenças físicas e mentais. Ambos se diferenciam



justamente na questão do amor: enquanto o poeta se esquivava, Frida é pura paixão!

Sobre as múltiplas formas de assinar uma carta, chamo a atenção para o nome escolhido para o filme de animação que é justamente o final de uma carta: 'Com amor, Vincent', ou, na versão em língua portuguesa, 'Com amor, Van Gogh'. Sobre este detalhe lembro o caso de Ana Cristina César, conforme apontado por Marcio Markendorf (2008) em uma de suas pesquisas, mostrando que a escritora assinava de diferentes maneiras, seja como A., Ana, Ana C., Ana Cristina, Eu, e Júlio. São várias identidades literárias em que diferentes 'eus' dialogam com a validade documental. Escrevendo sobre as cartas poéticas de Ana Cristina, Markendorf (2008) afirma que a escritora se interessou pelos gêneros confessionais na forma de cartas, diários e biografias. O desvelo da intimidade, o jogo com a verdade e com as experiências conflitantes (seja cultural, literária ou biográfica) foram os focos de sua literatura poética e formam seu projeto estético. Ana Cristina foi especialmente uma escritora da década de 1970, época em que a geração se inclinava para a poesia do cotidiano, o anti-intelectualismo e para os chamados 'poemas-bobagem'.

Em 1979, Ana Cristina publicou o poema *Correspondência Completa*, fazendo da epistolografia um campo para a exploração literária. Em 1999, dezesseis anos após sua morte, foi publicado *Correspondência Incompleta*, uma coletânea de cartas em que a ideia é jogar com a produção da intimidade, seja por meio de cartas pessoais, cartões-postais, cartas-poema, diários e/ou cadernos terapêuticos (MARKENDORF, 2008). Por que mencionar esta escritora agora? Pelo motivo de que sua biografia passa também, como Van Gogh, pelo desaparecimento precoce da sua vida entre nós, de forma trágica, restando-nos,



para contemplação, a obra que estes dois artistas produziram na fugacidade da existência.

Sobre a aparência de real contida na escrita das cartas, eu já havia concluído em minha pesquisa sobre Frida Kahlo, que

Se nas escritas de si de um artista procurarmos por uma verdade íntima mais plausível por ter sido escrita de próprio punho, temos que considerar quanto de ficcionalização é possível criar na construção do próprio eu. Se numa biografia todo o trabalho é interpretativo e relativo a quem a escreve, mais do que ao próprio biografado, na autobiografia a ilusão da verdade se constrói nas escolhas de como se mostrar ao outro, onde alguns aspectos são privilegiados em detrimento de outros. (SOUZA, 2011. p. 51).

Ao falar sobre essas aparentes contradições, Dante Moreira Leite (1979) apela para a psicanálise e afirma que o biógrafo tem a ilusão de uma unidade entre o personagem e seu criador, mas as contradições apontam para os dois lados da mesma moeda, ambos verdadeiros. Para se pensar sobre essas questões, Leite (1979, p. 26) menciona uma interessante frase de Oscar Wilde: “O homem quase nada nos diz quando fala em seu nome; deem-lhe uma máscara e ele dirá a verdade”.

Chamo a atenção para um dos depoimentos no filme de animação em que a personagem apresenta um ponto de vista interessante sobre Van Gogh, relatando como ele demonstrava ser uma pessoa feliz, tendo o hábito de fazer coisas incomuns quando pintava, como pintar na chuva sem se preocupar com o tempo. Refletindo sobre isso penso que não podemos considerar que a vida seja uma estabilidade, havendo momentos, na grafia da vida de Van Gogh, nos quais a sensação da felicidade toma conta e outros momentos em que é o depressivo e o melancólico preponderam. Vendo suas pinturas, conforme aponta o biógrafo Haziot (2010), percebemos também que sua paleta de cores

varia conforme o lugar onde se encontra, assim como vai se modificando sua forma de ver e compreender o mundo.

Referências

CARDOSO, Marília Rothier. Retorno à biografia. In: OLINTO, Heidrun Krieger; SCHOLLHAMMER, Karl Erik (org.). *Literatura e mídia*. São Paulo: Loyola, 2002. p. 112-140.

GONZÁLEZ, Laia. *Frida Kahlo*. Madrid: Edimart Libros, 2008.

HAZIOT, David. *Van Gogh*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2010.

HEIDEGGER, Martin. *A origem da obra de arte*. Portugal: Edições 70, 2010.

HERRERA, Hayden. *Frida: uma biografia de Frida Kahlo*. Barcelona: Planeta, 2007.

JAMIS, Rauda. *Frida Kahlo*. Barcelona: Cierce Ediciones, 2005.

LEITE, Dante Moreira. Ficção, biografia e autobiografia. In: LEITE, Dante Moreira. *O amor romântico e outros temas*. São Paulo: EDUSP, 1979.

MARKENDORF, Marcio. A reinvenção da correspondência na literatura de Ana Cristina César. *Revista Anuário de Literatura*, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 27-37, 2008.

MAYAYO, Patrícia. *Frida Kahlo: contra el mito*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2008.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. Sinceridade e ficção nas cartas de amor de Fernando Pessoa. In: GALVÃO, Walnice; GOTLIB, Nácia (org.). *Prezado senhor, prezada senhora: escritos sobre cartas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000. p. 175-183.



SOUZA, Ana Maria Alves de. *Frida Kahlo: imagens (auto)biográficas*. 2011. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Literatura, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011. Disponível em:

<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/95878>. Acesso em: 10 jun. 2020.

TIBOL, Raquel. *Frida Kahlo: una vida abierta*. México: Oasis, 1990.



Memória amarela: algum dizer sobre *Valsa com Bashir*

Patrícia Galelli

1.

O silêncio do indizível e do intolerável se instaura enquanto sobem os créditos de *Valsa com Bashir* (*Vals Im Bashir*), documentário animado de 2008, dirigido pelo israelense Ari Folman. Emudece-se. Como dizer qualquer coisa depois que o desenho de busca da memória atravessa para a realidade, no virar de uma esquina dolorida de Beirute? Lidar com o emudecimento causado por um trabalho cinematográfico extremamente polissêmico nos coloca à procura de palavras como o diretor Ari Folman, também personagem de *Valsa com Bashir*, procura por sua memória.

Como cita Sontag (2003, p.25), Henry James declarou ao *The New York Times*, em 1915, sobre a Primeira Guerra Mundial: “Em meio a tudo isso, é tão difícil fazer uso das palavras como suportar os pensamentos. A guerra esgotou as palavras; elas se enfraqueceram, deterioraram-se”. Quase 70 anos depois da frase de James, aos 19 anos, Ari Folman viveu no início dos anos 1980 as imagens de impacto das violências físicas e da virulência psicológica. Ao nos colocar diante delas no filme, reforça que, em presença da dor inalcançável e da morte, palavras continuam fracas, deterioradas e se esvaziam.

2.

O trauma em matilha. Líbano: começo da guerra. Os cães correm e rosnam, derrubam bancos e mesas de lanchonetes, assustam por onde passam. Avançam para a vingança, mas têm um alvo apenas: Boaz, quem sonha repetidamente com os 26 cachorros que ele matou numa viela. O sonho de Boaz tem o céu amarelo, o trauma amarelado, o pesadelo. Ele conta ao amigo Ari Folman: os cães são sentinelas que sentem e avisam a presença dos soldados israelenses; os cães latem, todos acordam, os suspeitos fogem. Alguém tinha que acabar com eles. Caso contrário, os soldados morreriam.

Há 20 anos esses cachorros aparecem no sonho de Boaz, que propõe ao diretor produzir um filme sobre a memória do Líbano. Por sua vez, Folman, mesmo a 100 ou 200 metros do massacre, nunca sonha, não tem memórias, nada ficou registrado em seu 'sistema'. Nenhum sonho, nenhum filme.

No caso de Boaz, segundo os psicanalistas e pesquisadores Maria Manuela Assunção Moreno e Nelson Ernesto Coelho Junior, "as imagens dos sonhos traumáticos apresentam um duplo sentido: serem simultaneamente a expressão do trauma e sua primeira elaboração". No avesso da memória, as impressões traumáticas são uma "espécie de negativo de uma impressão que só pode ser revelada por meio da ligação a uma imagem [...], um estado quase-alucinatório" (MORENO; COELHO JÚNIOR, 2012, p. 52).

encontro de Folman e Boaz ocorreu no inverno de 2006. Naquela noite, o diretor teve uma recordação da Guerra do Líbano e também do massacre nos campos de refugiados palestinos de Sabra e Chatila. A memória de um mar amarelo de espera e de medo. Memória amarela de guerra. Ari Folman ancora nos desenhos de David Polonsky a busca pelo que aconteceu: onde estava quando tudo ocorreu, do que fez parte dentre tudo o que aconteceu. É pela

liberdade da linguagem animada, ainda que amparada pelo depoimento das pessoas que testemunharam a Guerra do Líbano, que Folman vai forjar seu acesso ao avesso da memória, e entrar num estado quase-alucinatório. O cinema, e não o sonho, é a sua primeira elaboração da impressão traumática.

Valsa com Bashir é dos filmes enriquecidos pela polissemia das leituras. Memória e trauma; o jornalismo da cobertura de guerras; as tensões no Oriente Médio, o paradoxo entre uma geração israelense que sofreu os campos de concentração nazistas e, duas gerações depois, omitiu-se sobre o massacre de Sabra e Chatila, conduzido por falangistas cristãos na Primeira Guerra do Líbano. O distúrbio dissociativo, o esquecimento, o impacto e a loucura. Entre as leituras, a sensação de que os erros dos estadistas se repetem. Embruteceram, perderam a humanidade de si, e, como um subterfúgio para se sentirem bem ao matar, arrancam com o terror a subjetividade de quem consideram inimigo. A caça por ‘terrorista’ fuzila uma criança, um tanque destrói carros e edifícios para passar em ruelas. Esvaziados de si, o bombardear Beirute todo dia e o “se eu morri não sei dizer” dão o tom da rotina dos soldados, o *punk*, a confusão mental, as fotos nos tanques, entre café, ovos, carne enlatada, e a vida continua normalmente longe das ruínas.

3.

Pensar sobre *Valsa com Bashir*: dizer eu. Se o traço de David Polonsky determina os sentidos pela visão e preenche minha garganta com a tristeza em tons de amarelo, laranja, preto e cinza, é na trilha sonora original composta por Max Richter que sinto o misto de pânico, destemperança e toco com o esôfago a humanidade dos soldados. Eles estão nus. São frágeis também. O tema do filme, *The Haunted Ocean*, ou ‘o oceano atormentado’, me leva para dentro da



água de onde os soldados saem. Primeiro eu afundo no cinza-cobalto do mar de Beirute, o ar falta, eu me debato ainda embaixo da imensidão melancólica. É o violino de Richter que me ajuda a subir e tomar ar, para então boiar no mar calmo, com os ouvidos submersos em contrapelo às bolas de fogo que ressoam em silêncio no céu intoxicado. Sempre o amarelo, talvez o amarelo febril de Van Gogh pincelado nas notas musicais de Max Richter – icterícia ensurdecadora. No deslumbre sensorial de trilha e cena, eu ouço a cor da guerra, sinto o cheiro do choro da tragédia. O indizível é dito em lástima na confissão do violino. É a recordação de Folman que se repete durante o filme. É esse conjunto de animação e composição sonora que mais me acessa, que me faz dizer em primeira pessoa, embora as outras músicas da trilha também reforcem o aspecto sensorial da experiência de *Valsa com Bashir*, a exemplo do pós-punk retrô de Public Image Ltd, *This is not a love song*, e do rock contemporâneo *Good morning Lebanon*, encomendado a Navadei Haucaf.

Um soldado mira ao lado de um portão de ferro, Ze'ev Tene está com fones de ouvido e dança o *riff* do começo da música Beirut, interpretada por ele na língua hebraica. Os tanques são verdes acinzentados e deslizam fácil sobre o marrom avermelhado da terra. Um avião destroçado abre a imagem de uma bomba explodindo. Descrevo o clipe dessa música, que compõe a trilha de uma das cenas mais alucinantes de *Valsa com Bashir*; o clipe de Ze'ev Tene parece ter inspirado Ari Folman e David Polonsky: em *Valsa*, um soldado sem camisa toca os primeiros acordes numa metralhadora; um avião passa acertando uma fila de tanques, como um jogo, explodindo tudo como tocar um piano – cada tecla, uma bomba –; a cena em que soldados surfam uma onda enquanto aguardam algum comando, bebem, fritam um ovo na lataria do que antes foi um carro, destroem o redor do que seria o alvo, e cantam: “eu bombardeei Sidon todo dia” e “provavelmente matamos alguns por engano”. No clipe, Ze'ev Tene



aparece dançando atrás de alguns soldados, em montagem, canta e pula ritmado entre edifícios, concreto e asfalto arruinados numa das ruas arruinadas da cidade arruinada. A ironia em meio ao trágico e ao incompreensível de uma guerra, transplantada para a festa alucinatória na animação de Ari Folman. *Beirut*, tocada por Ze'ev Tene, um artista israelense, é uma versão para *I Bombed Korea* do grupo estadunidense Cake. No clipe de Tene, a sensação de loucura no compasso de imagens de arquivo em que soldados armados correm para um lado, cruzando um senhor que caminha devagar carregando uma sacolinha – como se nada estivesse acontecendo –, é entrecortada por mais cenas de bombas e destruição por todos os lados. Ze'ev Tene e a expressão do seu corpo, do seu rosto, somada à sua voz, parece ter passado ao estado alucinatório. Antibelicista, ele encena o 'como' do 'não saber por quê' – a loucura dançada, a distração arraigada naqueles em que o matar e o morrer ultrapassaram para o território do horror naturalizado.

Valsa com Bashir também é um filme para ouvir. E é um filme para ser lido, desde o lançamento em *graphic novel*, homônimo, pela L&PM Editores. Em entrevista *on-line* publicada pela editora, em março de 2009, Folman afirma que enfrentaram “uma árdua travessia para evitar qualquer abordagem da guerra que pudesse parecer heroica”, ao que David Polonsky complementa que, além disso, era crucial evitar a representação dos soldados como vítimas: “Há um dito em Israel sobre atirar e lamentar: nós atiramos e depois lamentamos o infortúnio de ter atirado. Não queríamos nada disso na história, nada a ver com autocomiseração. Há somente uma mensagem, clara e simples: a guerra é terrível” (L&PM EDITORES, 2009, p. 1).



4.

A valsa que o soldado Frenkel baila com a metralhadora, no centro do fogo cruzado, à vista da imagem de Geymael Bashir, disparando para todos os lados, e que dá nome ao documentário, também remete à busca pelas recordações coletivas daquela época. Ao procurar pela memória, entrevistando amigos que também serviram ao exército, Ari Folman deixa claras as lacunas nas lembranças de todos. Mas às voltas dessa cena me ocorre outra: a valsa é com Bashir, eleito presidente do Líbano em 19 de agosto de 1985, ano em que termina a guerra. Ele era filho de Pierre Geymael, fundador das Falanges Libanesas, criada em 1936 e inspirada na organização do Partido Nazista na Alemanha – as falanges funcionavam como uma milícia formada por cristãos maronitas em sua maioria. Eram aliados às forças israelenses na Guerra do Líbano e não se conformaram quando Bashir – para eles um ídolo como era David Bowie para Carmi Ca’an, um dos veteranos entrevistados por Folman –, morreu num atentado à bomba na sede das Falanges, em Beirute, menos de um mês após ter sido eleito.

Enfurecidos, os falangistas se vingaram. Baixaram sua fúria sobre mulheres, crianças e idosos civis palestinos, rivais de Israel na guerra, refugiados no campo de Sabra e Chatila. Um abatedouro – onde os palestinos eram levados, interrogados e executados. “Era como uma viagem de LSD”, diz Carmi,

Eles carregavam partes de palestinos mortos preservadas em jarros de formol. Eles guardavam dedos, olhos, qualquer coisa que você imagina. Crucifixos são marcados nos seus peitos. Têm feridos, muitos em estado grave. São colocados em caminhões e levados para lugares desconhecidos¹.

¹ Diálogos retirados do filme.



A valsa que o soldado israelense dança com Bashir é prenúncio do paradoxo vivido por essa geração que nasceu no Estado de Israel, uma geração que traz consigo os relatos dos pais sobreviventes em campos de concentração nazistas, a exemplo dos progenitores de Folman, que se salvaram de Auschwitz. Aquele bailar de Frenkel, na alucinação da lacuna da memória, capaz de transformar uma experiência aterradora em passos leves – metralhando por todos os lados – sob o olhar de Bashir, é ponto de início da metástase de uma doença perigosa. Lembrando Deleuze (1997), em *Crítica e clínica*, é o delírio-doença, que edifica um dominador. Acometidos pela doença, os soldados israelenses bailam uma valsa em direção à moléstia contra a qual lutam desde que nasceram e não conseguiram diagnosticar em si mesmos. E não conseguiram lutar contra si mesmos. *Valsa com Bashir* é um título profundo: ao se dar conta de que estava iluminando os céus à noite, com sinalizadores, para que falangistas cristãos continuassem o massacre aos civis palestinos em Sabra e Chatila, Folman se viu como nazista aos 19 anos. Obviamente, bloquearia esse trauma uma vida inteira.

5.

Outra cena me chama a atenção: o repórter de TV que fazia a cobertura jornalística do conflito e que andava firmemente sob a saraivada de balas, como se não fosse jamais ser atingido. Enquanto os chiados dos lança-granadas zumbiam do alto de edifício pouco antes de explodirem, também as pessoas que viviam em apartamentos vizinhos viam tudo como se assistissem a um filme.

Em *Diante da dor dos outros*, Susan Sontag (2003, p. 20) fala dos ‘turistas profissionais’, os jornalistas. Ela lembra que “no fim do século XIX a questão era



como reagir ao incessante fluxo de informações sobre guerras”. Graças aos “espectadores de calamidades ocorridas em outro país”, as guerras passaram a ter “imagens e sons na sala de estar”. Lembro-me do ensaio de Sontag, porque também aponta, no seu apanhado de guerras e conflitos que tiveram cobertura jornalística, para a linha tênue que a divulgação do horror passa aos espectadores: “a mesma foto antibelicista pode ser vista como uma demonstração do *pathos*, do heroísmo, do admirável heroísmo, numa luta inevitável que só pode ter fim com a vitória ou com a derrota” (SONTAG, 2003, p. 20). Como em *Valsa com Bashir*, uma produção estética a partir do indizível e do trauma incomunicável, “as intenções do fotógrafo não determinam o significado da foto”. A foto do ‘real’, como a construção do subjetivo, segue um curso próprio, “ao sabor dos caprichos e das lealdades das diversas comunidades que dela fizeram uso” (SONTAG, 2003, p. 20). Talvez por isso o diretor e roteirista Ari Folman procura reafirmar seu posicionamento antibelicista e não heroico em entrevistas: “as guerras são fúteis sejam lá onde elas aconteçam, são estúpidas. As guerras são ideias tolas de líderes pequenos com grandes egos” (ZÉ, 2016, p. 1).

6.

A psiquiatra e professora Zahava Solomon, da Universidade de Tel Aviv, explica, em *Valsa com Bashir*, o ‘distúrbio dissociativo’, que acontece quando alguém vivencia alguma coisa que, de tão intensa, pensa que não a viveu. Ela dá o exemplo do fotógrafo de guerra que olhava toda a destruição, todo o horror, todas as mortes pela lente de sua câmera. Quando a câmera quebrou e ele foi levado de volta à realidade, ao ver os cavalos de um haras caídos, feridos e morrendo, enlouqueceu. Assim como Folman, vamos juntando como



espectadores os fragmentos de imagens que tentam reconstruir os pontos cegos, ou preencher as lacunas da memória dos combatentes. Vamos colecionando as imagens surreais dos sonhos, ou melhor, dos pesadelos, as lembranças construídas pela dinâmica da memória, as sensações que as cores e a trilha sonora nos trazem. O desenho de Polonsky e a animação de Yoni Goodman são a lente da câmera dos espectadores. Quando nossa câmera é quebrada, nos 114 segundos finais, em que vemos uma sequência documental de mulheres árabes caminhando entre choro e desespero, em meio à carnificina de Sabra e Chatila, não enlouquecemos – porque continuamos distantes demais no tempo e na experiência –, mas emudecemos. A angústia reorganiza todo fragmento animado que colecionamos durante o filme. Estamos nós, imóveis no mar calmo de Beirute, inertes no que ainda nos resta de humanidade, frágeis diante das repetições, travados no medo, empobrecidos. A sensação é a de que não se pode mesmo falar, ou comentar. Que qualquer coisa que se diga é estúpida e pequena demais diante dessa dor.

7.

É o que Walter Benjamin (1994) afirma em *Experiência e pobreza*: volta-se de uma guerra sem uma experiência possível de ser contada. Os combatentes da Primeira Guerra Mundial, entre 1914 e 1918, voltaram silenciosos do campo de batalha, mais pobres em experiências comunicáveis. Pensar sobre *Valsa com Bashir*: não dizer eu. Permanecer emudecida em tons de amarelo, laranja, preto e cinza, inerte no oceano atormentado do passado histórico. Não há o que dizer, mas é sempre possível ter alguns cuidados: prestar a atenção na doença, ainda que emudecida; não ensurdecer para não me tornar aquilo que abomino. Ainda que o céu esteja intoxicado, jamais aceitar a dança do fascismo.



