



**UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO E INOVAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS**

FELIPE ALVES FELINTO DE LIRA

O VAZIO E A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DE ANIMAÇÕES

RECIFE

2023

FELIPE ALVES FELINTO DE LIRA

O VAZIO E A CONSTRUÇÃO NARRATIVA DE ANIMAÇÕES

Dissertação apresentada à banca do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Indústrias Criativas.

Orientador: Cláudio Roberto de Araújo Bezerra
Coorientador: Breno José de Andrade Carvalho
Linha 1: Tecnologias, linguagens e produtos

RECIFE

2023

L768v Lira, Felipe Alves Felinto de.
O vazio e a construção narrativa de animações / Felipe
Alves Felinto de Lira, 2023.
148 f. : il.

Orientador: Cláudio Roberto de Araújo Bezerra.
Coorientador: Breno José de Andrade Carvalho
Dissertação (Mestrado) - Universidade Católica de
Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Indústrias
Criativas. Mestrado Profissional em Indústrias Criativas,
2023.

1. Animação (Cinematografia) - Crítica e interpretação.
3. Filmes - Crítica e interpretação. 4. Indústrias culturais.
I. Título.

CDU 791.43-252

Pollyanna Alves – CRB4/1002

FOLHA DE APROVAÇÃO

Aluno: Felipe Alves Felinto de Lira

Título da Dissertação: O Vazio e a Construção Narrativa de Animações

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) para obtenção do título de Mestre em Mestre em Indústrias Criativas. A presente dissertação foi defendida e aprovada em 17 de março de 2023 pela banca examinadora e constituída pelos professores:

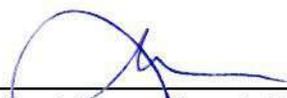


Prof. Dr. Claudio Roberto de Araújo Bezerra (Orientador)



Prof. Dr. Breno José de Andrade Carvalho (Coorientador)

Prof. Dr. Alexandre Figueirôa Ferreira



Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro

Recife
2023

AGRADECIMENTOS

Não poderia começar de outra forma, que não fosse agradecendo ao grande “design de cenários” do universo, Deus. A Ele sempre será o primeiro lugar em tudo que eu fizer, e especialmente aqui, nesta jornada que começou em meio a um momento tão atípico para o mundo, mas no qual tive a certa esperança que me ajudaria e que me traria bons ventos, e foi exatamente isto que aconteceu. Ao Criador minha infinita gratidão.

Ao meu Orientador Dr. Cláudio Roberto, meus sinceros agradecimentos por toda disponibilidade e conhecimento compartilhados ao longo desta pesquisa. De mesmo modo, ao meu Coorientador Dr. Breno José, com quem também tive a grata oportunidade de aprender os ofícios da docência. Agradeço a ambos pela dedicação, o respeito e a boa vontade com a qual me atenderam durante estes anos.

A minha companheira, amiga e incentivadora (dentre tantos outros cargos que posso citar), Gabriela Bibiano, a você o meu mais singelo sentimento de agradecimento, não teria conseguido sem a sua ajuda e o seu incentivo. Você foi um porto seguro no meio desta aventura a qual me dispus, certamente não teria iniciado este caminho se não fosse toda sua empolgação (e certeza) ao dizer que este era o mestrado que eu “tinha que fazer”, posso dizer que acertou.

A minha família, na pessoa da minha mãe que em sua simplicidade, mesmo não compreendendo a dimensão do mestrado, compartilhou comigo da felicidade do ingresso. E ao meu pai, a quem muito admiro, pela coragem, dedicação em viver e caráter. Minha gratidão pelos ensinamentos que são minhas reais referências.

Por fim, deixo aqui registrado para mim e para todos aqueles a quem esta pesquisa alcançar, minha imensa saudade que certamente disputa em escala com a minha gratidão ao meu sogro, Edvaldo Rodrigues (um segundo pai) que de nós se despediu pouco antes da pandemia. Agradeço todo amparo que me trouxe em vida, a adoção de coração, e descanso em saber que para além deste lugar há outros “cenários” nos quais um dia certamente nos reencontraremos.

Olhei para a terra e ela era sem forma e vazia...