Referências

- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura, história da cultura*. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: 34, 1997.
- L&PM EDITORES. Entrevista com os autores da graphic novel *Valsa com Bashir*. *L&PM Editores*, 04 mar. 2009. Notícias. Disponível em: https://www.lpm.com.br/site/default.asp?TroncoID=805133&SecaoID=816261&SubsecaoID=935305&Template=../artigosnoticias/user_exibir.asp&ID=918493. Acesso em: 18 set. 2020.
- MORENO, Maria Manuela Assunção; COELHO JUNIOR, Nelson Ernesto. Trauma: o avesso da memória. *Ágora*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 1, p. 47-61, jan./jun. 2012.
- SONTAG, Susan. *Diante da dor dos outros*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- ZÉ, Tom. Uma leitura possível da 'Valsa com Bashir'. *Cineset*, 11 jul. 2016. Pensando Sobre o Cinema. Disponível em: <https://www.cineset.com.br/uma-leitura-possivel-da-vals-com-bashir/>. Acesso em: 18 set. 2020.

A comunicação epistolar em *Mary & Max: uma amizade diferente*

Cíntia Teixeira dos Santos

Em uma época onde o imediatismo, a profundidade das relações interpessoais e os conceitos de tempo, espaço e métodos são ressignificados por meio da comunicação online, através de mensagens instantâneas, *e-mails* e *chats* de conversação, resgatar a tradição da comunicação epistolar pode parecer romântico e anacrônico. Quando correntes, *memes* e *emojis* tomam o lugar de conteúdo autoral, com sentimentos, ideias e projetos expostos, talvez devêssemos repensar a forma de nos comunicarmos com o outro – no sentido de (re)tornar estas relações mais humanas, profundas e verdadeiras.

Em *Mary & Max: uma amizade diferente* (*Mary and Max*, Adam Elliot, 2009), dois indivíduos mantêm uma longa relação de amizade através, única e exclusivamente, de cartas. Com um diferencial que transforma esta amizade em algo digno de nota: os interlocutores são uma criança e um adulto portador da Síndrome de Asperger. Mary busca, através da epístola enviada a um endereço aleatório, sanar dúvidas pertinentes a uma garota de oito anos de idade. Mas também busca uma amizade. Max é solitário e relata nunca ter tido um amigo de verdade ao longo de seus 44 anos de idade.

Através das cartas trocadas entre os protagonistas de *Mary e Max* – e de pequenos presentes que serviam de complemento ao conteúdo revelado nas missivas – vai se construindo uma relação sólida, de amor e confiança, entre

duas criaturas que, em comum, contavam com a solidão. Ter um amigo é um de seus sonhos a serem realizados, pois com um amigo seria possível acabar com o isolamento, tão presente na vida de ambos.

Revelações impactantes, segredos compartilhados, sentimentos, memórias, traumas: através das cartas os correspondentes desnudam a alma, abrem o coração e revelam seus medos, inseguranças, desejos e sonhos. Com as cartas, os dois conquistaram o que, pessoalmente, jamais haviam conseguido: um amigo.

Diálogo entre ausentes

Definido por Cícero como ‘o diálogo entre ausentes’, o gênero epistolar teve seu auge nos séculos XVII e XVIII, quando grandes autores-pensadores prestaram as devidas homenagens a este estilo com a publicação de romances epistolares que se tornariam famosos como, por exemplo, *Os sofrimentos do jovem Werther* (1774), de Goethe, e *As relações perigosas* (1782), de Choderlos de Laclos.

No filme de animação *Mary e Max*, a comunicação epistolar dá o tom. Por uma série de motivos que lhes impedia a plena interação social com seus pares – inadequação, *bullying*, distanciamento familiar – somados à timidez excessiva, restou a Mary e Max comunicarem-se através de um meio que, dispensando o contato físico, o olho no olho, ainda assim permitiria a criação de vínculos autênticos. De acordo com Muhana (2000, p. 330), “vencer a dificuldade de mostrar pelas palavras como as coisas são, em sua aparência, é ao que a arte retórica se dedica; vencer a dificuldade de mostrar pelas cartas o ânimo do escritor para alguém, em sua aparência, é o que a arte epistolar visa”.



Sem o recurso da presença física para possibilitar uma interação entre falante e ouvinte, cabe ao escritor a arte de demonstrar seus sentimentos, angústias, medos e alegrias sem o recurso da ação ou da pronúncia. Sem gestos, entonações e trejeitos que facilitem a comunicação. A linguagem oral é muito espontânea, invariavelmente amparada por uma série de recursos externos (as expressões faciais, corporais, os gestos e a postura, por exemplo). Através da comunicação oral ‘dispensamos’ a tecla *delete*, pois em uma conversa é possível refazer a mensagem confusa e mal interpretada instantaneamente, reelaborando o que precisa ser dito.

Já a linguagem escrita é indireta, pede cuidado com as normas gramaticais, exige clareza na apresentação das ideias, é dificultada pelo distanciamento entre o emissor e o receptor. Receptor este que é uma figura ausente no diálogo. Ainda assim, a linguagem escrita – na forma de uma comunicação epistolar – tem o poder de reduzir as distâncias, romper fronteiras e permitir que, de maneira virtual, os ausentes se tornem presentes.

É possível dizer que fazem parte dessa encenação as formas de se dirigir ao outro, ao iniciar ou finalizar a correspondência; o tom afetivo, familiar e íntimo que se destaca sobre a formalidade; os papéis de carta; os envelopes; os selos; a assinatura e a caligrafia. Esses aspectos constituem a identidade do escritor e vão influenciar o modo como o destinatário lê o remetente e o reconhece nas nuances da sua escrita. (MARTINS, 2016, p. 66).

A animação

Pesquisadores afirmam que o cinema de animação se tornou uma das melhores metáforas para se falar de grandes questões humanas, dos problemas da humanidade e da pós-humanidade, “como a solidão humana diante das multidões, ou a necessidade da constituição de personalidades equilibradas em universos cada vez mais múltiplos” (HOHLFELDT, 2011 *apud* FOSSATTI, 2011,



p. 8). No filme de animação *Mary e Max*, o espectador pode acompanhar a jornada de dois personagens que, através de cartas, vão construindo uma amizade e, também, reconstruindo-se e tornando-se pessoas melhores, apesar de seus problemas para relacionarem-se com outras pessoas.

A jovem Mary, em sua primeira missiva, considera importante apresentar-se revelando suas preferências: a cor favorita e as comidas das quais mais gosta. Também acha necessário falar sobre sua família e os que vivem ao seu redor: o galo Ethel, sua mãe e seu pai e algumas características que dão a entender sobre suas personalidades (abuso de álcool e cigarros, depressão, isolamento). Seu estilo é direto, objetivo, e após a breve apresentação a personagem chega ao ponto que a levou a escrever: sua dúvida a respeito do nascimento de crianças, acrescentando a teoria que lhe foi apresentada pelo avô (de que bebês viriam de dentro de um caneco de cerveja). Ela encerra desenhando seu autorretrato e observando que seria incrível se Max pudesse responder e ser seu amigo. Observa-se, ao longo da redação da cartinha, que a menina comete alguns erros de gramática, condizentes com seus oito anos de idade. Ela também inclui alguns presentes, que serão enviados juntos à correspondência, uma maneira de agradar seu futuro correspondente.

Max, que de acordo com o narrador do filme tem dificuldades para compreender sinais não verbais, recebe a carta de Mary e, em princípio, fica terrivelmente alarmado, visto não suportar mudanças em seu dia a dia e não lidar bem com algo novo e estressante. Naquele momento, seu dia tornou-se ainda mais “confuso e enigmático”. Ele lê a carta por quatro vezes. A frágil existência de Max novamente tornou-se desconfortável. Após encarar a vista da janela de seu apartamento por dezoito horas, ele finalmente decide responder.

Max, que do alto de seus 44 anos exibe um vocabulário muito mais rico e escreve com mais habilidade que a menina, mantém o mesmo estilo telegráfico, lançando informações a seu respeito numa sequência aparentemente sem muita ordem ou sentido. Conta que frequenta o grupo de Gordinho Anônimos; que seu psiquiatra insiste em sua perda de peso, e de que sua mente não é muito saudável; ele também elogia o desenho de Mary e anuncia que vai responder sua dúvida: neste momento, possivelmente em tom de brincadeira, como se para corresponder ao mundo de fantasia de uma criança, ele diz que na América os bebês não são encontrados em latinhas de Coca-Cola e, sim, que vêm de ovos postos por rabinos, freiras ou prostitutas (dependendo da religião – ou da falta dela – dos pais).

Ele também revela dividir seu apartamento com um peixe, algumas lesmas, um periquito e um gato. Apresentando um raciocínio semelhante ao de uma criança, Max muda de tópico sem aviso prévio: conta que sua mãe se suicidou quando ele tinha apenas seis anos de idade e em seguida pergunta se a menina gosta de cachorros-quentes de chocolate, sua iguaria preferida. Max também revela a existência de seu amigo imaginário, senhor Ravioli, e relata o fato de que em Nova York todos jogam lixo no chão, algo que o incomoda imensamente. Ele brinca dizendo que as bitucas de cigarro descartadas nas calçadas acabam indo para o mar e fazendo com que os peixes fiquem viciados em nicotina. Conta sobre suas roupas, seu peso e altura, que aposta na loteria toda semana, sempre com os mesmos números. E aí inicia o relato sobre todos os empregos que já teve. “Nova York é uma cidade muito grande e barulhenta, e eu preferia viver em um lugar calmo e tranquilo. Como a Lua. Acho os humanos interessantes, mas tenho problemas em entendê-los. Mas acho que vou entender e confiar em você”. Ele envia a carta e fica na expectativa em receber uma resposta, demonstrando o quanto desejaria um amigo.



Mary bebe as palavras de Max como uma sopa de letrinhas. Responde de volta imediatamente, explicando sobre a necessidade de mudar o endereço de seu remetente para que sua família não receптasse a correspondência, já que não havia aprovado o estranho relacionamento epistolar entre a menina e um homem adulto (o que é muito compreensível). Relata que um vizinho tem medo de sair de casa por conta de uma doença chamada homofobia¹. Ela presta alguns serviços para o velhinho, como buscar sua correspondência, e ele a recompensa com algumas moedinhas. Mary também escreve sobre seus sonhos e sua paixão pelos Noblets, personagens de desenho animado que, coincidentemente, também são amados por Max. “Em sua carta, você disse que não tem amigos. Bem, eu também não tenho”. A menina conta sobre o quanto é considerada esquisita entre as outras crianças, fala sobre o *bullying* que sofre, por conta de sua marca de nascença, por suas roupas, seu corte de cabelo feito em casa e suas manias não convencionais, e de como é doloroso não ter ninguém com quem se relacionar. “É melhor eu ir agora, minhas lágrimas estão borrando minhas palavras”. Ela também pede ajuda para combater o *bullying* constante que sofre na escola.

O relato de Mary desperta memórias que ele havia enterrado bem fundo. Max lembra de todas as formas de maus tratos às quais já foi submetido. Violência, *bullying*, antissemitismo, desprezo. Mas fica tocado pelo drama vivido pela menininha e, solidariamente, sugere um plano para combater o valentão da escola. Ele também conta sobre a vizinha Ivy, sobre tudo o que costuma jantar ao longo da semana, e queixa-se sobre o excesso de peso, a inutilidade do grupo Gordinhos Anônimos, cujos encontros o deixam tenso, e pede sugestões para perder os quilos extras. “Pessoas sempre pensam que eu

¹ Ao crescer e expandir seu vocabulário, ela altera a palavra para agorafobia.

não tenho tato e que sou grosso. Não entendo como ser honesto pode ser uma coisa inadequada. Talvez seja por isso que eu não tenho nenhum amigo. Além de você, é claro”.

Mary responde a carta contando que usou a técnica para espantar o valentão da escola e que foi muito bem-sucedida. Ela informa que está trabalhando regularmente entregando panfletos para juntar dinheiro e ir visitá-lo em Nova York. Lamenta o fato de ele ser gordo, diz que também é gorda e sugere uma dieta onde se pode comer apenas coisas que comecem com a letra do dia da semana. Também informa que fez aniversário e que ganhou uma câmera fotográfica do pai, e envia junto à correspondência uma série de fotos feitas por ela. Fala de sua paixão pelo vizinho grego, e do desejo de namorá-lo e fazer sexo com ele. Conta também tudo o que ouviu sobre sexo e gravidez, mostra interesse em saber sobre a vida amorosa de Max, namoradas ou esposas, pede explicações sobre o amor e quer saber como ser amada, questionamentos bastante inocentes, mas que desencadeiam uma reação negativa em Max, que sofre um colapso nervoso, é hospitalizado e passa meses sem responder a cartinha de Mary.

Após recuperar-se, Max decide voltar a se corresponder com a amiga. Mary havia proporcionado a Max o gosto de uma verdadeira amizade. Ele escreve para a menina e desta vez conta sobre os ataques de ansiedade que sofria a cada correspondência aberta. Revela que passou meses internado em uma instituição psiquiátrica, onde finalmente foi diagnosticado como portador de Síndrome de Asperger. “Eu não me sinto inválido, defeituoso ou como se precisasse ser curado”. Ele diz que gostaria muito de conseguir chorar. Termina a carta, retomando assim a correspondência interrompida, traçando um breve panorama sobre as poucas coisas desimportantes que aconteceram em sua vida



nos últimos meses (acusação de assassinato, ganhar na loteria e a morte da vizinha Ivy).

Para tentar ajudar Max na sua incapacidade de chorar, Mary envia a ele um frasquinho de vidro com uma porção de suas lágrimas. A amizade dos dois foi ressuscitada e o frasquinho com as lágrimas foi o melhor presente que Max já havia recebido em sua vida. Max gostava de responder suas questões e resolver seus problemas. Mary gostava de ouvir sobre a vida fascinante de Max.

A menina cresce e vai para a universidade estudar doenças mentais. Alguns anos depois, em uma carta, ela revela sobre o livro que havia escrito, prestes a ser lançado, e que trata da Síndrome de Asperger e do trabalho que ela desenvolvia para tentar curá-lo. Max sentiu-se traído, desrespeitado e escreveu uma carta injuriosa, que não foi enviada. No lugar dela, enviou apenas uma tecla de sua máquina de escrever, dando como encerrada a relação de amizade. Mary compreende toda a simbologia daquele ato e, percebendo o que havia feito ao amigo tão estimado, mergulhou em um processo de depressão e autodestruição. Abandonada pelo marido e pelo melhor (e único) amigo, ela tenta o suicídio, mas é salva pelo gongo com uma nova correspondência enviada por Max, fazendo as pazes.

Nessa carta Max envia toda sua preciosa coleção de Noblets, como um sinal de que ele a perdoava. “A razão por eu te perdoar é porque você não é perfeita. Você é imperfeita, e eu também. Todos os humanos são imperfeitos. Nós não escolhemos nossos defeitos. Eles são parte de nós e temos que viver com eles. Podemos, entretanto, escolher nossos amigos, e eu fico feliz por ter escolhido você. Com esperança, um dia nossas calçadas vão se encontrar, e nós poderemos dividir uma lata de leite condensado. Você é minha melhor amiga. Você é minha única amiga”.



Max havia falecido em paz naquela manhã em que Mary chega em sua casa para finalmente conhecê-lo pessoalmente, trazendo seu bebê a tiracolo. Mary vê a máquina de datilografia com a tecla faltando, vê as prateleiras dos Noblets vazias; vê todas as suas cartas enviadas a ele laminadas e coladas no teto, para onde ele poderia olhar o tempo que quisesse.

As cartas trocadas entre Mary e Max exerciam a função de afago, abraço, colo, ombro amigo, redenção. De maneira pouco ortodoxa, dada a diferença de idade e as realidades distintas dos dois correspondentes, o ritual da troca de missivas funcionou perfeitamente para dar sentido às suas vidas solitárias, para trazer conforto e apoio. Ambos os personagens desejavam um amigo para que pudessem, enfim, sentirem-se melhor como seres humanos, mais integrados à sociedade.

A procura de um amigo, a necessidade que sentimos de ter alguém com quem compartilhar nossas vidas, é um procedimento que pode ser considerado um 'cuidado de si'. O conceito utilizado por Michel Foucault refere-se ao conjunto das experiências e das técnicas que o sujeito elabora e que o ajuda a transformar-se a si mesmo. Foucault (2006, p. 282) acredita que, através do cuidado de si, desenvolve-se uma nova ética, "não tanto da linguagem ou do discurso e geral, mas da relação verbal com o Outro". Uma das Sentenças Vaticanas de Epicuro (a de número 23), diz que "toda amizade é por ela própria desejável, deve ser escolhida por ela mesma, por causa dela mesma; entretanto, ela tem seu começo na utilidade", ressalta Foucault (2006, p. 238). Outra máxima epicurista (Sentença Vaticana n° 39) observa que

não é amigo [...] quem busca sempre e somente a utilidade. Mas também não se deve crer que amigo é quem houvesse banido inteiramente a utilidade da relação de amizade. Se removermos inteiramente a utilidade, se a excluirmos, rompemos então com toda boa esperança para o futuro. (FOUCAULT, 2006, p. 238).



Para Foucault, a consciência da amizade, saber que estamos rodeados de amigos e que estes amigos terão para conosco a atitude de reciprocidade correspondente à amizade que lhes dedicamos, é o que constitui para nós uma das garantias da felicidade. “Na concepção da amizade epicurista, vemos manter-se ao extremo o princípio segundo o qual na amizade nada se busca senão a si mesmo ou a própria felicidade. A amizade nada mais é que uma das formas que se dá ao cuidado de si.” (FOUCAULT, 2006, p. 239).

A amizade não é uma relação 100% altruísta. Os envolvidos em uma relação de amizade o fazem também por interesse pessoal, por esperar, de alguma maneira, uma espécie de recompensa ou premiação. Mary e Max procuravam, através de uma amizade, alguém com quem pudessem dialogar, expor suas angústias, medos e esperanças. Um ouvido amigo, alguém que vai conceder apoio e incentivo quando for necessário.

Rituais e tradições

O filme dá destaque ao ritual de lacrar a carta e despejá-la na caixa de coleta do correio e, posteriormente, correr para a caixinha de correspondência conferir se havia alguma resposta, protocolo talvez desconhecido para as gerações atuais, habituadas a comunicar-se com muita facilidade bastando apenas pressionar a tecla *enter*.

A tradição da correspondência epistolar arrebatou milhares em todo o mundo por séculos, perdendo fôlego com a chegada da *internet* e das mídias sociais. No filme *Mary e Max*, a paixão de infância de Mary, Damian, com quem ela acaba casando e tendo um filho, também mantinha uma amizade por

correspondência com outra pessoa, da Nova Zelândia, por quem, aliás, deixa Mary alguns anos depois.

Os *'pen pals'* (amigos de correspondência) retratados no filme – uma atividade quase extinta, ou melhor, ressignificada, nos dias de hoje – trazem um reflexo bastante peculiar na atualidade, através das redes sociais e dos aplicativos de mensagens instantâneas. Diferentemente da correspondência por carta, meio no qual rasgar a missiva em pedacinhos representava o fim da existência daquele relacionamento, hoje em dia a memória e a história de uma amizade virtual podem ser desfeitas de uma outra maneira: através dos *blocks* e do *delete*.

Do epistolar ao e-pistolar

De acordo com Márcia Fusaro (2016, p. 11), há indícios que demonstram que, em vez de desaparecer, o romance epistolar tem se transformado, mantendo um diálogo entre as letras e as novas mídias, virtuais em sua essência. “Veem-se, portanto, índices de uma nova tendência literária que, em vez de levar ao desaparecimento do gênero epistolar, pelo contrário, rede(fine) e, quem sabe, refina-o diante da possibilidade de novos talentos literários desenvolvidos no gênero nascente”.

Lúcia Santaella (2007) observa os processos que, de quase dois séculos para cá, tem se tornado mais complexos a cada vez que uma nova mídia é apresentada. Da singela troca de cartas perfumadas à avalanche de mensagens via Whatsapp, desenvolveram-se técnicas e modelos de utilização que facilitassem a comunicação entre os envolvidos.



Quando uma nova mídia é criada e socialmente introduzida, adotada, adaptada e absorvida, ela faz crescer em torno dela práticas e protocolos sociais, culturais, políticos, jurídicos e econômicos. Isso tem recebido o nome de “ecologia midiática”, que implica a total integração de uma mídia nas interações sociais cotidianas. Embora haja uma tendência em pensar as mídias apenas como meio de conexão e transmissão de mensagens de um ponto a outro, elas, na realidade, alternam de modo significativo os ambientes em que vivemos e a nós mesmos como pessoas. (SANTAELLA, 2007, p. 232).

Torna-se evidente que a produção textual epistolar – e *e*-pistolar, conforme Fusaro (2016) – tem se mostrado uma eficiente forma de comunicação, revelador de “estilos e vozes literárias da antiguidade aos nossos dias, renovando-se, aliando-se, rede(finindo-se), mas sempre mantendo-se viva como produção literária incessantemente ativa desde seu surgimento.” (FUSARO, 2016, p. 12).

Mary e Max contornaram os problemas que encontravam entre seus pares, seus familiares e colegas, e através da amizade conseguiram o conforto e o apoio de que todos necessitam, enquanto seres humanos. Os novos modelos familiares e as amizades que encontramos ao longo da vida nos concedem uma maior flexibilidade para renovarmos e escaparmos das datadas fórmulas patriarcais de modelo familiar.

Parece que quanto menos o grupo familiar é regulado pelo patriarcado, mais ele torna-se flexível e mutável. Condição que permite a reinvenção dos relacionamentos familiares, exigindo, para isso, a manutenção dos parâmetros necessários ao amadurecimento e à saúde psíquica dos seus membros. (PASSOS, 2011, p. 90).

Conclusão

A amizade de Mary e Max supera todos os percalços da vida. Um encontra apoio no outro em situações de conflito e em desafios, mesmo com o



fato de jamais terem se visto pessoalmente. Talvez o mais tocante desta amizade inusitada fique por conta da inocência de ambos, o que faz com que se compreendam incondicionalmente e não escondam ou manipulem o que sentem. Ao contrário, expõem-se sem medo, numa entrega total, sem encenações.

Com muita sensibilidade e delicadeza, o filme dá destaque um dos grandes desafios humanos: o de se relacionar uns com os outros de maneira harmônica e equilibrada – compreendendo e respeitando as diferenças e a diversidade. *Mary e Max* emociona e faz pensar. Apesar da abordagem sombria, com temas considerados tabus, na verdade o filme traz uma mensagem de esperança sobre o valor de uma amizade verdadeira para que possamos nos sentir menos sós e vencer os obstáculos que surgirem pelos caminhos da vida.

Referências

FOSSATI, Carolina Lanner. *Um diálogo ético do mundo encantado das histórias infantis*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FOUCAULT, Michel. *A hermenêutica do sujeito*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FUSARO, Márcia. Da literatura epistolar à e-pistolar: panorama em rede(finições). *Triade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia*, Sorocaba, v. 4, n. 8, p. 40-55, dez. 2016.

MARTINS, Janaína da Mota. “Meu caro amigo”: considerações sobre correspondência e amizade em tempos virtuais. *Estudos de Psicanálise*, Belo Horizonte, n. 45, p.65-70, jul. 2016.

MUHANA, Adma Fadul. O gênero epistolar: diálogo per absentiam. *Discurso*, São Paulo, n. 31, p. 329-346, dez. 2000.



PASSOS, Maria Consuêlo. Sujeitos: tão sós, mas sempre acompanhados. *Revista Continente*, Recife, n. 121, p. 84-90, jan. 2011.

SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.



Mary e Max: uma amizade diferente

Erik Dorff Schmitz

Mary e Max: uma amizade diferente (*Mary and Max*) é um filme de animação australiano baseado em fatos reais, um *stop motion*, dirigido por Adam Elliot e lançado em 2009. O filme relata a história de Mary, uma menina de 8 anos que vive em Melbourne, na Austrália. Ela tem alguns estereótipos dos quais sofre *bullying*. Tem uma mancha de nascença na testa, é baixinha e gordinha, tem um galo de estimação, mas nenhum amigo ou irmãos, sente-se sozinha e desprezada.

Figura 1 – Mary e Max: uma amizade diferente



Fonte: Garcia (2010, p. 1).

Ela mora com sua mãe, uma mulher confusa, alócolatra e fumante, que gosta de ouvir jogo de críquete no rádio enquanto cozinha e furta coisas no

mercado diante da filha. Ela dá pouca atenção afetiva para sua filha Mary. O pai de Mary é um homem que trabalha numa fábrica de chá, um serviço monótono que não o realiza profissionalmente. Seu *hobby* é empalhar pássaros e beber creme de licor, é ausente da família, nada afetuoso e também não dá atenção a Mary. Morreu afogado após se aposentar.

Duas pessoas que Mary tem um pouco de contato é um vizinho idoso, que sofre de agorafobia, após sofrer traumas na Segunda Guerra Mundial, perder ambas as pernas e ficar sozinho em casa em sua cadeira de rodas. Outro é seu vizinho Demian, um menino de sua idade pelo qual ela se apaixona, mas tem vergonha de falar. Demian é grego, gago, tem a pele bem lisa. Mary fica apreciando-o pela janela de sua casa.

Mary no desejo de ter amigos, escreve uma carta para um endereço escolhido aleatoriamente numa lista telefônica. Quem a recebe é Max, que mora em New York, do outro lado do mundo. Max é solteiro, tem 44 anos, seu pai o abandonou e sua mãe matou-se quando ele tinha 7 anos. Ele mora sozinho num apartamento, tem um amigo imaginário, peixes de estimação que morrem por sua falta de atenção, caracóis com nome de cientistas, um periquito e um gato. Seu pouco contato humano é com uma vizinha idosa e cega que o ajuda de vez em quando. Max era judeu, mas ficou ateu após ler e estudar muitas obras críticas. Ele joga na loteria os mesmos números há 9 anos, gosta de recolher guimbas de cigarro do chão, não gosta de multidões, cheiros e luzes fortes, foi atacado por um corvo aos 9 anos, fato que o traumatizou, tem Síndrome de Asperger, insônia e obesidade.

O filme se desenvolve em tons cômicos, reflexivos, e subjetivos, nas idas e vindas das cartas entre Mary e Max que, de fato, criam entre si uma amizade, de confidências carinhosas entre duas existências permeadas de traumas



familiares, afetivos e emocionais. Um torna-se interlocutor do outro, das memórias tristes, reprimidas e desprezadas. Estando em tempos e espaços bem distintos – Mary mora na Austrália e tem 8 anos, Max nos Estados Unidos e tem 44 anos – ambos compartilham de sentimentos semelhantes que os levam à identificação.

Os temas abordados no enredo de forma geral variam desde amizade, família, sociabilidade, sexualidade, comida, *hobbys*, afetos, sentimentos, traumas, realizações pessoais, entre outros. Por isso, é um filme voltado para um público jovem ou adulto que faz pensar e repensar aspectos da vida que tocam a muitas ou todas as pessoas. Mesmo tendo alguns traços mais esdrúxulos ou estereotipados, ambas as personagens fazem o espectador refletir sobre sua própria vida, e em que momentos as vivências e confidências destes os tocam mais ou menos. Mesmo sendo uma animação esteticamente atraente, não é propriamente uma animação para crianças, devido à complexidade de alguns temas a serem refletidos durante a narrativa.

Podemos considerar três aspectos nesse filme que nos fazem refletir: o humor, o *bullying* e os traumas. Estes se entrecruzam, mas queremos abordar alguns aspectos visíveis na obra.

Primeiramente podemos afirmar com o teórico Vladimir Propp que em sua obra *Comicidade e Riso*, enumera alguns tipos de riso provocados pelo ser humano. Para ele existem em geral esses tipos de riso: o riso bom, o riso maldoso, o riso cínico, o riso alegre, o riso ritual e o riso imoderado. Dois tipos de riso que podemos considerar presentes na narrativa do filme é o riso mau e o riso cínico, ambos contêm derrisão. Propp (1992, p. 159-161, grifo nosso) conceitua-os assim:



No *riso mau*, os defeitos, às vezes mesmo só aparentes, imaginados ou inventados, são aumentados, inflados, alimentando assim os sentimentos maldosos, ruins e a maledicência. [...] A desgraça dos outros, não importa se pequena ou grande, e a infelicidade alheia podem levar um ser humano árido, incapaz de entender o sofrimento dos outros, a um riso que tem as características do *cinismo*. Mesmo o simples riso que zomba não está desprovido de um matiz de maldade, mas não passa de matiz.

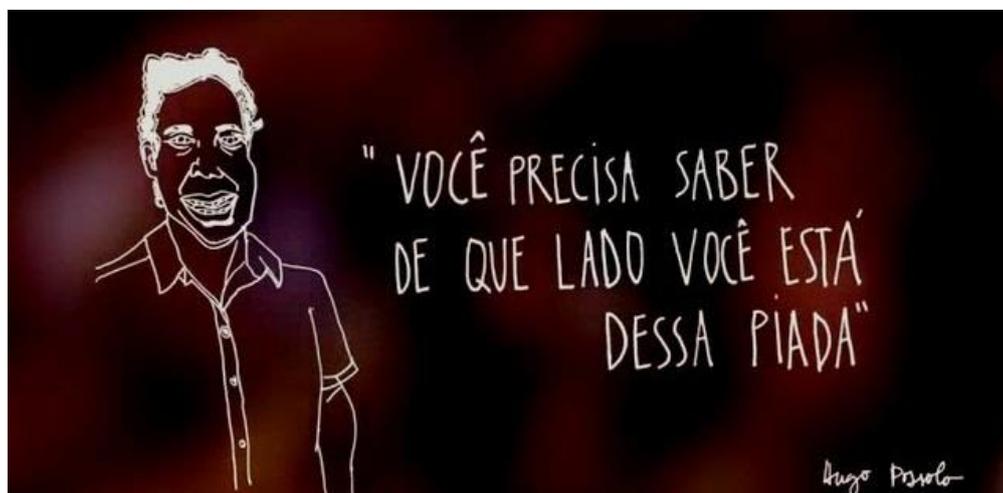
O riso mau é este que faz uso dos defeitos pequenos ou até imaginados para, aumentando-os, provocar o deboche, a vergonha e a chacota naquele que é objetificado. Esse riso não suscita nenhuma simpatia ou virtude. No riso cínico a desgraça e dor do outro geram o riso e escárnio, é o pior riso possível.

Na narrativa, o filme se usa das cenas, e especialmente das falas do narrador, para gerar uma reflexão do espectador sobre esse riso presente no cotidiano. Mary e Max são ou foram alvos desse tipo de riso na família, na rua, na escola. É um riso que gera, sobretudo na primeira infância, pequenos ou grandes traumas emocionais, dos quais os sujeitos podem levar tempo para se libertarem, ou não.

A respeito do riso, podemos aproveitar o documentário de Pedro Arantes, *O riso dos outros* (2012), para refletir um pouco sobre como o riso e as piadas (sobretudo na *stand-up comedy*) servem para afirmar ou desconstruir conceitos já cristalizados na mente das pessoas e da sociedade. Nesse documentário, vários humoristas refletem sobre a função social das piadas, da comicidade e do riso em sociedade. É perceptível a reflexão comum de que as piadas servem como uma *assinatura embaixo* de estereótipos, preconceitos e concepções já cristalizadas de forma mais ou menos consciente na mente das pessoas. Raramente uma piada serve para desconstruir um conceito e fazer o público refletir sobre tal. Toda piada tem uma mensagem. Não surpreende o

fato de a maioria delas serem piadas com tons machistas, racistas, homofóbicos, xenofóbicos, classistas, etc. – são as piadas de loira burra, mulher gostosa, gay, negro, índio, caipira, pobre, argentino, alemão, judeu, político, bandido, etc.

Figura 2 – O riso dos outros



Fonte: Reis (2017, p. 1).

No cenário nacional dos últimos tempos, alguns humoristas se destacaram nos conhecidos *stand-ups*. Danilo Gentili e Rafinha Bastos são dois nomes que tem, além de aplausos de seus muitos espectadores, também uma crítica de muitos outros que veem em seu humor, uma forma de muitas vezes, infelizmente, *assinar embaixo* e fortalecer estereótipos que necessitam ser desconstruídos hoje em sociedade. Se refletirmos e criarmos um prévio afastamento desse tipo de humor, podemos até sinalizar que essas piadas e o *stand-up* constituem uma comédia babaca. Uma justificativa para quem gosta de consumi-la e até para quem a produz, é que são piadas somente para fazer as pessoas rirem enquanto comem batata frita e bebem cerveja ou refrigerante. Porém, queremos fazer refletir que o humor e as piadas não são neutros, estão sempre querendo afirmar ou negar algo. Não podemos generalizar as intenções dos humoristas ao gerarem suas piadas e comédias, há aqueles que se põe de

um lado, e aqueles que se põe de outro lado da piada. Porém, em grande parte, as piadas e os *stand-ups* são formas de reforçar estereótipos na mente das pessoas. Como afirma Hugo Passolo, na imagem acima, “você precisa saber de que lado você está dessa piada”.

O que essa abordagem nos faz pensar a respeito do filme *Mary e Max*? O autor da obra faz o espectador refletir como situações da vida das personagens são as situações que muitas pessoas vivem, e o que pode ser engraçado para nós, ou para outros, pode não ser para quem é objeto do riso estereotipado. *Não é engraçado* debochar da criança baixinha e gordinha, que tem algum sinal diferente, que tem dificuldade de aprendizagem, que é pobre, ou apresenta qualquer característica distinta da maioria ou dos grupinhos que não são aceitos. Também *não é engraçado* rir daqueles que apresentam algum distúrbio psicológico, síndrome ou doença, seja provocada por traumas ou por fatores biopsicológicos, que acabam gerando outros desdobramentos na vida social, familiar, amorosa, relacional, profissional e no desenvolvimento integral daquele que sofre com esse riso sem graça. O escárnio e o deboche são os risos nada virtuosos.

O segundo aspecto que queremos considerar, que o filme aborda é o *bullying*. Termo utilizado mais recentemente, sobretudo nos ambientes das escolas, universidades ou trabalho, é uma força de coerção psicológica e emocional, sobre estereótipos físicos, comportamentais e habituais dos outros, para gerar agressão e deboche público. O *bullying* cria estereótipos e os reforça, podendo gerar complicações psicológicas e emocionais. Há quem diga que o *bullying* é um ‘mimimi’, de uma geração fraca ou de grupos que preferem chorar ao invés de lutar. Pode até ser que o *bullying* sofrido gere na pessoa posteriormente uma resiliência, porém essa agressão é geradora de muitas



feridas, e até revoltas especialmente de crianças e adolescentes que em vários momentos não conseguem escapar de tais situações, e ficam à mercê de agressões e risos.

Rir do colega gordo ou magro, alto ou baixo, branquelo ou negro, pobre da periferia, da menina ou menino que não tem namorado ou namorada, dos que tem dificuldade de aprendizagem, são as principais expressões do *bullying* no ambiente escolar, que se reproduzem na universidade, no trabalho, na família e na rua. É reflexo da falta de um senso crítico sobre si mesmo, os outros e a sociedade que carece de uma humanização integradora que respeite o outro com suas diferenças. Concepções enraizadas na mente das pessoas, reforçadas pelas rodas de conversas, pelos grupinhos e patotas sem graça, por hábitos e comportamentos nada saudáveis e virtuosos, são o que fazem esses risos, escárnios, deboches serem hoje considerados formas de *bullying* e necessitam ser cortados através do fortalecimento de uma mentalidade mais respeitosa e acolhedora, e não o contrário.

O terceiro aspecto que está presente no filme *Mary e Max* e gostaríamos de ressaltar são os traumas. Mary e Max e as outras personagens sofrem vários traumas durante a vida, especialmente na infância. O próprio narrador do filme vai apresentando-os, e dando um tom meio trágico para tais. A princípio, sem um senso crítico, esses traumas podem parecer engraçados. Porém percebemos que estes, são os muitos sofrimentos de tantas crianças, adolescentes e adultos que em determinados momentos da vida foram mais ou menos vítimas deles.

Max teve um pai que abandonou ele e sua mãe. Esta, por sua vez, suicidou-se quando o personagem tinha 7 anos. Max foi atacado por um corvo quando tinha 9 anos. Era provocado, perseguido e apanhado dos colegas na rua. Mary tem uma mãe alcoólatra, fumante, confusa, que não dá atenção para sua



filha. Seu pai é frustrado com o emprego e dá mais atenção para o *hobby* de empalhar pássaros do que para a própria filha. Morre afogado acidentalmente. A mãe de Mary entra em depressão e comete suicídio. Mary é agredida pelos colegas da escola que roubam seus lanches, riem de suas roupas e de sua mancha na testa. E ainda há o vizinho da frente sem pernas, que tem agorafobia, e do menino Demian que é gago.

Com histórias e ambientes assim, não é de surpreender que estas personagens sofrem emocionalmente com tudo isso, e no desenrolar da narrativa, vão aos poucos superando seus traumas físicos e emocionais. O fato de Mary crescer e estudar psicologia mostra sua iniciativa em superar seus dramas e também entender os sofrimentos dos outros, como a Síndrome de Asperger de Max, que se torna seu estudo de caso na universidade. Os traumas, choques e dramas emocionais e afetivos podem ser superados com o auxílio das ciências médicas e psicológicas, e que demanda uma série de esforços e apoio pessoal. No filme, as personagens vão em geral superando seus traumas por si mesmas, e Mary e Max parecem, em vários momentos, ser terapeutas um do outro. Porém, muitos sofrem diversos traumas e choques durante a vida, e por falta de condições, um apoio familiar e social, ou talvez uma atenção consigo mesmos não encontram as vias, instrumentos e ferramentas para superar, elaborar e expurgar suas dores.

Esses três aspectos do filme – humor, *bullying* e traumas – permanecem, ao nosso ver, como elementos base de reflexão para os espectadores durante a narrativa. O espectador em maior ou menor grau se identifica também com algumas realidades das personagens. Quem nunca sofreu com alguma realidade de sua família, pai, mãe? Ou não teve vizinhos com situações difíceis?



Ou mesmo não foi vítima em alguma situação de *bullying*, ou deboche, ou escárnio em algum ambiente de estudo ou trabalho?

Em tempos em que muitos grupos sugerem iniciativas para desestruturar preconceitos, promover o respeito ao diferente, valorizar a atenção as diferentes fases da vida, cuidar com as crianças, idosos, solitários, doentes físicos ou mentais, outras forças e discursos não colaboram para isso. Como citamos, em sua maior parte os *stand ups*, as piadas em rodas de conversa, e os estereótipos reforçados por concepções arcaicas contribuem infelizmente para a permanência no inconsciente ou consciente coletivo e individual de muitos estigmas criados e lançados sobre os outros.

Retomando a afirmação de Hugo Passolo, “você precisa saber de que lado você está dessa piada”, percebemos hoje o fortalecimento das piadas sem graça, dos deboches, e escárnios, de forma até intransigente nas redes sociais. Os *memes* são exemplos disso. Permeadas de discussões políticas, ideológicas, religiosas, comportamentais que se conflitam entre si, as redes sociais são atualmente o espaço em que estereótipos e preconceitos são fortalecidos e também enfrentados. É raro encontrar posicionamentos razoáveis, virtuosos e equilibrados, no sentido da virtude aristotélica da justa medida entre os extremos.

Todo humor, piada, *bullying*, deboche, tem um discurso por detrás que precisa ser afirmado por aquele ou aqueles que o promovem. O humor não é neutro. A reflexão e o posicionamento críticos diante desses comportamentos que não contribuem para o respeito, a convivência pacífica, e o desenvolvimento integral do ser humano são a saída para o escárnio intransigente de tantos grupos e pessoas em nossa sociedade.



Se afastar de grupos com os quais não nos identificamos é um primeiro passo para parar de rir de tantas coisas ditas que passam por simples piadas. O pensamento crítico necessita de um afastamento e de um tanto de solidão. Os grupos e patotas geram um movimento de manada em que um conceito é aplicado e replicado sem nenhuma dialética crítica, e provoca assim histerias coletivas de deboche, agressão e violência. Os grupos nas redes sociais, as torcidas organizadas nos estádios de futebol, os grupos políticos e religiosos fanáticos, os shows de *stand-up*, são o reflexo coletivo da falta de inteligência crítica e criativa contra determinadas *ondas* que arrebatam multidões em prol de, na maioria das vezes, ações de barbárie e loucura.

Por outro lado, não podemos desaparecer do mundo como seres atuantes e pensantes, seja em qual espaço público ou privado ocuparmos em nosso dia a dia. A construção de uma maneira de pensar mais virtuosa, numa medida justa e equilibrada é uma saída mais plausível para realizar a resignificação de determinados conceitos e neutralizar o humor violento e agressivo, e tudo o que este gera.

André Comte-Sponville (1999, p. 113), filósofo francês e ateu, afirma a respeito do humor:

Que ele seja uma virtude poderá surpreender. Mas é que toda a seriedade é condenável, referindo-se a nós mesmos. O humor nos preserva dela e, além do prazer que sentimos com ele, é estimado por isso. [...] É ridículo levar-se a sério. Não ter humor é não ter humildade, é não ter lucidez, é não ter leveza, é ser demasiado cheio de si, é ser demasiado severo ou demasiado agressivo, é quase sempre carecer, com isso, de generosidade, de doçura, de misericórdia [...].

O humor como virtude. Um justo meio entre extremos. A nós seres humanos em pleno século XXI – século que prometia ser o do pleno desenvolvimento da tecnologia – parece que a concepção da virtude aristotélica,



unida ao humor como virtude de Comte-Sponville, são duas saídas ao menos conceituais e filosóficas para o remodelar de atitudes, palavras e projetos na prática social cotidiana, a respeito de como podemos rir realmente melhor.

Referências

COMTE-SPONVILLE, André. *Pequeno tratado das grandes virtudes*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GARCIA, Vera. Sugestão cultural - filme: Mary e Max. *Deficiente ciente*, 17 set. 2010. Disponível em: <https://www.deficienteciente.com.br/sugestao-cultural-filme-may-e-max.html>. Acesso em: 30 abr. 2019.

PROPP, Vladímir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática, 1992.

REIS, Léa Maria Aarão. Os limites do humor: vale tudo por uma piada?. *Via Parole*, 06 ago. 2017. Disponível em: <https://viaparole.wordpress.com/2017/08/06/1930/>. Acesso em: 30 abr. 2019.