(Bíblia, Jr. 4:23)

RESUMO

Num momento no qual a produção fílmica é marcada pelo uso exacerbado de recursos, principalmente os visuais, algumas obras persistem em promover uma imagem de vazio para o espectador. O mercado de animação é responsável por uma parcela significativa destas obras, a versatilidade da construção do seu espaço fílmico é ímpar, tornando-a um campo rico a ser explorado dentro das Indústrias Criativas. Mas assim sendo, é preciso investigar qual o papel do vazio na construção narrativa de animações, já que este recurso é frequentemente visto como uma “ausência de” e muito pouco como a “presença de”. Desta forma, esta pesquisa considera a presença do vazio na composição do espaço fílmico dos filmes de animação, buscando compreender sua influência sobre o espaço fílmico, além de investigar como diferentes culturas abordam o vazio. Para tal, este trabalho consistiu em uma revisão bibliográfica que explorou tanto o vazio, como os filmes de animação, e por fim, foi proposta uma abordagem metodológica para análise fílmica do vazio, a qual considerou as características que eram associadas a sensação de vazio para tecer uma categorização. A Análise Poética do Vazio (APV) foi utilizada para examinar o filme *O Menino e o Mundo* (2013) de Alê Abreu, no qual se observou uma forte associação do vazio aos mecanismos atencionais do protagonista, como também ao contexto de encantamento frente as descobertas que faz em sua jornada.

PALAVRAS-CHAVE: Indústrias Criativas; Animações; Vazio; Cenário; Cultura.

ABSTRACT

At a time when film production is marked by the exacerbated use of resources, especially visual ones, some works persist in promoting an image of emptiness for the spectator. The animation market is responsible for a significant portion of these works, and the versatility of building its filmic space is unique, making it a rich field to be explored within the Creative Industries. But that being the case, it is necessary to investigate the role of emptiness in the narrative construction of animations since this resource is often seen as an “absence of” and very little as the “presence of”. In this way, this research considers the presence of emptiness in the composition of filmic space in animated films, seeking to understand its influence on filmic space, in addition to investigating how different cultures approach emptiness. To this end, this work consisted of a bibliographical review that explored both emptiness and animated films, and finally, a methodological approach was proposed for the film analysis of emptiness, which considered the characteristics that were the sensation of emptiness to make a categorization. The Poetic Analysis of the Void (APV) was used to examine the film *O Menino e o Mundo* (2013) by Alê Abreu, in which a strong association of the void with the attention switches of the protagonist was observed, as well as with the context of enchantment in the face of the discoveries that do on your journey.

KEYWORDS: Creative industries; Animations; Void; Scenery; Culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Estudo Para os Cenários de <i>Coco</i> (2017).	18
Figura 2 - Fotograma de <i>Reparations</i> (2021).....	19
Figura 3 - Fotograma de <i>Neon Genesis Evangelion</i> (1995).	20
Figura 4 - Fotograma de <i>Eclosion</i> (2016)	23
Figura 5 - Concepção de Cenário do filme <i>Luca</i> (2021).	24
Figura 6 - Fotograma de <i>Alike</i> (2015)	26
Figura 7 - Produção de <i>The Liberator</i> (2020)	27
Figura 8 - Fotograma do filme <i>The Red Turtle</i> (2016).....	29
Figura 9 - Fotograma de Gerald McBoing-Boing (1950)	32
Figura 10 – “Simplicidade” em Fotograma de <i>If Anything Happens I Love You</i> (2020).....	33
Figura 11 - "Exagero" no Fotograma de <i>If Anything Happens I Love You</i> (2020).	34
Figura 12 - "Ênfase" no fotograma de <i>The Red Turtle</i> (2016).	34
Figura 13 - "Singularidade" em fotograma de <i>Alike</i> (2015).	35
Figura 14 - Fotograma de <i>Rango</i> (2011).	38
Figura 15 - Comparativo Entre Dois Universos de Alice.....	38
Figura 16 - Fotograma de <i>Tenchi Muyô</i> (1992).....	39
Figura 17 - Detalhe do Universo de <i>Arcane</i> (2021)	40
Figura 18 - Esquema das Doze Casas de <i>Cavaleiros do Zodíaco</i> (1986).	41
Figura 19 - Fotograma de <i>Avatar: a Lenda de Aang</i> (2005).	42
Figura 20 - Fotograma de <i>If Anything Happens I Love You</i> (2020).....	43
Figura 21 - Exemplar da Arquitetura Modernista <i>Casa Farnsworth</i> (1951).....	47
Figura 22 - Fotograma de <i>Love, Death & Robots</i> (2019).....	49
Figura 23 - Fotograma de <i>Quando os Dias Eram Eternos</i> (2016).	50
Figura 24 – Fotograma de <i>Quando os Dias Eram Eternos</i> (2016)	51
Figura 25 - Ideograma do <i>Ma</i>	53
Figura 26 - Fotograma do Filme <i>A Viagem de Chihiro</i> (2001).	54
Figura 27 - O <i>Ma</i> na Pintura de Hasegawa Tohaku	54
Figura 28 – Espacialidade <i>Ma</i> em <i>O Conto da Princesa Kaguya</i> (2013).	55
Figura 29 - Fotograma de <i>Akira</i> (1988).....	56
Figura 30 - Fotograma de <i>FullMetal Alchemist</i> (2009)	57
Figura 31 - Fotograma de <i>FullMetal Alchemist</i> (2009)	58