Perfect blue e a manifestação de comportamentos (anti)sociais do Japão

Gisele Tyba Mayrink Orgado

O filme *Perfect Blue* (*Pāfekuto burū*, 1997), do diretor japonês Satoshi Kon, é um *thriller* psicológico baseado no romance de Yoshikazu Takeuchi, de 1991¹. Durante sua carreira como diretor e roteirista, Satoshi Kon produziu outros filmes de animação, entre os quais *Millenium Actress* (*Sennen joyū*, 2001), *Tokyo Godfathers* (*Tōkyō goddofāzāzu*, 2003) e *Paprika* (*Papurika*, 2006), todos indicados e vencedores de prêmios. Fugindo ao estereótipo dos filmes de animação como algo delicado ou mesmo voltado a um público infantil, suas produções se destacam pela complexidade psicológica, uma marcante distorção entre ficção e realidade, incitando reflexões profundas sobre questões culturais tradicionais e contemporâneas.

Perfect Blue, o primeiro longa-metragem sob sua direção lançado no cinema, narra a história da jovem cantora Mima Kirigoe, integrante da banda de música *pop* japonesa *Cham*. Apesar do iminente sucesso em sua carreira como *idol*, a jovem decide trilhar novos caminhos e opta por dedicar-se à carreira de atriz. Tal decisão lhe traria, como consequência, conflitos internos desencadeados por questionamentos morais e crises de identidade que ocasionariam comportamentos oscilantes entre o real e o ficcional.

¹ Em japonês o romance leva o título パーフェクト・ブルー 完全変態 *Pāfekuto Burū: Kanzen Hentai*; e em inglês, *Perfect Blue: Complete Metamorphosis*.

Através da abordagem de temas como a percepção do indivíduo, crises de identidade, voyeurismo, consumismo, performance e coerção midiática, comuns a qualquer cultura, o filme explora igualmente questões específicas que provocam, nos espectadores, percepções sobre alguns desvios de comportamento identificados na cultura japonesa. A representação da angústia em busca do seu eu identitário (BAUMAN, 2005) e a fragmentação do sujeito nas cenas do filme foram tão marcantes que garantiram a Satoshi Kon a compra dos direitos de imagem por Darren Aronofsky, premiado cineasta norte-americano, que viria a utilizar algumas cenas do longa de animação nos dramas psicológicos *Réquiem para um sonho* (*Requiem for a Dream*, 2000) e *Cisne Negro* (*Black Swan*, 2010), ambos com diversas indicações e premiações no meio cinematográfico.

Um grande número de filmes de animação são obras inspiradas em histórias em quadrinho japonesas. Embora *Perfect Blue* não seja o caso, seu diretor, sim, teve sua carreira iniciada como escritor e desenhista de *mangas*. Há uma forte relação entre as indústrias de histórias em quadrinho e de animação no Japão, sendo esta última originada com a exibição da série animada de televisão *Astro Boy* (*Astroboy*, 1963), de Osamu Tezuka. Conhecido como *Manga no Kamisama* – o deus dos quadrinhos –, uma referência no universo do *manga* e *anime*, foi criador do primeiro estúdio de animação japonês – *Mushi Production* (LUYTEN, 2014), e autor do HQ² que deu origem à série (FARIA, 2008).

O filme opõe-se ao conceito inocente de que filmes de animação são produções voltadas a um público infantil. Se os filmes do coetâneo e premiado

² A versão em *manga* de *Astro Boy* permaneceu em circulação por mais de 15 anos no Japão (de 1952 a 1968).



diretor japonês Hayao Miyazaki³ podem ser classificados como *ambivalent texts*, isto é, produções lançadas para um determinado público, mas cobijando o outro (SHAVIT, 1986), as animações de Satoshi Kon desconstroem o clichê do entretenimento suave. *Perfect Blue* ‘incomoda’ o espectador. E esse parece ser o propósito do diretor ao longo de toda a exibição. A alternância entre o que é realidade e o que é fantasia dentro da narrativa, faz com que o espectador se veja envolvido tal qual a personagem Mima, entre seus devaneios e conflitos, entre o que é sonho ou fato.

Crise de identidade: fragmentação e a dualidade

O crítico literário Terry Eagleton (1998), através do seu conceito de pós-modernidade como linha de pensamento, questiona as noções clássicas da razão e da verdade, apresentando o sujeito pós-moderno como um indivíduo fragmentado e em plena crise de identidade, e não mais como aquele sujeito cuja identidade seria unificada e estável. Por meio desse raciocínio, é possível identificar na personagem Mima Kirigoe, e posteriormente na personagem Rumi, sua assessora, a visível fragmentação e duplicidade de personagens, e a subsequente despersonalização do seu *eu* próprio – o que as leva à loucura. De acordo com esse autor, o sujeito tem se tornado fragmentado, composto não somente de uma única identidade, mas sim, de várias. E esse sujeito composto de partes – ou fragmentos representando uma dissociação de personalidades – pode ser vislumbrado na trama através dos reflexos em superfícies espelhadas como as janelas, o vidro da porta do trem, e mesmo a tela do computador. A

³ Hayao Miyazaki lançou no mesmo ano de 1997 o filme *Mononoke Hime (Princesa Mononoke)*, a maior bilheteria da história do Japão até o lançamento de *A viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)*, também de sua autoria, ganhador do Oscar de Melhor Filme de Animação em 2003.



frase repetida inúmeras vezes pela personagem ao longo do filme: “Quem é você?”⁴ denota esse questionamento de identidade, e tanto personagem quanto espectador por vezes se perguntam “quem é quem?”, ao se verem diante de uma *doppelgänger*. E novamente a percepção do espectador e da personagem se (con)fundem nas seguidas cenas em que paira a dúvida se o que assistíamos na tela era, para a personagem, sonho, realidade, ou ficção. Tal qual a fragmentação da identidade representada, o espectador se vê absorvido pela sensação de ruptura e descontinuidade.

O duplo – ou a dualidade – presente na trama, aparece não só através da identidade da protagonista em si, mas se faz presente no binarismo aparente em diversas outras questões, tais como a referência entre as cores, que surgem em *blue* como título do filme, que pode ser traduzido como azul, mas que faz alusão a um significado melancólico, em contraste com as cores vermelhas presentes, de forte simbologia para a cultura japonesa, e que vão se tornando cada vez mais intensas em toda a animação, podendo ter relação tanto com a paixão e/ou sangue.

Outra acentuada dualidade diz respeito às características esperadas de cada uma das ‘personas’ interpretadas por Mima. Enquanto *idol* e membro da banda *pop*, seus fãs idolatram a figura pura, casta, imaculada e perfeita, um fetiche construído pela indústria do entretenimento japonês. A mesma indústria acabaria por ‘sujar’ essa imagem ao fazer a transição de carreira de cantora *pop* para atriz, e propor uma cena de estupro, o que viria a sensualizar a personagem, assim como quando aceita posar nua para um fotógrafo editorial, violando sua inocência e denegrindo sua reputação. Ao aceitar romper com sua representação de símbolo pueril, Mima alega estar disposta a crescer

⁴ Em japonês: – *Anata... dare na no?*.

profissionalmente e amadurecer ao desempenhar papéis moralmente controversos, porém, tal decisão lhe traz um grande desconforto, desencadeando um surto psicótico, além de causar indignação em seus fãs e na própria assessora, o que irrompe numa série de assassinatos de pessoas envolvidas neste processo de mácula.

Desvios de comportamento: tradição cultural ou doença social?

Desde os remotos tempos dos guerreiros samurais e suas condutas éticas que incluíam o *seppuku* – ou *haraquiri*, forma de suicídio em nome da honra –, faz parte da cultura japonesa enquanto sociedade, prezar, acima de tudo, a dignidade e a harmonia social do coletivo. Isso posto, para o senso comum da comunidade nipônica a individualidade não é algo bem visto, e o julgamento alheio passa a ser mais doloroso que o sofrimento próprio em prol do bem-estar comum.

Essa conduta se reflete em reveses complexas, e igualmente nas atitudes mais simples. Existem na cultura japonesa os conceitos de *honne* e *tatemae*, em que o primeiro seriam os reais sentimentos e desejos de uma pessoa, enquanto o segundo, comportamentos e opiniões expressas em público. Por considerar que o seu *eu* verdadeiro pode não ser aprovado pelos demais, ou ainda ser contrário às expectativas sociais, opiniões sinceras e sentimentos verdadeiros são regularmente guardados para si próprio, expondo aos outros somente a ‘máscara’ que se espera ser condizente com o que se espera e com a sociedade.

Como consequência desta concepção cultural, é comum ao povo japonês evitar o uso do ‘não’ como resposta, por ser considerado rude, o que é percebido através da cena em que Mima, durante uma crise de conflito moral



após a cena do estupro, chora sozinha e diz em voz alta expondo seu *honme*: “Eu não quis fazer isso! Mas eu não quis aborrecer aqueles que me ajudaram a chegar até aqui!”, para logo em seguida, na cena em que dá uma entrevista, dizer: “Ah... aquela cena? Claro que eu estaria mentindo se dissesse que não hesitei... mas eu vi isso como um obstáculo o qual tinha que superar”, encenando, assim, seu *tatema*.

A recusa à negação ou a impossibilidade de uma simples declaração real do que se pensa, pode levar a extremos ainda maiores. Não são raros os casos em que homens, em sua posição social de maridos, pais e responsáveis pelo sustento familiar, ao atingirem determinada idade e serem dispensados do emprego por não serem mais considerados ‘mão-de-obra produtiva’, não conseguem enfrentar a situação – para eles vexaminosa –, e omitem o fato de seus familiares e amigos, e mantêm sua rotina diária como se nada houvesse ocorrido.

Em outra extremidade estão os casos, cada vez mais recorrentes, de trabalhadores que se inibem diante da opressão laboral, ou como a personagem Mima, ‘não querem aborrecer aqueles que os ajudaram a chegar até ali’ e, mediante o excesso de horas ininterruptas de trabalho, acabam por sofrer consequências que os levam à morte, seja esta natural, conhecida como *karōshi*⁵ (literalmente ‘morte por excesso de trabalho’), ou mesmo uma morte forjada, i.e., o suicídio.

O suicídio trata-se de um comportamento aceito como tradicional da cultura japonesa. Embora não seja o país com o maior número de casos

⁵ Termo adotado a partir dos anos 70 devido ao crescente número de casos no Japão, fazendo com que o governo japonês ‘criasse’ novos feriados nacionais para que as pessoas tivessem alguns dias de descanso.

registrados anualmente, são aproximadamente 25 mil japoneses por ano que decidem tirar suas próprias, em sua grande maioria, homens. Embora as taxas de suicídio gerais no Japão tenham caído nos últimos anos, um dado alarmante diz respeito ao número de registros entre crianças e adolescentes especificamente, que no ano de 2018 teve o maior índice de casos das últimas três décadas (cinco vezes mais que no ano anterior). O suicídio é a causa número um de mortes entre jovens até os 19 anos, especialmente no dia 1 de setembro, ou seja, o primeiro dia de aula das escolas do país, principalmente entre estudantes do Ensino Médio. As principais causas relatadas são atribuídas a problemas familiares e à prática do *bullying* (BBC, 2018).

Não obstante os vários transtornos do comportamento e transtornos emocionais cadastrados pelo Ministério da Saúde, conforme mencionado anteriormente, na cultura japonesa prevalece o ‘não incomodar’ o próximo, ou mesmo, ‘não chamar a atenção para si mesmo’, e sendo assim, tratamentos psicológicos ou psiquiátricos não são uma prática comum, optando-se, muitas vezes, por acobertar o problema. Na falta de uma solução iminente, em uma versão contemporânea do código de honra dos samurais, e em nome da harmonia e do equilíbrio social coletivo, pôr um fim ao que se julga um suposto fardo, parece ter mais valor.

Exemplo clássico desta prática pode ser confrontada através da placa escrita em japonês, afixada na entrada da floresta Aokigahara – também conhecida como Mar de Árvores –, que teria a seguinte tradução livre:

A vida é algo precioso dado a nós por nossos pais.

Pense com calma mais uma vez, em seus pais, irmãos e filhos.

Por favor, não sofra sozinho, compartilhe com alguém.



Localizado na província de Yamanashi, aos arredores do Monte Fuji, cartão-postal do Japão, e a aproximadamente 300 km de Tóquio, o parque é internacionalmente conhecido como a Floresta do suicídio (GILHOOLY, 2011).

Incita-se à reflexão se tal tendência teria partido de um outro costume da cultura japonesa que remonta ao século 19, o *ubasute* (em tradução livre ‘abandono de idosos’), quando, durante o período feudal e diante da miséria local em uma aldeia ao norte do Japão, acordou-se que as pessoas que completassem 70 anos – se tornando incapazes de colaborar para o bem-estar da comunidade – seriam levadas para o alto da montanha e abandonadas até sucumbir de frio ou fome. Sendo um sacrifício em prol dos demais, os que se recusassem a cumprir tal ritual, trariam desonra e vergonha para sua família. Baseado no romance homônimo de 1956 escrito por Shichirō Fukazawa, o filme *A Balada de Narayama* (*Narayama bushikō*, dirigido por Keisuke Kinoshita em 1958 e por Shohei Imamura em 1983) reproduz essa narrativa. De certa forma retoma-se aqui a questão do sacrifício próprio em benefício dos demais, como fez a personagem Mima, em *Perfect Blue*, ao se dispor a assumir papéis que exigiam além do que seria confortável para si, mas atenderia à demanda de pessoas para com quem acreditava dever gratidão e servidão.

O Japão vem sofrendo com versões modernas de comportamentos (anti)sociais. O desinteresse geral por sexo conjugal, ou o limite adotado voluntariamente, por questões financeiras, de ter somente uma criança para cada família, tem gerado uma crise nacional no país, que vem registrando sequencialmente os menores números de nascimento de bebês há anos – hoje são vendidas mais fraldas geriátricas do que infantis. Some-se a essa situação, o fato de ser o país que concentra o maior número de centenários no mundo (G1, 2015). Diante dessa perspectiva, ainda sob a veste da honra e do desejo de não



ser um fardo para a família, um fato que vem causando espanto atualmente é o crescimento anual de casos de idosos que se dispõem a cometer pequenos crimes objetivando o julgamento penal e a prisão, a fim de que sejam, dessa forma, amparados pelo governo, desonerando sua família de seus cuidados terminais.

Aqueles que não se submetem ao constrangimento de praticar pequenos furtos, optam por ficar reclusos, vindo a ocasionar o que chamam de *kodokushi* (algo como ‘morte solitária’), em que a pessoa falecida leva um longo período até ser descoberto. Este fenômeno contabiliza, atualmente, dezenas de milhares de mortes por ano – outro problema crescente no Japão, decorrente da economia do país, e da longevidade atual (MEYERS, 2015).

Uma linha tênue entre o real e o imaginário

Embora diversas línguas compartilhem equivalências semânticas entre si, existem palavras que parecem ‘pertencer’ a determinados idiomas, havendo necessidade de uma explicação ou um contexto cultural para o esclarecimento do termo, em virtude de sua intraduzibilidade. Na língua japonesa não é diferente, como já vimos aqui. Ainda que o termo *stalker* dispense tradução, sendo adotado em diversos idiomas, o personagem Me-Mania do filme, com sua *idolatria* fanática, possui uma outra característica peculiar e atual no Japão: é um *hikikomori*.

Tal expressão japonesa se refere ao fenômeno sociológico ou às pessoas que pertencem a esse grupo social constituído por adolescentes ou jovens adultos, cujos números superam meio milhão de pessoas, que decidiram se

afastar da vida social e que vivem em isolamento, muitas vezes buscando graus extremos de confinamento (GENT, 2019).

Aventa-se que a modernidade e a evolução das tecnologias digitais e seus recursos interativos permitiram aos seus usuários sair da posição de meros contempladores para vivenciarem os cenários disponibilizados pelo ambiente virtual, e se transportarem para essa ‘realidade’ digital. O fluxo contínuo de informações, *e-mails*, comentários e curtidas faz com que se tenha a sensação de conexão constante com o mundo, e deste modo, através dos aparelhos de *smartphones*, da *internet*, e das redes sociais o contato indireto passa a ser mais comum que o presencial. Obviamente não se pode atribuir a responsabilidade de um comportamento social somente à tecnologia em si, mas a possibilidade de se socializar sem a necessidade de interação com o mundo real pode, de certa forma, contribuir para o agravamento da situação, pelo conforto e despreocupação de julgamentos que proporciona.

No filme *Paprika*, do mesmo diretor, há uma fala da protagonista que diz: “Você não acha que os sonhos e a internet são semelhantes? Ambos são lugares onde o consciente reprimido é liberado”. A segurança garantida pelo distanciamento e anonimato permite a realização de desejos cerceados pelo mundo concreto, especialmente em uma sociedade como a nipônica, em que o ser ‘diferente’ e chamar a atenção são situações evitadas pela comunidade geral. Podemos citar como exemplo os *eroges* – abreviação para *Erotic Games* –, produzidos em grande escala no mercado japonês. Tais jogos de videogame, com fortes apelos sexuais, permitem a seus fãs interagirem ativamente da narrativa digital com suas deusas do mundo imaginário, enquanto evitam o contato humano com mulheres reais (BORGES, 2016).



Considerando-se que tal condição passou a ser mais frequente em virtude dos avanços tecnológicos da atualidade, podemos dizer que Satoshi Kon foi um visionário do seu tempo, uma vez que o filme *Perfect Blue* – que explora todas essas questões que o uso da tecnologia poderia incitar como a da perseguição virtual –, foi lançado em 1997, quando o uso da *internet* por usuários comuns ainda era, de certa forma, uma novidade, já que foi a partir da década de 1990 que se deu o ‘boom’ da *internet* e sua popularização.

De acordo com Oittinen (2000), um filme narra a estória não somente através do seu texto, mas principalmente por meio de suas ilustrações, sons e movimentos. Sendo assim, pode-se supor que tais movimentos também são construídos na mente do espectador, que, ainda que por um curto espaço de tempo, se torna parte integrante da trama. E essa percepção é provocada intencionalmente por Satoshi Kon, de forma a produzir na audiência a mesma sensação de desconforto, confusão e fragmentação, ao tentar distinguir o que seria ficção, sonho ou realidade.

Em tempos de modernidade líquida (BAUMAN, 2005), nossa sociedade atual se caracteriza pela incapacidade de manter a forma constante, gerando um estado permanente de mudança de reconhecimento e perspectivas, e percebe-se que o universo apresentado em *Perfect Blue* nada mais é que o nosso próprio mundo – e é justamente aí que reside o terror da narrativa. Diante das diversas ‘*personae*’ que representamos rotineiramente, tal qual a personagem Mima, nos resta o questionamento frequente de quem é nosso verdadeiro *eu*, e mais além, por quem vivemos: por nós, ou pelo outro? E sendo assim, a frase “Quem é você?”, repetida por ela tantas vezes na trama, pode, na verdade, ser convertida em “Quem somos nós?” nesta nossa complexa sociedade de consumo contemporânea.



Referências

- BAUMAN, Z. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Tradução por Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BBC. Suicídio entre crianças e adolescentes no Japão atinge maior número em três décadas e alarma autoridades. *BBC News Brasil*, 07 nov. 2018. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-46117074>. Acesso em: 09 ago. 2019.
- BORGES, P. M. *Mangás: estética bidimensional e deslocamentos culturais*. São Paulo: Intermeios, 2016.
- EAGLETON, T. *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- FARIA, M. L. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animes. *Actas de Diseño*, Buenos Aires, v. 3, n. 5, p. 150-157, jul. 2008.
- G1. Desinteresse por sexo gera crise nacional no Japão por falta de bebês. *G1*, 11 jan. 2015. Fantástico. Disponível em: <http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2015/01/desinteresse-por-sexo-gera-crise-nacional-no-japao-por-falta-de-bebes.html>. Acesso em: 09 ago. 2019.
- GENT, Edd. Quem são os hikikomori, os jovens japoneses que vivem sem sair de seus quartos. *BBC News Brasil*, 06 mar. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-47441793>. Acesso em: 09 ago. 2019.
- GILHOOLY, Rob. Inside Japan's 'Suicide Forest'. *The Japan Times*, 26 jun. 2011. Disponível em: <https://www.japantimes.co.jp/life/2011/06/26/general/inside-japans-suicide-forest/>. Acesso em: 09 ago. 2019.
- LUYTEN, S. M. B. *Mangá e animê: ícones da cultura pop japonesa*. São Paulo: Fundação Japão, 2014.
- MEYERS, Chris. The thankless task of cleaning up the aftermaths of lonely deaths in Japan. *The Japan Times*, 01 abr. 2015. Disponível em: <https://www.japantimes.co.jp/news/2015/04/01/national/social-issues/cleanup-crew-hand-spruce-japans-lonely-death-apartments/>. Acesso em: 09 ago. 2019.
- OITTINEN, R. *Translating for children*. New York: Garland Publishing, 2000.



SHAVIT, Z. *Poetics of children's literature*. London: The University of Georgia Press, 1986.



Arcanos de metamorfose: uma leitura alegórica de *Perfect blue*, de Satoshi Kon

Lucas M. Schlemper

I - O eu é um outro

Revisitar *Perfect Blue* (*Pâfekuto burû*, Satoshi Kon, 1997) de modo a pensar a contemporaneidade faz confirmar não só sua essência atemporal, mas também sua potencialidade alegórica, que persiste e acompanha a passagem do tempo para descortinar uma profusão de outros significados. Ao alegorizar as instâncias fictícias de nós mesmos, Satoshi Kon revela como quem profetiza os limites perigosos que contornam o percurso de individuação, as vias do sujeito que busca tortuosamente manufaturar a si próprio. Certos questionamentos ressoam tão antigos quanto o tempo: como se dá o artesanato de nossas máscaras pessoais? É possível que a imagem que os outros têm de nós comece a moldar aquilo que somos? E o que acontece quando essa outra imagem começa a substituir a que deveria ser a verdadeira? *Perfect Blue* traduz um horror que é primordialmente humano: pessoas nos vendo de maneiras que não escolhemos, e essa percepção se tornando realidade. Se vistas as figuras centrais do filme não somente como personagens e cenários de fundo, mas como arcanos que transmitem experiências de sentido universal, expandem-se as possibilidades de sentido; tais imagens se tornam ritos de passagem nos caminhos da individuação e carregam consigo a marca do humano, demasiado humano. Mixórdias de realidade e sonho, verossimilhança e ficção, vivência e espetáculo, pessoa e personagem. É o pensamento de Walter Benjamin vivificado pelo

recurso cinematográfico: na construção alegórica, as coisas olham para nós sob a forma de fragmentos, de uma miríade de outros olhares.

II - Possíveis leituras

“Não, o filme não é baseado em nenhuma crítica”, afirma o diretor Satoshi Kon.

Se o público tem a impressão de assistir ao filme a partir da ideia de que o sistema de ídolos no Japão é assim, eu me sinto embaraçado. É claro que pesquisei antes de fazer o filme e que visitei vários desses eventos, mas não vi o tipo de exemplo usado no filme. Além disso, revelar os segredos dos bastidores sobre o mundo do entretenimento nunca foi minha intenção¹. (MES, 2002, p. 1).

Embora leituras possam ser feitas sob a luz da crítica à sociedade do consumo ou ao sistema de ídolos no Japão moderno, as figuras centrais do filme permitem a tradução de vivências humanas ainda mais universais: experiências de transição, de maturação e de metamorfose². Os conflitos internos pelos quais um indivíduo deve atravessar quando seu antigo conjunto de valores é completamente destruído, para posteriormente emergir como um ser maduro como resultado dessa experiência:

Uma coisa leva à outra e de repente tudo se desmorona. Você foca em sobrepor os obstáculos na sua vida. Então você passa a questionar sua existência e começa uma jornada de experiências de vida. Você começa a compreender o sentido de identidade e perceber o que há no mundo para ser conquistado. (LECTURE..., 2007).

1 Todas as transcrições de trechos de entrevistas contidas neste ensaio são de tradução do próprio autor.

2 O termo ‘metamorfose’ aparece no título do livro escrito por Yoshikazu Takeuchi (*Perfect Blue: Complete Metamorphosis*, de 1991) e que serviu como base para o roteiro do filme.

Esta perspectiva encontra respaldo também na fala do produtor Masao Maruyama, que não se demonstra interessado em discutir sobre como *Perfect Blue* critica a cultura obsessiva da indústria de celebridades ou as maneiras pelas quais essa cultura pode objetificar as mulheres: "Eu realmente não sei, porque em *Perfect Blue* usou-se um ídolo como personagem", ele confessa. "Para ser sincero, não estou interessado nela como um ídolo. Estou interessado nela como personagem, em sua vida como pessoa" (HARDING, 2017, p. 1). Tampouco parece circundar entre as questões centrais do filme a propositura de uma reflexão aprofundada da violência. Ao ser questionado se trágicos eventos influenciaram o roteiro, como os brutais assassinatos cometidos por Tsutomu Miyazaki, o 'Assassino Otaku', ou pela famigerada seita apocalíptica liderada por Aum Shinrikyo, Satoshi Kon responde categoricamente: "Não há nenhuma influência direta. Há crimes semelhantes neste filme, entretanto eu não me concentrei nos crimes em si, mas na pessoa em seu centro, Mima" (OSMOND, 1999, p. 28).

III - Os colecionadores

Tornamo-nos colecionadores obcecados com nossas próprias coleções – produtores de avatares – atores que há muito se perderam em suas próprias personagens.

IV - Baile de máscaras

Agora uma história sobre máscaras está prestes a começar. Máscaras. [...] Outro termo para máscara é Persona. [...] Então a palavra abrange tanto o significado de máscara quanto a pessoa que está usando tal máscara. Em outras palavras: o filme *Perfect*



Blue é sobre seres humanos que usam *personae* (LECTURE..., 2007).

A máscara teatral da Antiguidade grega não oferecia só uma cobertura para o rosto; era equipada também por um tubo interno, que ficava à altura da boca, a fim de funcionar como amplificador da voz do ator. Além de fazer às vezes de microfone, servia para caracterizar um timbre totalmente diverso para o personagem. De modo similar aos atores antigos, aquele que utiliza a *persona* fora dos palcos de teatro – nos palcos da própria vida – possui igualmente a capacidade de duplicar, multiplicar ou, ainda, na pior das hipóteses, permitir que outras vozes se sobreponham à sua própria voz individual, silenciando-a por completo. Parece que a mesma máscara que estabelece mediação entre o mundo interno e externo, provendo adaptabilidade e comunicabilidade, é a mesma que impõe limitação e rigidez a quem a utiliza indevida ou exaustivamente.

Em *Perfect Blue*, estamos no reino das aparências, dos hologramas e dos simulacros, onde, como em um baile de máscaras, nada e nem ninguém é o que aparenta ser. Logo nas primeiras cenas, vê-se super-heróis enfrentando vilões, mas logo descobre-se que se trata de uma encenação em um palco; vemos uma sirene de polícia em *close*, mas que não passa de uma criança andando em seu carro de brinquedo. O filme é repleto de transições e descaminhos. A trama, disposta em camadas (muitas vezes não há sequer cortes entre as cenas), conduz o espectador a constantemente duvidar de suas percepções acerca do que é real e do que não é. Através dos olhos de uma confusa Mima Kirigoe, à espreita por detrás de sua própria *persona*, é que somos convidados a tomar parte em um delirioso baile de máscaras no qual o espectador experimenta, junto com a personagem, a mesma impressão de se perder e de se encontrar a todo instante. A caracterização da personagem principal como uma pessoa real

é cuidadosamente trabalhada desde o início, nas cenas em que se observa seu cotidiano, seus hábitos comuns, sua interação com a casa e na relação com objetos familiares a ela. Tais características apontam para a constatação de que há uma pessoa de verdade por detrás da imagem de celebridade, mesmo que, para ela, o limite entre público e privado seja indivisível. Mima Kirigoe é como uma superfície espelhada na qual o espectador percebe sua própria imagem refletida: também o espectador assiste a vida de alguém a se desenrolar diante de seus olhos. É nas cenas em que está só que começamos a entender quem ela realmente é, através de um sentimento pessoal de convivência, no qual tem-se a sensação de poder deflagrá-la em sua intimidade. Ela mora sozinha e aparentemente não socializa quando não está trabalhando. O roteiro não revela sobre sua família e seu passado, ou se possui qualquer interesse amoroso; parece preferir sua própria companhia. Sua única amizade regular parece ser com Rumi Hidaka; durante uma cena em que ela a ensina a utilizar a internet, é possível perceber que se trata quase de uma relação de mãe e filha. Até mesmo com as demais integrantes do grupo musical parece haver pouquíssima intimidade: enquanto o grupo Cham celebra o seu primeiro sucesso, Mima verifica uma correspondência qualquer, o que demonstra que ela pouco interage com os demais membros.

V – Dois lados da mesma moeda

A temática das dualidades está presente ao longo de toda a obra cinematográfica de Satoshi Kon, constantemente desafiando os limites entre real e irreal, corpo e mente, lógica e ambiguidade, sanidade e delírio.

[...] *Perfect Blue* e *Millennium Actress* são dois lados da mesma moeda, eu acho. Quando eu estava fazendo *Perfect Blue*, pensei que seria um filme positivo, mas pouco a pouco ficou obscuro,



sombrio. Isso me esgotou de certa forma. Quando comecei a trabalhar com o produtor de *Millennium Actress*, com base na premissa que mencionei antes, tive a intenção de fazer os dois filmes como se fossem irmãs, através da representação da relação entre admirador e ídolo. Então, ao adaptar esse relacionamento, eu queria fazer *Millennium Actress* com imagens completamente opostas e mais positivas. Desta forma, estes dois filmes são muito importantes para mim, porque eles mostram o lado escuro e o lado da luz do mesmo relacionamento. (MES, 2002, p. 1).

VI – Um ato de renúncia

Bastante interessante é o fato de que *Perfect Blue* comece com um ato de renúncia; logo nas cenas iniciais, Mima Kirigoe anuncia que pretende deixar para trás sua antiga carreira para se lançar à uma outra. Não há muitas pistas do que exatamente leva a personagem a decidir assim. Sua faceta inicial representa o impulso em direção à mudança, a tomada de ação frente ao desconhecido, mas, embora o ato de renúncia se dê aparentemente por vontade da própria personagem, logo se torna evidente que nada em sua vida está sob seu controle. Suas ações são calculadas e monitoradas por sua empresária, Rumi, e por seus produtores; seus fãs fervorosos a acompanham em cada um de seus passos. O espectador poderia pensar, num primeiro momento, que esse caminho de mudança de vida significaria que ela é uma mulher confiante e decidida, no entanto, isso não poderia estar mais distante da verdade; ela é ingênua, incauta e facilmente manipulável. É como se Mima Kirigoe existisse para sempre aguardar pelo aval dos outros, e isso fica explícito em dada cena em que a vemos cantando no palco, enquanto temos vislumbres dela em um escritório com Rumi e o Sr. Tadokoro, um agente de talentos, discutindo seu próximo papel no programa de televisão *Double Bind*. Nenhum dos dois

pergunta a Mima o que ela quer e ela se senta calmamente como uma criança obediente, enquanto dois adultos discutem sobre seu destino.

VII – Cidade-mundo, cidade-labirinto

A própria cidade-mundo que *Perfect Blue* nos apresenta é real, emoldurada em cenas que exploram os contornos da paisagem urbana: edifícios e arranha-céus, ruas e avenidas, automóveis e transportes públicos, janelas envidraçadas, galerias apinhadas. É evidente que houve apurado trabalho artístico para que mesmo os mínimos detalhes, dentro das limitações da animação gráfica, exprimissem ares de verossimilhança com o real. Desse modo, o espectador facilmente se situa e se insere no cenário em volta. É a metrópole qualquer de qualquer nação do mundo, ponto de partida e destino final do sujeito no processo de individuação. A cidade labiríntica como texto a ser decodificado, o palimpsesto urbano em suas múltiplas camadas de sentido; tão fascinante quanto sinistra, a cidade é a forma material em eterna construção dos labirintos sonhados pela Antiguidade. Eis a sua dualidade maior: quanto mais artificialmente iluminadas forem suas vias de acesso, mais espesso se fará seu lado de sombra. Sonhos, espectros e mistérios fazem igualmente parte da vida urbana: “Sonhos concretizando o desejo de evasão mais intenso nas cidades; os espectros, alusão aos encontros repentinos e estranhos nas ruas; os mistérios aqueles de todas essas vidas desconhecidas em que esbarramos sem cessar”, diz Frances Vernier (2007, p. 7) em seu belíssimo ensaio sobre a poesia de Baudelaire. Quando vista como um diorama de proporções colossais, a cidade escancara seus incontáveis caminhos, seus múltiplos corredores de pedra e intimidadores monumentos que parecem trocar dos deuses antigos e clamar por novos. A cidade que une, mas segrega; expande, mas restringe;



conduz e desorienta; tanto abriga quanto exila. A cidade condiciona o sujeito; molda-o, delimita-o, o conduz a um modo próprio de ser indivíduo. Por isso é que logo após Mima Kirigoe receber um fax ameaçador em seu apartamento, o ângulo da imagem se distancia de modo a obter uma panorâmica da cidade: vê-se Mima à janela, diminuta à distância, e ao seu redor dezenas de outras janelas iluminadas. Esta cena ilustra perturbadoramente bem a claustrofobia urbana e a sensação de isolamento em meio ao coletivo. O ato de fechar as cortinas (e é interessante notar como continuam fechadas ao longo do filme) representa uma tentativa de defesa à exposição involuntária de sua intimidade; seu quarto se torna o único refúgio. “O quarto que aparece no filme é, na verdade, ela mesma”, diz Satoshi Kon (LECTURE..., 2007), ao se referir tanto ao quarto como espaço físico, quanto ao *website* conhecido como ‘Quarto de Mima’, diário *online* que fornece descrições vívidas da rotina de Mima Kirigoe. Esta revelação de Satoshi Kon faz presumir que ao vermos o quarto, vemos a verdadeira Mima; o quarto traduziria, portanto, sua verdadeira identidade despida de máscaras, de frágil arquitetura interna, ao qual poucos têm acesso.

VIII – Devoção e queda

O *stalker*³ habita as margens do labirinto, onde a luz mortiça dos postes mais esconde que revela. Ele só tem olhos para o duplo; olhos que não mais distinguem entre o real e o simulacro, entre o corpo e o holograma. É como o *voyeur* que satisfaz não seu impulso estritamente erótico, mas antes o anseio por intimidade com o outro. Há algo de detetive obcecado na forma como se volta unicamente para o objeto de sua procura, de lupa em riste, sempre apegado à

³ Termo sem tradução exata em língua portuguesa, mas muito em voga na cultura da *internet* para definir aquele que oscila entre o fã e o detetive, na linha fina entre a idolatria e a obsessão.

ideia de uma devoção pura e zelosa. Ele verdadeiramente enaltece e admira, mas também cobiça, persegue, encurrala, intimida. Estranha é a constatação de que Me-Mania (o *stalker*), personagem de contornos sinistros, talvez seja o único que demonstra ser o que aparentemente é: um fervoroso fã de Mima Kirigoe cuja idolatria beira tanto o zelo incondicional quanto o desejo obsessivo; é assim que o vemos ao longo da maior parte do filme. O modo com que segura a imagem de Mima diretamente em sua mão, logo nas cenas iniciais, demonstra claramente a forma como ele a vê: não como uma pessoa, mas como um avatar; ele acredita no conceito fictício de Mima criado por ela e seus produtores. Quando não está à espreita em lugares onde ela filma *Double Bind* ou assistindo às performances musicais, ele está em seu computador, acompanhando as postagens do *site* 'O quarto de Mima', que acredita ter sido criado pela verdadeira Mima Kirigoe. Em seu quarto, as paredes estão repletas de fotografias dela. Embora sua obsessão seja perigosa, logo se percebe o quão iludido e ingênuo ele é, e com que facilidade pode ser manipulado. Ele passa a receber e-mails que acredita serem de Mima Kirigoe, afirmando que a Mima atriz é uma impostora, e que cabe a ele se livrar dela para defender a verdadeira. O fato de que promete protegê-la e de ter sido levado a acreditar que existe uma impostora (que é de fato a verdadeira) mostra que ele tem um lado zeloso e que está sendo manipulado. Nesse ponto de vista, Me-Mania é digno de pena; no entanto, o fato de ele imaginar Mima ao seu lado, até mesmo abraçando-o, mostra o quão delirante ele é. Não se sabe até onde ele é capaz de ir para proteger seu ídolo até a cena final, onde ele ataca a verdadeira Mima (no mesmo *set* de filmagem onde foi gravada a cena de estupro para *Double Bind*) e tenta estuprá-la. Esta é a única cena em que realmente o ouvimos falar. Incapaz de lidar com o fato de que o avatar ficcional que ele criou em sua mente não corresponde com a pessoa da vida real, sua devoção absoluta acaba por



conduzi-lo à sua derradeira queda – alimentando a assustadora ideia de que a única maneira que nossos duplos possam assumir o controle, é quando outras pessoas acreditam neles.

IX - “Mas talvez ela seja mais eu do que eu mesma”

A narrativa conduz a enxergar Me-Mania como o vilão no começo do filme, afinal, ele é obcecado por Mima; mas ao fim, percebe-se que ele foi usado como um peão nas mãos de outrem. Fica evidente que é levado a acreditar que a imagem de Mima seria manchada, ao passo em que acaba servindo de bode expiatório para os intentos obscuros de Rumi Hidaka. Foi Rumi que enviou um fax ameaçador para Mima, matou seus peixes de estimação e enviou a carta-bomba para assassinar o fotógrafo. Embora Rumi seja a agente de Mima Kirigoe, rapidamente percebe-se que sua relação com ela é mais complexa que isso. Ela é contra as escolhas de Mima para ser uma atriz, especialmente quando ela tem que fazer uma cena de estupro, e isso sugere questões bastante pessoais. Há uma revelação interessante sobre a personagem que passa quase despercebida: a própria Rumi já foi (ou tentou ser) uma celebridade no passado. Quando Mima decide representar a cena do estupro, Rumi chora e foge – é nesse ponto que é possível especular que ela foi ao quarto de Mima e matou seus peixes de estimação. Poderiam as frustrações em relação ao próprio passado serem a chave para explicar a dissociação de sua identidade, uma vez que se vê refletida em Mima e não deseja que ela cometa os erros que ela própria cometeu? Talvez. Da incapacidade humana de suportar o real, diz Clément Rosset (2008), emerge o duplo – o *doppelgänger* – o *chichi* – o *fylgja* – a ideia de um eu desconhecido que vai além da imagem que projetamos. Para Mima, alimentado pelas pessoas à sua volta, o duplo se manifesta como uma



parte obscura de si mesma que se recusa a deixá-la seguir em frente. O duplo é o ponto de confluência que conecta as três figuras humanas centrais da trama, incluindo a própria Mima Kirigoe, com sua agente, Rumi, e Me-Mania, o *stalker*.

X – A morte do ídolo

A encenação do estupro aparece como terrificante, mas poderosa metáfora visual para a transformação definitiva da personagem enquanto olha-se para ela de um novo jeito. A nudez invadida de Mima Kirigoe traduz a invasão de sua própria alma, “representa sua morte como ídolo” (LECTURE..., 2007). É como se sua aceitação em fazer a cena do estupro fosse secretamente relutante, já que a partir dali ocorreria a submissão definitiva de sua identidade diante do duplo.

XI – O consciente reprimido

“Você não acha que os sonhos e a internet são semelhantes? Ambos são lugares onde o consciente reprimido é liberado.”⁴ O horror maior expresso em *Perfect Blue* se torna ainda mais urgente quando se considera que, diferente da época de criação do filme, a exposição pública não está mais limitada às celebridades. O conceito de avatares públicos somente era possível para celebridades tradicionais ou pessoas com grande número de seguidores. Com o advento das redes sociais, contudo, cumpriu-se a profecia warholiana acerca dos quinze minutos de fama, já que qualquer um agora é passível de se tornar uma microcelebridade. Todos podem se tornar figuras da mídia; a todos existe o risco de ter suas identidades *on-line* cuidadosamente avaliadas e analisadas.

⁴ Diálogo de *Paprika* (*Papurika*, 2006), filme também dirigido por Satoshi Kon.



Todos agora possuem um público, ao passo em que todos são intérpretes em um determinado espetáculo de pequenas ou largas proporções.

XII – Caem as máscaras (ou não)

A cena final não é somente a imagem de um novo começo para Mima Kirigoe, mas de um início que emerge do seu passado. Demarca um período de síntese, após confrontos bruscos com uma série de obstáculos e de traições; o fim de um capítulo de vida onde não se implica um luto sombrio, pelo contrário: é a clara percepção de quanto ela foi autêntica em relação a si mesma. Em entrevistas para a televisão japonesa, Satoshi Kon (2007) foi amplamente questionado sobre as enigmáticas cenas finais de *Perfect Blue*. Seus comentários se demonstram bastante reveladores:

Rumi, que sofreu muitos danos psicológicos, provavelmente ainda acredita ser Mima. E agora essa Rumi é visitada por uma Mima adulta. Com essa visita... a coisa mais importante é que você a veja [Mima] através do vidro/espelho. [...] Ela [Rumi] não deve vê-la diretamente, mas através do vidro que funciona como um filtro entre elas. Em outras palavras: ela agora a vê objetivamente. [...] E sobre Rumi, ela está presa em seu próprio passado, incapaz de se libertar. Rumi e seu mundo no espelho... O espelho retrata seu mundo imaginário. Ela está presa nele. Ela não pode sair. Mima, por outro lado, luta contra isto, e quando seu próprio passado ameaça prendê-la, ela contra-ataca. E graças a isso, ela pode dar um passo adiante a partir de agora. Pode se ver a diferença aqui: um personagem desenvolvido enquanto o outro está preso no passado. (LECTURE..., 2007).

Esta fala reforça o pensamento de que somente em meio ao caos e à ambiguidade é que pode se operar uma metamorfose definitiva, e a personagem Mima parece ter adquirido esta consciência na cena em que afirma:



“Mas, graças a ela, eu sou quem eu sou hoje.”⁵ E na última cena, pessoas em volta dizem: “Aquela não é Mima Kirigoe? [...] Claro que não, por que ela estaria aqui?”. Ela coloca os óculos escuros e diz sua última frase: “Não, eu sou real.” O próprio diretor Satoshi Kon analisa a cena final do espelho da seguinte maneira: “Por que você a vê no espelho? Bem, existem múltiplas interpretações e todos estão livres para acreditar no que querem, mas uma interpretação interessante é que, na verdade, Mima foi a grande culpada.” Ele continua:

Através destes incidentes, Mima cresce. Certamente ela agora está muito mais confiante agora do que no passado. Em outras palavras: ela cresceu. No entanto, porque ela conseguiu se despedir de seu passado, ela agora pode desenvolver seu novo eu confiante. É assim que a história se revela simples no final.” [...] “Alguém destrói seus próprios valores morais antigos, descobre uma fase horrível de caos e, com isso, desenvolve algo novo, algo cresce. Eu acredito que todo mundo repete isso de novo e de novo. (LECTURE..., 2007).

Deixando para trás as antigas máscaras, ela pode se reconstruir; isso transmite o ponto central de *Perfect Blue* sobre a necessidade de o indivíduo encontrar a si mesmo, e um lugar no mundo, através da superação de conflitos outrora incontornáveis.

Se eu tivesse mostrado Mima não no espelho, mas na frente desta cena, alguém acreditaria que esse seria o fim do filme. Eu queria dizer: continua! Ainda não está terminado. Porque, na realidade, Mima duvida de suas palavras, “Eu sou real”. O eu real não existe aqui, mas se desenvolve neste processo consecutivo. (LECTURE..., 2007).

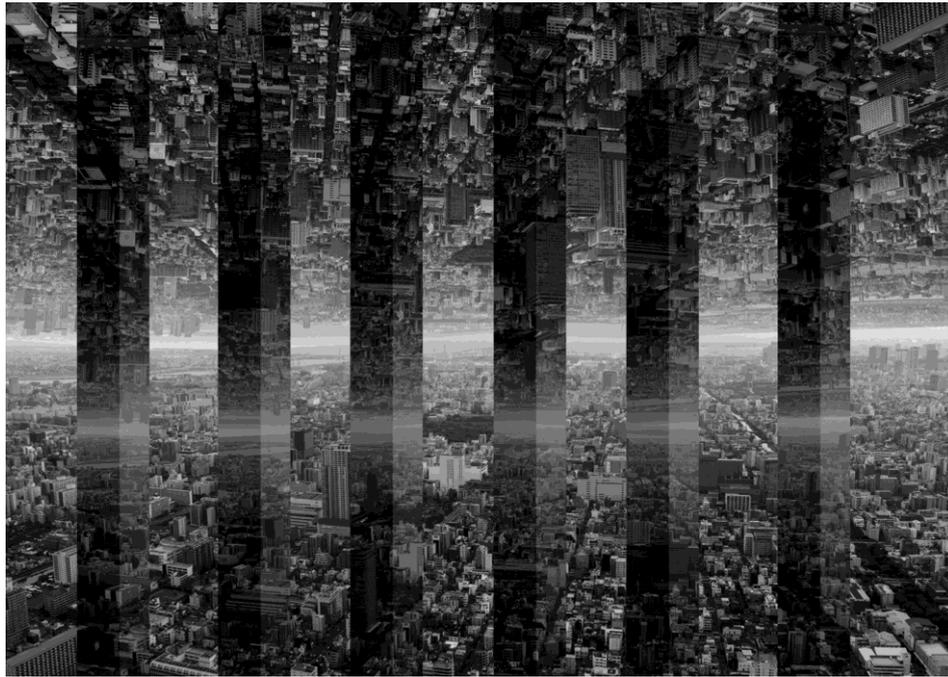
⁵ Diálogo do filme.

XIII – Arcanos de metamorfose

O *labirinto da cidade*, cenário fragmentado e em eterna construção, é o pano de fundo ideal para o indivíduo que se perde e se encontra. O *stalker* traduz o olhar sobre o outro, olhar que valida um simulacro. A *persona* oferece um novo rosto e uma nova voz, mas o uso indevido pode conduzir à total despersonalização do indivíduo. E, por fim, a manufatura do duplo, a personificação definitiva da sombra que se volta contra sua matriz original. Estes são os arcanos de metamorfose que operam as tramas em *Perfect Blue*. Longe de se tratar de uma luta entre o bem e o mal, mas de arquétipos desnudos que investem impetuosamente contra estereótipos trajando grossas armaduras, *Perfect Blue* não é um enigma a ser resolvido, mas uma experiência a ser vivenciada. “Quanto mais interpretações, mais rico o filme. E no geral não é como se o que eu digo tivesse que ser verdadeiro palavra por palavra.” (LECTURE..., 2007). Nas vias alegóricas de Satoshi Kon, os limites do sentido estão no olhar de quem o interpreta.



Figura 1 – Cidade labirinto, colagem digital/técnica mista de Mariana Roveda



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 2 – A fuga do minotauro, colagem digital/técnica mista de Mariana Roveda



Fonte: Arquivo pessoal.

Referências

- HARDING, Michael-Oliver. How Perfect Blue predicted all our social media anxieties. *Interview Magazine*, 27 Oct. 2017. Disponível em: <https://www.interviewmagazine.com/film/perfect-blue-predicted-social-media-anxieties>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- LECTURE Series with Satoshi Kon | Perfect Blue (1997): special feature. [S.l.: s.n.], [2007]. 1 vídeo (41 min). Publicado pelo canal de MIMA'S ROOM. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7TKQ6SzUpGg>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- MES, Tom. Satoshi Kon. *MidnightEye*: visions of japanese cinema, 11 Feb.2002. Disponível em: <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>. Acesso em: 10 jun. 2019.
- OSMOND, Andrew. Satoshi Kon Animerica interview. *Animerica: Anime & Manga Monthly*, San Francisco, v. 7, n. 6, p. 11, Jun. 1999. Disponível em: <https://www.animenostalgia.com/satoshi-kon-interview-perfect-blue-animerica-june-1999/>. Acesso em: 10 jul. 2019.
- ROSSET, Clément. *O real e seu duplo*: ensaio sobre a ilusão. Apresentação e tradução de José Thomaz Brum. 2. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.
- VERNIER, France. Cidade e modernidade nas “Flores do Mal” de Baudelaire. *ARS*, São Paulo, v. 5, n. 10, p. 62-79, 2007.

A canção do oceano

Demétrio Panarotto

“Na verdade, o cinema é uma multidão de coisas.”
Jacques Rancière, *As distâncias do cinema*

A Canção do Oceano (*Song of the Sea*, 2014), de Tomm Moore, é um filme de amor, é disso que se trata. É um filme de amor que fala sobre a perda, afinal a perda é apenas um desses pequenos elementos que emolduram a palavra amor. Fala do amor como possibilidade e junto de suas impossibilidades. Fala do amor, de seus ciclos e de como é necessário entendê-los. As perdas são inevitáveis, isto é (quase que, como, talvez, sei lá...), uma condição. As pessoas entram e saem das vidas umas das outras e pronto, não há como se opor a isso. Nesse ponto, o filme aborda os conflitos na vida de uma família num jogo singelo entre as chegadas e as partidas: de um pai que precisa lidar com a perda da esposa concomitantemente com a chegada de uma filha; do filho que precisa lidar com a chegada de uma irmã e com a falta da mãe; de como essas mudanças abalam as relações afetivas entre as partes envolvidas. Todas essas situações, é importante destacar, são tratadas com leveza, mesmo que toquem em assuntos tão delicados.

(É necessário tocar em assuntos delicados).

E essa leveza se justifica, pois em vez de uma dramatização forçada — presente em boa parte das animações contemporâneas, carregadas de jogos de imagem, luz e som —, o filme dedica-se a mostrar que as perdas são normais para que novos ciclos se iniciem. Esse é o ponto que me interessa perceber,

analisar, sobre o qual quero conversar em relação às produções cinematográficas que reconfiguram os dramas que invadem as telas do cinema e da TV, montados em filmes repletos de clichês emotivos baratos.

Como se trata de uma animação que se insere nas relações afetivas de um núcleo familiar, sinto-me à vontade para falar sobre o filme e me proponho a fazer isso a partir da minha relação não apenas com o universo da animação, mas também da construção dessas afetividades a partir das trocas que se dão no contato com os meus filhos. Afinal, quando estou com eles — como os personagens do filme, tenho um garotinho e uma garotinha —, busco nas referências cinematográficas e literárias uma maneira de construir, em nosso espaço de convívio, possibilidades de diálogos. E tenho clareza sobre a importância de contar histórias próximas da leveza dramática de *A Canção do Oceano* como forma de superar os ciclos da vida, e não de alimentá-los em seus pontos dicotômicos.

Desse modo, parece-me importante sinalizar para o fato de que a minha relação com o cinema de animação, ou com um olhar crítico em relação a esse tipo de produção, coincide com o momento do nascimento do meu filho, Lorenzo, em março de 2008, que ocorre na mesma semana em que eu assumia o cargo de professor substituto no departamento de Letras da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) (e, por causa de questões departamentais da universidade naquele momento, ministrei também, em 2008 e 2009, algumas cadeiras no curso de Cinema, dentre as quais a disciplina de Expressão Escrita, voltada para a produção textual).

Pontuo isso, pois, até a data citada, o meu interesse por filmes de animação existia, todavia não com o mesmo olhar nem com a mesma perspectiva. Percebam que, na condição de pai, primeiro passei a acompanhar a



programação da TV com eles, e senti a necessidade de expandir o universo temático proposto pela TV aberta ou a cabo oferecendo aos pequenos algumas idas ao cinema e, claro, trazendo outro repertório para que pudéssemos assistir em casa. Pensava nos filmes ao sugeri-los, mas sem impor jogos de valores (esse pode ou esse não pode), a não ser uma boa e descontraída conversa depois que os víamos (ou mesmo durante). Por outro lado, na condição de professor, essas escolhas me estimularam a criar uma relação crítica com uma produção cinematográfica que não fazia parte do repertório escolhido nas antigas idas às videolocadoras.

A experiência na condição de pai me trouxe alguns pontos que preciso dividir com vocês. O primeiro deles se deu quando assisti pela primeira vez a um episódio da série *Dora, a Aventureira (Dora The Explorer)*¹. Confesso que fiquei em dúvida sobre a eficiência narrativa da animação, por causa das pausas provocadas pela personagem, que buscava (com perguntas direcionadas) uma resposta do telespectador. Deparava-me com algo que, além de pouco convincente, parecia-me que comprometia o ritmo do filme, mas ao mesmo tempo fiquei instigado e intrigado quando passei a observar que as crianças respondiam as perguntas feitas pela personagem principal da animação. Respondiam a tela da TV. Esse jogo promovia em minha cabeça um choque, afinal era uma resposta condicionada; uma falsa interlocução (com pretensões, quem sabe, pedagógicas/educativas, ou comercializadas como tal), que amarrava as crianças desde cedo a um, digamos, modo de resposta disciplinar (algo que, em muitos casos, se repete nas escolas a partir de um pequeno roteiro fechado de ações entre perguntas e respostas e que, depois — esse procedimento —, parece reger a vida adulta das pessoas, como se precisassem

¹ Série produzida pela Nickelodeon Animation Studios e que teve seu primeiro episódio exibido em 1999, mas que passa a ser exibida na condição de série a partir do ano 2000.



dar uma resposta, ‘sempre a mesma’, para situações que também se repetem). Evidentemente, esse olhar sofreu outro choque quando o meu filho², com pouco mais de dois anos, passou a responder às perguntas da Dora. Pois bem, eu brincava com ele estimulando outras respostas e recordava, com um olhar no passado, que a minha avó materna também ‘conversava com a TV’ e retrucava sem dó nem piedade as falas conservadoras de Cid Moreira, que durante anos a fio trabalhou como apresentador do Jornal Nacional.

Para não acharem que estou me distanciando muito do filme proposto, reforço que, dessa experiência com os meus filhos, emergem pontos de contato com a história do filme *A Canção do Oceano*, pois ela passa por um pai (Conor), um filho (Ben) e uma filha (Saoirse) que precisam lidar com a questão da perda da esposa e mãe (Bronagh). No meu caso, essa perda vem através da separação e do modo como eu, o Lorenzo e a Antônia precisamos reconsiderar algumas questões para lidar com a vida que caminhava (caminha) por outro quadrante. Assim, das várias experiências que se passaram dentro de salas de cinema, conto outras duas pequenas histórias que aconteceram em momentos diferentes e que reforçaram o meu entendimento sobre o poder da narrativa, seja na

² O Lorenzo, ainda, nessa mesma época, por volta de seus dois para três anos, além da *Dora, a Aventureira*, tinha uma paixão por outras duas animações, *Pingu* (uma série de televisão de animação suíço-britânica, criada entre 1990 e 2000 por Otmar Gutmann) e *Pocoyo* (uma série de televisão de animação estadunidense-britânico-espanhola, que estreia em Portugal em 2006, criada e distribuída pela Granada International). *Pingu* era atrativo, em especial, por causa da linguagem (ou da falta de). Não havia a necessidade de uma tradução, as crianças, mesmo que os ruídos emitidos pelos personagens não tivessem clareza, entendiam o que eles queriam dizer e, por consequência, entendiam o contexto narrativo. *Pocoyo*, por sua vez — que tem um narrador que dialoga o tempo todo com o personagem principal — me chamou a atenção pelo modo como o Lorenzo brincava de imitar o jeito do personagem se locomover. Isso fez com que eu percebesse um detalhe que antes havia passado despercebido: os personagens dessa animação sempre se movimentam na diagonal, ou seja, em um cenário simples (pano de fundo branco) era a movimentação dos personagens na diagonal que dava profundidade e tornava o efeito atraente aos olhos dos telespectadores.

repetição de velhos clichês, seja na reconstrução do entendimento das coisas mundanas³.

A primeira delas foi assistindo *As Aventuras de Paddington*⁴, na época de seu lançamento, em 2014, momento em que a Antônia (nascida em 2011) já nos acompanhava nessas aventuras cinematográficas. Assistíamos ao filme quando o Lorenzo, em uma determinada cena, me chamou a atenção e disse — “Pai, por que é sempre assim, os dois se olham (se referindo ao casal do filme), muda a música, eles fazem uma pausa, aí os dois se aproximam e se beijam? Já vi isso em outros filmes”. Respondi pra ele, no cinema e em voz baixa, que isso era clichê. Obviamente que ele ficou sem entender a palavra que eu havia dito. Todavia, dois dias depois, em casa, assistindo a um desses canais em que a programação era voltada para crianças, ele se voltou para mim e, apontando pra TV, disse — “Pai, aquilo que tu falou no cinema”. A cena, narro pra vocês: a personagem está em apuros em meio à floresta, com uma arma na mão, suando frio, sem que o telespectador saiba que perigo ela está correndo e, de repente, muda o ponto de vista da cena para uma zenital, de onde vemos as copas das árvores, escutamos os tiros e os pássaros batendo as asas em revoada. Voltei-me para o Lorenzo e fiz a maior festa, afinal ele havia encontrado um modo, primeiro, de estabelecer relações entre duas situações bem distintas; segundo, pelo modo como conseguiu se apropriar da ideia em torno da palavra clichê,

³ Essas pequenas trocas, dentro de casa ou em atividades, que eu fazia com o Lorenzo e a Antônia se tornaram experiências para ampliar o meu espaço de atuação profissional, por exemplo, aumentei o foco nas oficinas que ministro (desde o final da década de 1990) voltadas para a produção de texto. A partir dessa relação entre pai e filhos repleta de fazeres (como é o caso do livro *A de Antônia*, pra minha filha, que escrevi e que contei com a contribuição do Lorenzo), as oficinas passaram a contemplar o imaginário infantil.

⁴ *As Aventuras de Paddington* (no original *Paddington*) é uma comédia anglo-francesa, de 2014, roteirizada por Paul King e Hamish McColl e realizada por Paul King.



mesmo que, em outras situações, ele tenha voltado a me perguntar — como é mesmo o nome daquilo que tu disse no cinema aquele dia?

A outra história que conto pra vocês, que se passa junto à Antônia, acontece na páscoa de 2017, quando assistíamos *Os Smurfs e a Vila Perdida*⁵. Na parte final do filme, há uma cena em que a personagem Smurfette está caída no chão, pois havia sido transformada em pedra por Gargamel. Naquele momento, eu me aproximei da Antônia e disse com voz doce e carinhosa e num tom de brincadeira (um tipo de ‘provocação’ que faço com ela desde que era bem pequenininha): “Que triste, né, filha?” E ela se aproximou também e, me fazendo um carinho, me respondeu, sem pestanejar — “Fique tranquilo, pai, daqui a pouco vem uma poção mágica, um tcham tcham, uma varinha de condão e ela já já vai ficar boa”. Foi o tempo necessário para que a Smurfette se recuperasse (mais ou menos do modo como a Antônia havia sugerido); aí a minha filha olhou pra mim e disse — “Viu, pai? Te falei: não precisava ficar triste, é cinema”.

Tanto *As Aventuras de Paddington* como *Os Smurfs e a Vila Perdida* repetem um jogo narrativo convencional buscando respostas emotivas das crianças, tentando comovê-las, isso já tá dado. Todavia, o meu intuito, ao citar esses dois exemplos, é reforçar a importância das conversas, das trocas, da presença, da participação dos pais na vida dos filhos e vice-versa, tendo claro que esse processo aumenta os vínculos e oferece às crianças a possibilidade de criarem um olhar crítico em relação àquilo que assistem. Assim, aumentando a quantidade de referências, aumentam-se as possibilidades de interpretação dos acontecimentos por parte das crianças, ampliando-se também suas respostas,

⁵ *Os Smurfs e a Vila Perdida* (*Smurfs: The Lost Village*) é uma animação estadunidense, de 2017, dirigida por Kelly Asbury e baseada na série de quadrinhos homônima escrita pelo cartunista belga Peyo.



sua capacidade de fazer relações e sua absorção de outras técnicas, seja de como se deu a construção da narrativa, seja de entendimento do texto. Portanto, de um modo tranquilo e sem ser ostensivo, aquilo que propunha para os dois depois das sessões de cinema era interpretar esses jogos repetitivos. Buscava espaços de conversas na tentativa de superar as respostas que precisam respeitar uma cartilha (padrão com o qual as escolas trabalham, mesmo tendo claro que há exceções). Esse método escolar repleto de saberes condicionados é a morte do aprendizado, uma máquina de traumas.

Não obstante, parece redundante dizer que a narrativa, na produção cinematográfica de animação, se repete pra atender a um mercado. A questão, no meu modo de entender, e retomo-a para enfatizar esse ponto, passa por dar às crianças um espaço de troca para além dessa repetição, afinal elas descobrem maneiras de se apropriarem dos mais variados tipos de conhecimento e de estabelecerem relações, desde que sejam alimentadas as possibilidades para que essas relações aconteçam. E isso se torna possível ao oferecer-lhes, como já foi dito, um repertório de filmes, livros, canções que transbordem os espaços meramente mercadológicos⁶.

Ainda a destacar em relação à história que contei e que se passou comigo e com a minha filha, é que há um entendimento, por parte das crianças, de um código mágico existente entre quem conta as histórias e quem as recebe —

⁶ Essa é uma questão que preciso desenvolver com mais tempo em outro momento, mas considero devastador observar, e falo isso a partir das experiências ministrando oficinas para professores do estado e do município em Santa Catarina, o modo como as escolas insistem em repetir o mercado. A escola é o local da (ou deveria ser) conversa para além daquilo que é mostrado pelos programas de televisão, todavia, em alguns momentos (por conta do engessamento), parece a validação da mercancia pela mercancia. Mesmo tendo claro que cada estrutura é diferente da outra, é difícil imaginar um país de leitores quando se torna evidente que os professores não leem; e essa clareza, de que os professores não leem, os próprios alunos a têm. Se o exemplo não for dado pelos professores, como cobrar isso dos alunos?



independentemente da técnica ou da tecnologia usada. As histórias, em um mundo em que a imagem prevalece, continuam transmitindo experiências; não mais a experiência de que nos dizia Benjamin (1994) — com a dita globalização, o mundo hoje é muito diferente daquele em que a experiência era transmitida para um mesmo nicho social em que todos compartilhavam de um código de entendimento simples e muito parecido —, mas um tipo de experiência que pode se conectar ao mundo delas sem que haja a necessidade de uma explicação fechada de que isso é certo em relação àquilo. O ‘jogo disciplinar’, nesses momentos, não pode podar o jogo imaginativo e subestimar o potencial das crianças.

Diante de um mundo ainda mais capitalizado, em que o ensino também virou moeda de troca, mesmo que haja pontos de conexão, as realidades de hoje são bem diferentes daquele momento analisado por Benjamin. Em sua análise, naquele contexto em que as histórias eram contadas, elas tomavam um determinado tempo da vida das pessoas. Nos dias de hoje, isso mudou significativamente, considerando, por exemplo, o excesso de histórias que fazem parte da vida das pessoas diariamente: nossos pais ouviam menos histórias do que nós e nossos filhos absurdamente mais (do que nós). Quando eu era criança, havia um horário no período da manhã e outro no da tarde em que as televisões exibiam desenhos; para os meus filhos, há vários canais disponíveis com programação simultânea que, aparentemente, oferece alternativas ao mesmo tempo em que as repete, que as subtrai⁷. As fórmulas para contar as histórias, de um bom tempo pra cá, e isso também está associado à demanda do mercado, desdobram-se em clichês narrativos e acabam por se

⁷ Ainda sobre o mercado, há outra questão que mereceria horas de conversa: o modo como a quantidade de comerciais voltados para o imaginário da criança acentuou o jogo, quase como uma necessidade, do consumo. Sei que é uma construção ainda incipiente, mas a sociedade dividida em nichos aumenta o jogo dicotômico e apenas reforça a força da indústria.



repetir, o que me leva a crer que não nos tornamos dependentes apenas das histórias, mas bem provável que tenhamos nos tornado (ainda mais) dependentes e reféns da tecnologia, numa tentativa espinhosa de assistir a tudo o que é lançado.

Assim, e retomando a preocupação demonstrada no começo do texto diante desse jogo repetitivo da TV, a minha procura era por animações antigas (algumas delas da Walt Disney), que havia visto quando criança, como modo de revê-las com outro olhar e perceber como elas dialogavam com o imaginário infantil e adulto de hoje. Em relação às produções contemporâneas, sempre os incentivei a ir ao cinema sabendo que as produções capitaneadas por produtoras como a Pixar e a Dream Works, para citar dois exemplos conhecidos, eram mais fáceis de serem encontradas na programação, todavia ia em busca de outras produtoras que desmontavam esse contexto narrativo que acabei de explicitar. Desse modo, filmes como *A Viagem de Chihiro*⁸, de Hayao Miyazaki e Kirk Wise, *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar*⁹ e, em especial, *Meu Amigo Totoro*¹⁰, também de Hayao Miyazaki, ou *As Bicicletas de BelleVille (Les triplettes de Belleville)*¹¹, de Sylvain Chomet — que atraiu meus filhos pela musicalidade (até hoje escutamos a trilha sonora do filme em *pen drive* no carro) —, são alguns dos exemplos que compuseram esse universo de troca. Mais

⁸ *A Viagem de Chihiro (Sen to Chihiro no kamikakushi)*, de Hayao Miyazaki e Kirk Wise, é um filme de animação japonês, lançado em 2001, pelo Studio Ghibli.

⁹ *Ponyo: Uma Amizade que Veio do Mar (Gake no ue no Ponyo)* é uma animação japonesa, lançada em 2008, roteirizada e dirigida por Hayao Miyazaki.

¹⁰ *Meu Amigo Totoro (Tonari no Totoro)*, lançada em 1988, é uma animação japonesa, roteirizada e dirigida por Hayao Miyazaki

¹¹ Uma animação franco-belga-canadense-britânica, de 2003, que concorreu, em 2004, ao Oscar de melhor filme de animação e de melhor canção original.



tarde, também passou a fazer parte desse repertório *A Tartaruga Vermelha*¹², de Michaël Dudok de Wit, do Studio Ghibli, mesmo estúdio de Miyazaki. Ou ainda *A Casa de Pequenos Cubinhos*¹³, de Kunio Katō, *O Grande Monteleone*¹⁴, de João Leitão, sem contar as várias animações produzidas pelo tcheco Jan Švankmajer, ou outros nomes que, por uma razão ou outra, despertaram em mim algum tipo de interesse (seja na relação com os meus filhos, seja na relação com os meus alunos em sala e aula; enfim, elas se tocam). Sem deixar de procurar por aquilo que era produzido no Brasil, *O Menino e o Mundo*¹⁵, de Alê Abreu, é uma referência sensacional. Considero também, nesse espaço de conversa, os eventos que frequentamos e a Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis, que é uma das grandes referências.

A procura, como citei em alguns exemplos e ênfase, acontecia com o intuito de dar alternativa à verborragia de filmes e séries de animações contemporâneas em que prevalece uma falta de leveza reforçada por uma sobreposição de textos, aceleração do ritmo e um conjunto de pausas viciadas e altamente dramatizadas. Nas animações que constroem esse imaginário contemporâneo, há muito pouco espaço para o silêncio, para as pausas, para os contrastes, e o ritmo dos filmes repete o ritmo dos filmes, digamos, adultos. Ou seja, desde cedo, se não for exagero da minha parte, estrutura-se um jogo de ‘condicionamento ideológico’ subordinado ao mercado.

¹² *A Tartaruga Vermelha* (*La tortue rouge*), de 2016, dirigida por Michaël Dudok de Wit, é uma animação japonesa indicada ao Oscar de melhor filme de animação.

¹³ *A Casa de Pequenos Cubinhos* (*Tsumiki no ie*), de Kunio Katō, lançado em 2008, é um curta-metragem japonês de animação, ganhador do Oscar de melhor curta de animação de 2009.

¹⁴ *O Grande Monteleone*, de 2011, é uma animação portuguesa escrita e dirigida por João Leitão.

¹⁵ *O Menino e o Mundo*, de 2013 (lançada em 2014), de Alê Abreu, é a primeira animação brasileira indicada ao Oscar.



Sem embargo, e sei que depois de tudo o que falei pode parecer contraditório, esse exercício era marcado mais por uma tentativa de reduzir a quantidade de filmes do que de oferecê-los à revelia, isto é, com o intuito de manter um equilíbrio entre as atividades de TV e de cinema e as demais possíveis no dia a dia, como brincar, ler, ir ao parque, fazer as tarefas da escola, andar de bicicleta, jogar bola etc. E, quando as propunha, participava das escolhas dividindo os momentos em que cada um escolhia algo que era mais próximo de seus interesses.

Pois bem, fiz uma digressão enorme para chegar ao filme deste texto, *A Canção do Oceano*. Uma digressão para que os leitores pudessem entender o lugar de onde estou falando e como esse lugar de fala é importante pra mim. Então, assistimos juntos ao filme, o Lorenzo, a Antônia e eu, e fiquei aguardando as opiniões deles para que pudesse conflitá-las com as minhas e propor algumas questões aos leitores deste *e-book*. A resposta deles foi intensa, principalmente em relação à percepção da riqueza dos detalhes que compunham os desenhos, bem como sobre o fato de se reconhecerem na relação afetiva entre os dois irmãos da história. Algumas situações do filme se repetem em minha casa e os aproximou da ficção, afinal eles brincam, brigam, mas se preocupam um com o outro e não conseguem ficar distantes um do outro. Ademais, as impressões sugeridas por eles se aliaram a outras que monto na sequência.

Antes, ainda, parece-me necessário falar sobre algumas informações básicas a respeito do filme *A Canção do Oceano*, que foi lançado em 2014 e indicado ao Oscar como melhor animação. Já nos prêmios Satellite Award e European Film Award, ele foi vencedor na categoria de melhor filme de animação. Ademais, ele é o segundo filme do diretor inglês Tomm Moore, cujo



primeiro filme, *Uma Viagem ao Mundo das Fábulas* (*The Secret of Kells*, 2009), também foi indicado ao Oscar de melhor longa-metragem de animação.

A Canção do Oceano foi filmado em 2D (e isso é uma proposta estética que valoriza os desenhos do filme), contrariando uma lógica recente que acompanha as produções não só de animação. O filme apresenta uma narrativa simples (nem por isso simplista), com elementos fantásticos (essa fabulação da história) e com um cuidado primoroso em relação aos desenhos. A narrativa se aproxima de uma contação de histórias, com um pé, ou melhor, com os dois, no mundo da criança, bem diferente de parte significativa das animações recentes em que as histórias, as piadas, os contextos parecem voltados para os adultos.

A Canção do Oceano é um filme muito bonito que se apropria de uma lenda irlandesa/escocesa das 'selkies', mulheres que são capazes de se transformar em focas. A história contada é a dos órfãos Ben e Saoirse e de como eles precisam lidar com a perda da mãe (Bronagh), com a depressão do pai (Conor) e, dentre outras situações, com uma mudança de ares (vão morar na cidade com a avó). O ponto central da história passa pela relação entre os dois irmãos, afinal Ben, mesmo que inconscientemente, culpa Saoirse pela perda da mãe. Ou seja, depois do nascimento da irmã e da partida da mãe, Ben se torna rabugento por conta do novo contexto em que se encontra. O filme problematiza as divergências que perpassam a vida de duas crianças que descobrem, por meio do convívio, aquilo que as aproxima e aquilo que as distancia e as virtudes uma do outra, e como isso é importante na construção da personalidade de cada uma; e elas descobrem isso juntas, afinal suas vidas, naquele momento, parecem inseparáveis. Juntas elas são mais fortes, e por aí passa a riqueza da mensagem que permanece dessa história. É isso que me faz pensar no filme como um filme de amor que está diretamente relacionado com

a perda, mas com a descoberta do outro, das suas diferenças e das suas importâncias.

A mãe deixa para Ben uma concha mágica (uma espécie de flauta, instrumento musical). Esse objeto movimenta o contexto narrativo, pois com ele a mãe lhe contava histórias, cantava músicas da tradição escocesa/irlandesa e dizia para o menino que ele poderia ouvir o mar — daí vem o título do filme, *A Canção do Oceano*. Já para sua irmã, Saoirse, por ela ser também uma *selkie* (ou seja, ter a capacidade de se transformar em uma foca), a concha tem outro significado. E esse jogo de sentidos é o que distancia os dois irmãos ao mesmo tempo em que os aproxima. Esse é o ponto extraordinário da animação, pois as conexões afetivas entre as pessoas se dão por intermédio de situações que podem tanto causar uma sensação de bem-estar quanto de objeção (mesmo que não se saiba o motivo). Pelo fato de os dois serem irmãos, esses gestos afetivos são naturalmente alimentados. Ben é, para Saoirse, a grande referência. Em outro momento, ela passa a ser a referência para o irmão. Nesse momento especificamente, em que Ben descobre que a irmã faz parte do mundo mágico alimentado pelas histórias contadas pela mãe, há uma leve inversão na condução narrativa e Saoirse assume a condução da história.

Destaco, ainda, no filme, a delicadeza e a elegância dos desenhos. Os traços são sensíveis, densos e de uma profundidade estonteante. São repletos de detalhes que sinalizam que a história se passa na Irlanda, com pequenas pistas, em forma de sombras ou nos traços dos personagens e do cenário, que dialogam intensamente com a narrativa. Por exemplo, no começo do filme, a sombra de Saoirse subindo a escada nos revela uma foca; ainda, os traços da avó fazem com que ela se pareça com uma coruja, aves vilãs da história. Concomitantemente, tanto a foca como a coruja retornam em outros detalhes do

cenário e da paisagem. Além do mais, os traços dialogam de forma harmônica com a trilha sonora. *Song of the Sea* é o nome da música que dá nuances ao filme e, além de o título da canção ser o mesmo do filme, ela foi composta pelo francês Bruno Coulais numa parceria com o grupo irlandês Kíla.

Tomm Moore consegue emocionar o público ao adicionar elementos reais à tradição da contação de histórias. O filme se distancia das animações contemporâneas da Dream Works e da Pixar, por exemplo, aproximando-se mais das animações japonesas, em especial das de Hayao Miyazaki. De *Ponyo* vem a relação com o mar e as transformações que a personagem precisa ter para conviver com outro mundo e aceitá-lo, se assim quiser. De *Meu Amigo Totoro* identificamos a relação entre irmãos (neste também há a mudança de residência aliada à falta da mãe, que está doente, em um lugar distante e não dá sinais de que vai voltar tão cedo) e a descoberta do mundo fabular (os amigos imaginários). Na relação com as duas animações de Miyazaki que acabei de citar, *A Canção do Oceano* se aproxima delas, ainda, pelo contexto fabular sofisticado, em que os personagens, os amigos do mundo da imaginação, ajudam as crianças a recobrar as forças diante do sentimento de perda.

Os momentos silenciosos do filme também são fundamentais para as cenas de contemplação, seja da paisagem, seja dos personagens. Eles são importantes também para o telespectador ter seu tempo de se inserir na história, no modo como ela está sendo contada. O silêncio, pois bem, o silêncio, pensar no silêncio, nesses momentos de respiro (não apenas nos que vêm da tela, mas naqueles possíveis para a vida), parece-me de suma importância no diálogo com as pessoas que amamos e, também, como maneira de combater o imediatismo do mundo contemporâneo, em que tudo necessita de uma resposta instantânea.



E me perdoem o imperativo, mas *vejam* o filme.

Beijo.

Referências

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

RANCIÈRE, Jacques. *As distâncias do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.



Entrevista com o diretor Otto Guerra sobre a realização do longa de animação *Até que a Sbórnia nos separe*

Marta Machado

Fui a produtora do filme *Até que a Sbórnia nos Separe* (Otto Guerra, Ennio Torresan, 2013), que estreou no Festival de Cinema de Gramado logo antes de eu me tornar professora de cinema na UFSC em setembro de 2013. Um momento de grandes mudanças na minha vida e no meu trabalho. Esse bate-papo com Otto é, de certa forma, uma volta ao passado. Volta a um passado onde aprendi muito, cresci muito e sofri muito também. Ser produtora de filmes no Brasil não é fácil. De filmes de animação, menos ainda. De filmes de animação para adultos, uma tarefa para heróis. E eu descobri que não queria ser uma heroína. Optei por largar essa vida de muita incerteza e virar funcionária pública. Optei por qualidade de vida em detrimento da missão quase quixotesca de garantir a sobrevivência de várias pessoas que se sentiam realizadas contando histórias em desenho animado. De certa forma, optei por deixar o Continente da criatividade e me refugiar na minha própria Sbórnia. Nela, entre outras coisas, passei a navegar pelos mares ainda desconhecidos – e um tanto inóspitos – da vida acadêmica. Aquele a cada dia mais inóspitos graças a ‘bolsonarices’ que ameaçam as universidades públicas. Talvez eu tenha trocado seis por meia dúzia, no final das contas. Mas os tempos de produtora já vão distantes e só consigo vislumbrá-los quando coloco um binóculo para reencontrar o passado. Essa conversa com o Otto, que além de um parceiro de

trabalho de longa data é também um grande amigo, busca resgatar um pedacinho do que vivemos naqueles tempos.

Meu trabalho aqui, além de arrancar informações do Otto, foi também o de tentar deixar um pouco mais inteligível esse processo para quem não o vivenciou. Não é fácil, porque somos tão íntimos e vivemos essa produção tão intensamente, que às vezes meia palavra nos basta. E às vezes nem isso precisa. De qualquer forma, li e reli várias vezes a conversa tentando esclarecer pontos na expectativa que ela mostre um pouquinho do que é o percurso da produção de uma animação e que possa servir de inspiração para aqueles que pensam em assumir algum dos tantos papéis envolvidos na feitura de um longa de animação. Boa leitura!

MARTA - *Otto, nas últimas exhibições do Até que a Sbórnia nos Separe, você tem afirmado que fazia tempo que não revia o filme e que agora ele tomou um novo sentido. Isso acontece sempre com seus filmes ou é algo específico do Sbórnia que você passou a perceber de outra forma? É verdade que você 'renegou' o filme por algum tempo?*

OTTO - Isso tem uma certa relação com o nascimento do filme, confesso que o motivo inicial para essa produção foi o Prêmio RGE¹. Acreditava que um tema local no conteúdo teria mais chances de ganhar o dinheiro. Em 1984 admirava os caras². Ao longo do tempo, a peça, para mim, virou outra coisa, algo que não admiro tanto como foi lá atrás. Dito isso, vamos a tua questão: sim, reneguei o

¹ Prêmio de cinema realizado no Rio Grande do Sul que teve três edições – 1998, 2001 e 2004 - patrocinado pela empresa Rio Grande Energia. O projeto *Até que a Sbórnia nos Separe* foi um dos três ganhadores da terceira e última edição.

² Nico e Hique, autores da peça.



filme, e, até hoje, lendo a matéria do Rodrigo Fonseca³, vejo que o tal espírito que permeia os filmes da Otto dá um solavanco no *Sbórnia*. Não acho ele irreverente, acho vitimista, trucidamos os renegados. Ele parece ir contra meus instintos mais básicos. Não gostava da sensação que o filme me passava. Outra coisa é que tudo aquilo interferia na minha capacidade de ver o próprio filme que nós fizemos, eu, tu, Rodrigo⁴, Ennio e Fabiano⁵. O filme tem muito do Ennio e Fabiano, não admiro pessoalmente eles. Mas eu, tu e o Rodrigo estamos ali, brigando o tempo todo, rsrsrs. Muita água rolou embaixo da ponte nesses anos que não assistia ao filme, talvez eu tenha até reconsiderado o *Epitáfio*... A morte do Nico ressignificou tudo a partir dali. O que me agradou foi que gostei do filme, a dinâmica, a animação, a narrativa, a direção de arte, como ele acaba, do filme enfim, passei a me sentir realizado com ele. Ah, também não gosto da troca do nome, preferia mesmo *Fuga em Ré Menor*⁶, e isso tem a ver com a Aline⁷ e a última vez que falei com ela...

MARTA - *Fuga em Ré Menor? Aline? Talvez você precise explicar um pouco essas coisas para quem lê a entrevista e não conhece o contexto da produção. Você pode falar um pouco mais sobre isso? Fale também do que é Epitáfio e quem foi Nico.*

³ Rodrigo Fonseca, jornalista que publicou artigo sobre Otto Guerra poucos dias antes do começo desta entrevista. Link para a matéria: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/p-de-pop/otto-guerra-renova-a-irreverencia-do-anima-mundi/>.

⁴ Rodrigo John, roteirista.

⁵ Fabiano Pandolfi, diretor de animação.

⁶ Primeiro título do filme, que foi trocado depois de um cálculo numerológico e da reprovação em três editais de financiamento. Depois da troca do nome, o projeto passou a ganhar todos os editais que entrou.

⁷ Sobrinha do Otto, que faleceu aos 33 anos, em setembro de 2011, bem no dia e hora que saíamos de um *pitching* no Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) para o filme *A Cidade dos Piratas* (Otto Guerra, 2018). Ganhamos o *pitching*, perdemos a Aline...



OTTO - Na origem, nomeamos o projeto de *Fuga em Ré Menor para Kraunus e Pletskaya*. Durante o processo pensamos em um nome mais comercial e pensamos em *Até que a Sbornia nos Separe*. Aline, filha do meu irmão, durante a produção do filme, morreu de câncer. Ela trabalhava conosco no jurídico, era advogada, mas sobretudo, eu admirava demais a menina. Sabia que teria uma última conversa com ela, fui advertido por uma médica intensivista que ela morreria a qualquer momento. Foi sobre o nome do filme. Consegui não chorar e perguntar a ela qual nome ela preferia entre os dois. Ela escolheu o da *Sbornia* e foi o que ficou.

Epitáfio é uma música do grupo brasileiro Titãs, eu gosto deles, mas essa música me incomoda. Me parece melosa demais para o contexto da nossa história. Talvez seja mesmo. Estranho é que na sessão da Mostra de Cinema de São Paulo, com pessoal universitário, quando a música começou, eles acharam que era mais uma piada e começaram a rir. Teve algum constrangimento quando perceberam que era séria. Bom, talvez isso esteja mais na minha cabeça, mas tenho certeza que ouvi risadas. Ao contrário, agora, alguns anos depois, nas duas sessões que assisti do filme, me pareceu que a música emocionou as pessoas. Até eu me emocionei, talvez em função da morte do ator principal e músico criador da peça, o genial Nico Nicolaiewsky, o Pletskaya, que por conta própria alugou um estúdio, contratou músicos e gravou para a trilha o *Epitáfio*. Ele, afinal, foi o responsável pela música de fato ter entrado no filme. Eu, como diretor, tratei de não armar o circo para a gravação para, de certa forma, sabotar a parada. Mas, diante da dedicação e sobretudo por ter a música mixada, pronta, não tive opção a não ser ceder e usá-la. Ennio, o codiretor do filme, também insistiu em colocá-la. Fiz algumas permutas com ele, coloquei algumas piadas que ele não concordava, rrsrsrs. Aliás, Ennio Torresan, que mora em Los

Angeles e trabalha nos grandes estúdios, foi responsável pelo *animatic* todo do trabalho e deu à narrativa um ritmo mais alucinante. Também era crítica a rapidez dos acontecimentos, e hoje, depois de assistir ao filme com distanciamento, admito que funciona bem e tem essa característica funcional, faz o filme ser ágil e mais digerível. *Epitáfio* cantada pelo Nico em nosso filme parece hoje em dia uma espécie de premonição, já que ele morreria poucos meses depois da estreia no Festival de Cinema de Gramado em 2013.

MARTA - Explique, para quem não é do meio, o que um *animatic* e qual sua função em um filme.

OTTO - O *animatic* é uma etapa importante da produção do filme. Ele é feito a partir do *storyboard*, que é uma espécie de história em quadrinhos, com a definição do enquadramento, do movimento de câmera, do ângulo da cena. No *storyboard* se define em imagens como cada cena vai contar a história que sai do roteiro. Pra fazer o *animatic*, a gente usa também vozes e alguns sons chaves, algumas músicas que têm função narrativa também. Então, antes de montar o *animatic* se gravam os diálogos que aparecem no roteiro, às vezes já com as vozes valendo, outras, apenas com guias, o melhor é sempre fazer já com as vozes valendo, mas como esse processo todo é dinâmico, o roteiro ainda pode sofrer mudanças nas idas e vindas do *animatic*, a gente pode optar por gravar algo temporário só para o *animatic* mesmo e depois gravar a versão definitiva. Mas pro *animatic* é fundamental ter esses diálogos e alguns sons chave pra compor com os desenhos de cada cena do filme e ter o ritmo do começo ao fim. Isso ajuda a identificar onde a narrativa não funciona e mudar pra não perder tempo e recurso animando partes que depois não entrariam no filme. Animação é um processo caro, então, você tem que ser muito preciso no que vai de fato

realizar e o *animatic*, nesse sentido, é uma peça que contribui muito pra se saber o que vai ser realizado antes de se passar meses e meses animando.

MARTA – *Vocês sempre fizeram animatics para todos os filmes anteriores do estúdio ou isso foi uma inovação no Até que a Sbórnia nos Separe?*

OTTO - Até o *Sbórnia*, acho que nunca tínhamos feito isso desse jeito, do começo ao fim de um filme. Nosso processo de produção sempre foi bem caótico, sempre mexemos muito no roteiro enquanto estamos fazendo o filme, então, sempre foi difícil ter uma versão fechada do roteiro antes de começar a produzir para seguir o que seriam os passos ‘recomendáveis’ de uma produção. Sempre fomos fazendo as coisas do jeito que era possível. No *Sbórnia* foi a primeira vez que tivemos uma linha de produção mais organizada, que permitiu respeitar melhor essa etapa do processo. Ainda que também nesse filme a gente não tenha conseguido ter o *animatic* todo pronto antes de começar a produzir, porque isso sim ajudaria a gente a rever a dinâmica do filme como um todo, que é uma função importante do *animatic*. Ele mesmo foi sendo construído ao longo do processo e acabou um pouco antes da animação. Ou seja, mesmo quando a gente tenta fazer direitinho, segue fazendo errado, rsrs. Mas foi um aprendizado importante, porque passamos a incorporar o *animatic* mais e mais nos projetos que fizemos desde então.

MARTA – *E como era esse processo de trabalho com o Ennio a distância? Você disse que ele mora em Los Angeles e trabalha para os grandes estúdios. Como conseguiu se integrar à equipe do filme que estava sendo feito aqui?*



OTTO - Eu encontrei o Ennio quando ele veio a Gramado, no Granimado, veio como convidado, falar do trabalho dele na Dreamworks e antes disso no *Bob Esponja*, em 2007 ou 2008. Quando nos encontramos, eu mostrei o trecho que a gente tinha animado do começo do filme, e ele gostou muito da animação, que de fato tava muito boa, *full animation*, e ele ficou muito empolgado também com o tema da história. O trabalho dele na época na Dreamworks era justamente fazer *storyboard*, fez o do *Madagascar* e outros filmes, então ele tinha muita tarimba nessa área. E o processo de trabalho era mandar o roteiro e ele fazer o *storyboard* e o *animatic*. Antes da entrada do Ennio no filme, a gente fez um *storyboard* que não funcionava bem, e ele fez um novo *animatic* a partir do roteiro de lá. Ele ia mandando os trechos a cada 10 dias e a gente ia animando, porque a animação leva mais tempo que essa parte que ele fazia, então ele podia tocar isso com o trabalho na Dreamworks. Foi um processo longo e ele sempre nos abastecia. Quando ia acabar a gente falava e ele mandava mais material, às vezes virava noite pra fazer. E conseguiu fazer tudo. Graças a ele o filme tem um andamento muito bom, uma narrativa homogênea do começo ao fim.

MARTA – *Da equipe de pessoas que trabalharam até 2013 no filme, quantas ainda estão no estúdio? Como funciona essa mobilização de pessoas a cada produção?*

OTTO - Daquela época do estúdio acho que ficaram o Marco Arruda⁸, Maia⁹, eu... E acho que não ficou mais ninguém, rsrs. Esses estavam desde o começo.

⁸ Marco Arruda faz composição de animação e finalização de imagem na Otto Desenhos.

⁹ José Maia é diretor de animação, mas, na época do *Sbórnia*, diferentemente do que Otto afirma aqui, não participou da realização do *Sbórnia*. Na época ele estava envolvido com outro longa, que codirigiu, *As Aventuras do Avião Vermelho* (José Maia, Frederico Pinto, 2014).

Da metade pro fim entraram alguns animadores que estão lá também até hoje, como o Josemi¹⁰, mas a grande maioria das pessoas que trabalharam no filme já saíram fora, foram pra outros estúdios, alguns foram pra fora do país. Cada projeto é feito de forma independente, quando termina um, pode levar um tempo até começar outro, e daí, nesse meio tempo, algumas pessoas ficam, outras vão saindo e procurando outras coisas pra fazer, não existe muito planejamento. A gente tem um esquema bem anárquico, até tentamos manter as pessoas nesse intervalo entre um filme e outro, mas isso às vezes não funciona muito bem, então algumas pessoas vão saindo. E, quando começa uma outra produção, novas pessoas vão entrando. É muito dinâmico esse processo, as equipes não são as mesmas em cada filme, poucas pessoas se repetem. O Marco Arruda tem sido um dos mais constantes. A Pilar Prado¹¹, por exemplo, fez o *Sbórnia* com a gente e depois seguiu no *A Cidade dos Piratas*, mas depois foi pra Barcelona. E agora ela voltou e vai trabalhar no *Contos de Faca*¹². Essa é a dinâmica, as pessoas entram, saem, voltam, a gente trabalha conforme a demanda. Eu fico sempre tentando manter uma pequena equipe fixa, mas isso é difícil. O Maia mesmo, não lembro se ele estava no *Sbórnia*... pra tu ver como isso é dinâmico, rsrs, eu nem lembro quem tava quando.

MARTA - *Como foi para você a experiência de lançamento do Sbórnia nos cinemas?*

¹⁰ Josemi Bezerra foi um dos animadores do filme *Até que a Sbórnia nos Separe*.

¹¹ Pilar Prado é artista plástica e fez a direção de arte, junto com Eloar Guazzelli, do longa *Até que a Sbórnia nos Separe*.

¹² Novo projeto em desenvolvimento dentro do Núcleo Criativo aprovado pelo FSA para a Otto Desenhos Animados.



OTTO - A distribuição é uma das etapas do processo mais complexas e difíceis para o realizador. Cinema, ainda, no Brasil, tem muito que avançar. A gente tem uma imensa força externa, os filmes de Hollywood, a vencer, então, a distribuição dos nossos filmes precisa disputar esse espaço com uma capacidade desigual, daí acabamos ficando com as piores salas, os piores horários, e nossos resultados vão ficando igualmente piores. E aí acabamos ficando pouco tempo em cartaz, em muitos casos só pra cumprir a reserva de mercado da Cota de Tela. E isso acaba sendo até mais complicado que produzir o filme em si e mais frustrante também. Porque as pessoas teriam que saber que o filme está passando, né? E pra isso acontecer é preciso uma mídia muito poderosa, muito grande, que a maioria dos filmes brasileiros não consegue ter. O que a gente tem é uma mídia tosca, muito limitada. Onde a gente conseguiu divulgar bem o filme foi em Porto Alegre porque ele foi lançado praticamente só no Rio Grande do Sul, então a gente concentrou lá todo a grana que tinha pra divulgação e mídia, era uma peça bem conhecida no estado, e, mesmo assim, o filme não chegou a ter 20 mil espectadores. E hoje eu vejo as produções locais lá e tem filmes que fazem 300, 400 espectadores. Então, hoje em dia, fazer 15 mil espectadores com um filme brasileiro não é um fracasso retumbante. Nós nem fomos a pior bilheteria gaúcha dos últimos tempos, mas foi frustrante mesmo assim.

Quando trocamos o nome do filme de *Fuga em Ré Menor para Kraunus e Pletsckaya* para *Até que a Sbornia nos Separe*, a gente também estava preocupado com o alcance de público, porque todo mundo que conhece o espetáculo associa a *Sbornia* à peça, mas não funcionou muito. A distribuição segue sendo um grande entrave. Eu acho que esse filme teria potencial de mais público. Ou não.



O Goida¹³, que é um crítico de Porto Alegre, disse que eu tentei fazer um filme comercial e acabou virando um filme kafkiano, rrsrs, sem saída, com mil subtextos, coisas complexas, e as pessoas não gostam disso, elas queriam ver basicamente a peça na tela, as músicas, e a gente fez um drama, um dramalhão. O filme foi lançado em 40 salas no Rio Grande do Sul, depois a gente fez um lançamento bem fraco em São Paulo e Rio, uma ou duas salas. Ainda é uma frustração lançar filme no Brasil. Até agora nosso melhor desempenho foi com o *Wood & Stock*, que fez 56 mil espectadores. E o nosso pior... acho que foi *Bruxarias*, uma coprodução que fizemos com a Espanha, que não chegou a mil espectadores no Brasil, lançado pela Vitrine Filmes. E tudo tem a ver com isso de ter visibilidade, se as pessoas não sabem que está passando, como elas vão escolher ir assistir? Teria que ter essa divulgação imensa, que não tem.

MARTA - *As pessoas postam no trailer e em trechos do filme no Youtube comentários perguntando onde encontrar a obra e dizendo que se surpreendem de saber só agora que um filme como esse foi feito em 2013 no Brasil. Como você recebe esses comentários? O que eles te despertam?*

OTTO - Essa é justamente a grande questão, porque, pra chegar no público, nas pessoas, teríamos que gastar muito com mídia paga. Mídia espontânea não é uma coisa muito comum e tem um alcance limitado. Então, como não se tem grana pra fazer essa divulgação paga na dimensão que precisaria num país como o Brasil, as pessoas acabam nem sabendo do filme quando entra em cartaz nos cinemas e acabam não indo ver, o que gera um ciclo vicioso, porque,

¹³ Hiron Cardoso Goidanich, crítico de cinema que contribuiu durante vários anos com textos de crítica no cenário jornalístico de Porto Alegre.

se ninguém vai ver, as salas ficam vazias e o filme não segue em cartaz. E isso tudo é frustrante. Se conseguíssemos chegar nas pessoas, acho que teríamos um público bem maior do que teve, se ele tivesse uma mídia maior no período de divulgação de lançamento. Então, sempre vai ter pessoas dizendo ‘poutz, como que eu não vi esse filme?’, e esse é o grande nó da distribuição brasileira. Mas eu também acho que isso tá mudando, o cinema brasileiro tá tendo uma visibilidade maior, alguns filmes estão ganhando espaço, como *Bacurau*, o *Laços*, da turma da Mônica, as comédias... mas essa fórmula, saber como fazer com que um maior número de filmes chegue ao público, é um nó, ainda não temos essa junção entre o público e o cinema brasileiro de uma forma mais ampla. Ainda que esteja mudando, porque havia um preconceito muito maior há pouco tempo com o cinema brasileiro, esse preconceito tá mudando, as pessoas tão gostando do nosso cinema. Essa quantidade, 150 filmes por ano, cinco ou seis caem nas graças do público, é uma proporção parecida com a dos Estados Unidos, tem muitos filmes lá que ninguém vê também, mesmo tendo investimento de mídia pesada, não é só isso também. Tem que ter uma identificação, o público tem que ir e se identificar com o que tá vendo, admirar aquilo, e o cinema brasileiro tá passando a ser admirado pelos brasileiros, isso é uma mudança bem radical, tanto que a compra de filmes brasileiros pra exibir na TV tem aumentado. E eles têm audiência, o que demonstra que lentamente tá crescendo essa identificação do público com o cinema brasileiro. Espero que continue assim.

MARTA - *Quanto tempo vocês levaram para fazer o filme? Qual a lembrança mais forte que você tem desse período?*



OTTO - Esse filme teve uns episódios bem poderosos. A gente tava se firmando ainda como produtores em Porto Alegre, ano de dois mil e pouco, e nós perdemos um concurso estadual lá, e aquela acabou sendo a última edição. Era um prêmio importante, muita grana, e a Marta¹⁴, nossa produtora na época, entrou com um pedido de vistas dos projetos. Havia erros nos projetos dos concorrentes que foram inscritos e homologados e o nosso não tinha sido homologado por uma bobagem de documento, um contrato entre mim como diretor de um lado e como sócio da empresa produtora do outro lado. Então, como havia erros mais graves nos projetos que foram homologados, o recurso parou o processo e os organizadores tiveram que refazer tudo de novo. E nós acabamos ganhando, depois de nem ter sido homologado, rsrs. Isso foi muito marcante porque foi o pontapé de grana inicial do filme que o viabilizou financeiramente.

Além disso, entre as coisas marcantes, teve o entusiasmo dos animadores lá bem no início, que foi o que impressionou o Ennio Torresan, o codiretor, e que atraiu ele pra dentro do projeto, além da história também, que ele gostou muito. Esse entusiasmo dos animadores tornou a animação mais complexa, e isso virou uma celeuma entre produção e direção. Não daria pra fazer um filme com aquela qualidade de animação com a grana que a gente tinha. E os animadores, no entusiasmo de fazer algo impressionante, se comprometeram que terminariam o filme mesmo que acabasse o dinheiro no meio do caminho. Mas daí se passaram quatro, cinco anos e nesse meio tempo os animadores casaram e não podiam terminar o filme sem dinheiro e tivemos que fazer um empréstimo. Essa produção marcou muito a questão financeira do estúdio, tanto na saída quanto na chegada, o dinheiro acabou, literalmente, antes do

¹⁴ Eu, a entrevistadora, no caso. Meio estranho, assim, em terceira pessoa, né?

final do filme. De qualquer forma, o resultado foi que a gente conseguiu manter o padrão da animação do começo ao fim, e isso foi uma coisa que impressionou o próprio meio da animação brasileira. Algumas pessoas falam que esse é o melhor longa, tecnicamente, da animação brasileira em 2D, que é ótimo, que tem uma bela direção de arte, ele é homogêneo, tanto a animação quanto a direção de arte, não tem quebras estéticas. Muitas coisas aconteceram nesses, no total, oito anos de realização, considerando a primeira captação de recursos e a entrega final da cópia.

MARTA - *Quais são os projetos atuais do estúdio? Vocês já pensaram em transformar o Sbórnia em uma série de TV?*

OTTO - Não, nunca pensamos em transformar *Sbórnia* em série de TV, até porque o ator principal, o Nico Nicolaiewsky, morreu. Ele é um pilar da história, não teria como substituí-lo pra fazer aquele personagem, dentro daquele universo. A gente tá com muitos outros projetos em andamento, longas, séries, curtas... Estamos terminando de produzir a série do *Rocky & Hudson: os caubóis gays*, três episódios de sete minutos. Estamos negociando uma série infantil que produzimos, *Os Filosofinhos*, com a Box Brasil. Estamos lançando o filme com as personagens da Laerte, *A Cidade dos Piratas*, e começando a preparar um outro longa, o *Filho da Puta*, que estamos coproduzindo com a Anaya Produções lá de Minas. Temos ainda um Núcleo Criativo, que são cinco projetos que vamos tocar, um deles é um longa baseado num livro que é uma falsa autobiografia minha, chamado *Nem Doe*; outro é a série *Aline e Seus Dois Namorados*, do Adão Iturrusgarai; tem também o *Contos de Faca*, da Pilar Prado, que tá voltando da Espanha; *As Filosofinhas* também... e acho que tá faltando um. E tem ainda um longa infantil chamado *Joe e o Capitão*



da Guarda que vai ser nosso primeiro longa infantil. A gente coproduziu um, como minoritários, com a Espanha, o *Bruxarias*, mas esse vai ser nosso primeiro projeto infantil tocado só por nós. E tem alguns outros trabalhos de séries e longas que talvez a gente entre como prestador de serviço, mas ainda não estão certos. Mesmo com essa época incerta com relação ao que vai acontecer com o Brasil, a gente tá a todo vapor.



Sobre as autorias

Ana Maria Alves de Souza

Formada na Licenciatura em Educação Artística – habilitação em Artes Plásticas (Universidade do Estado de Santa Catarina/UEDESC), com mestrados em Antropologia Social (UFSC) e também em Literatura (UFSC). Interessa-se pelas diferentes construções de grafias da vida (narrativas (auto)biográficas, fotobiografias, vídeos), especialmente de artistas e esportistas. É professora efetiva de Artes Visuais da Rede Municipal de Florianópolis nas escolas de ensino fundamental: EBM João Alfredo Rohr e EBM Beatriz de Souza Brito.

Andrey Kolling Lehnemann

Graduado em Comunicação Social pelo Centro Universitário Estácio de Sá, em Santa Catarina, é jornalista e crítico de cinema pela Online Film Critics Society (OFCS), sendo um dos quatro brasileiros a integrar a associação. Realizador e curador de mostras de cinema, a sua principal linha de pesquisa é a semiótica do gênero de terror – assunto recorrente em suas palestras e cursos de cinema.

Cíntia Teixeira dos Santos

Possui graduação em Jornalismo pela UFSC. Atualmente é assessora de comunicação do Sindicato dos Ferroviários e Metroviários do Litoral de Santa Catarina e assessora de comunicação do Sindicato dos Trabalhadores no Comércio de Tubarão e Região. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Jornalismo Institucional e Jornalismo Sindical.



Demétrio Panarotto

Doutor em Literatura (UFSC) e professor de roteiro no curso de Cinema da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Músico, roteirista, poeta, escritor e idealizador do programa Quinta Maldita (na webrádio Desterro Cultural) e do PIPA Festival de Literatura (na companhia de Juliana Ben). Tem interesse nas áreas de Literatura, Vida, Cinema, Coletividade, Poesia, Contemporaneidade, Canção...

Erik Dorff Schmitz

Doutorando e Mestre em Literatura pela UFSC, bacharel em Filosofia pela Faculdade São Luiz (FSL) e bacharel em Teologia pela Faculdade Católica de Santa Catarina (FACASC). Graduando em Letras Português, pesquisa nas áreas de Filosofia, Teologia e Literatura; especialmente nas seguintes linhas: Teopoética, Teologia do riso, Demoníaco na literatura, Gótico na literatura, Revisionismo histórico, Política e religião.

Fernanda Müller

Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura da UFSC. Professora de Língua Portuguesa e Literatura no Ensino Médio do Colégio de Aplicação da UFSC e editora-chefe da revista científica Sobre Tudo, publicação Interdisciplinar e de Ensino do Colégio de Aplicação. Atua em projetos de ensino, pesquisa e extensão, com ênfase nos campos do Ensino e da Crítica Cultural, abordando especialmente os temas: Epidemia e necropolítica na literatura; Relatos de viagem; Letramento literário e Interdisciplinaridade no ensino.



Gisele Tyba Mayrink Orgado

Pós-Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PPGET/UFSC), programa pelo qual concluiu Mestrado e Doutorado. Licenciatura e bacharelado em Letra Inglês pela UFSC e graduação em Comunicação Social, com especialização em Jornalismo pela Faculdades Integradas Hélio Alonso (FACHA/RJ). Pesquisadora sobre os Estudos Japoneses no Brasil, nas áreas de língua, literatura e cultura japonesa, atuando como professora de Língua e Cultura Japonesa; de Português como Língua Estrangeira; e de Inglês, no Curso Extracurricular de Idiomas da UFSC. Desenvolve pesquisas na área de tradução, atuando principalmente nos seguintes temas: Tradução entre literatura e outras mídias, incluindo cinema de animação; Tradução audiovisual; Tradução de literatura infantil e juvenil; Tradução e cultura; Paratextualidade e (para)tradução; e Lexicografia.

Lucas M. Schlemper

Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Literatura (PPGLit/UFSC) e graduado em Direito pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Membro do NELIC (Núcleo de Estudos Literários e Culturais/UFSC). Atua principalmente nas linhas de pesquisa de Poesia e *Aisthesis*, com ênfase em Poesia Brasileira e Literatura Brasileira.

Marta Machado

Doutoranda em Administração Pública pela Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Varga (FGV-EAESP). Mestre em Administração de Empresas pela Universidade de São Paulo (USP). Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora de produção na graduação em Cinema da UFSC. Pesquisa



principalmente nos seguintes temas: Produção, Comercialização e distribuição de filmes, Animação brasileira, Indústria criativa e a câmera na cobertura televisiva de campanhas eleitorais.

Patrícia Galelli

Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGAV/UDESC), na linha de pesquisa Processos Artísticos Contemporâneos. Graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade do Contestado. Integra o projeto de pesquisa Processos de Escrita /Escuta de Processos e o grupo de pesquisa Anecoica. Publicou os livros *Carne falsa* (Editora da Casa, 2013), *Cabeça de José* (Editora Nave, 2014), a publicação de artista *Um bicho que* (Miríade Edições, 2015/2016) e participou do projeto nacional *Formas breves com Gávea* (e-galáxia, 2014). Atua como escritora e artista, e investiga processos de escrita e suas articulações entre Literatura e Artes Visuais.





Sobre a organização

Leonardo Ripoll

Mestre em Informação e graduado em Biblioteconomia pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Possui experiência nas áreas de Sistemas de Informação, Psicologia e Ciência da Informação. Atua principalmente nos seguintes temas: Desinformação, Confiabilidade Informacional, Filosofia da Informação e Disseminação da Informação; e também nas intersecções entre Cinema, Literatura e Informação. Bibliotecário da UFSC e membro do Projeto Cinema Mundo desde 2015.

Marcio Markendorf

Professor Doutor em Literatura. Professor adjunto do Departamento de Artes da UFSC, lecionando no Curso de Cinema e no Programa de Pós-graduação em Literatura. Tem experiência na área de Letras e Cinema, com ênfase em Teoria da Literatura, Escrita Criativa e Gêneros Cinematográficos, atuando, pesquisando e publicando nas linhas de pesquisa Ficções da Realidade e Estudos de gênero. Coordenador do Projeto Cinema Mundo.

Renata Santos da Silva

Mestranda no Programa de Pós-Graduação de Literatura da UFSC. Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Cinema e Vídeo pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). Pesquisa Histórias em Quadrinhos com ênfase no Erotismo e na Sexualidade. Integra o Projeto Cinema Mundo desde 2018.





cinemamundo.cce.ufsc.br
facebook.com/cinemamundo

ISBN: 978-65-87206-36-3

BR



9 786587 206363