Figura 32 - Fotograma de <i>O Conto da Princesa Kaguya</i> (2013)	61
Figura 33 - Exemplar do <i>Buranku</i>	62
Figura 34 – Fotograma de <i>Neon Genesis Evangelion</i> (1995).....	63
Figura 35 – O Limite em Fotograma de <i>Neon Genesis Evangelion</i> (1995).	64
Figura 36 - Fotograma de <i>O Rei Leão</i> (1994).	67
Figura 37 - Fotograma de <i>Túmulo dos Vagalumes</i> (1988).....	68
Figura 38 - Fotograma de <i>Monster House</i> (2006).....	70
Figura 39 - Modelo Circumplexo de Afeto	70
Figura 40 - Fotograma de <i>Fantasmagorie</i> (1908).	72
Figura 41 - Fotograma de <i>Branca de Neve e os Setes Anões</i> (1937).....	73
Figura 42 - Fotograma de <i>O Castelo no Céu</i> (1986).....	73
Figura 43 - Fotograma de <i>Steamboat Willie</i> (1928).....	74
Figura 44 - Fotograma de <i>Gert The Dinosaur</i> (1914).....	75
Figura 45 - Fotograma de <i>Alice's Wonderland</i> (1923).....	76
Figura 46 - Fotograma com Cenário de <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937).....	77
Figura 47 - Fotograma de <i>Dumbo</i> (1941).....	78
Figura 48 - A Estética da UPA	79
Figura 49 - Fotograma de <i>Gerald Mc Boing Boing</i> (1950).....	80
Figura 50 - Fotograma de <i>Mr. Magoo</i> (1960).	81
Figura 51 - Fotograma de <i>Gerald Mc Boing Boing</i> (1950).....	82
Figura 52 - Fotograma de <i>Momotaru: Umi no Shinpei</i> (1945).	84
Figura 53 - Fotograma de <i>Koneko No Rakugai</i> (1957)	85
Figura 54 - Fotograma de <i>Kaze no Tani no Naushika</i> (1984).....	86
Figura 55 - Fotograma de <i>Aru Machikado no Monogatari</i> (1962)	87
Figura 56 - Fotograma de <i>Macaco Feio...Macaco Bonito...</i> (1929).....	89
Figura 57 - Fotograma de <i>Sinfonia Amazônica</i> (1953)	90
Figura 58 - Fotograma de <i>Batuque no Documentário O Planeta Stil</i> (2013)	91
Figura 59 – Fotograma de <i>Antunes e Bandeira</i> (1980)	92
Figura 60 - Obra Minimalista de Donal Judd.....	94
Figura 61 - Obra Sem Título (1984) de Judd	95
Figura 62 - Obra de Robert Morris.....	96
Figura 63 - Fotograma de <i>Morte e Vida Severina</i> (2010)	97
Figura 64 - Estilos Presentes em <i>O Projeto do Meu Pai</i> (2016).	98

Figura 65 - Fotograma de Torre (2017).....	100
Figura 66 – O Experimento de Harvard	103
Figura 67 - Fotograma de <i>Wildebeest</i> (2012).....	104
Figura 68 - Fotograma de <i>Sandbox</i> (2006).....	105
Figura 69 - Esquema da Análise Fílmica segundo Casetti e Chio	110
Figura 70 - Mapa Mental da Análise Poética de Gomes	112
Figura 71 - Mapa Mental da Análise Poética do Vazio.....	113
Figura 72 - Sequência o Menino e o Campo	116
Figura 73 - Sequência o Menino e as Nuvens	117
Figura 74 - Sequência o Menino e a Queda	118
Figura 75 - Sequência o Menino e a despedida do Pai.....	119
Figura 76 - Detalhe da Sequência da Despedida.....	120
Figura 77 - Sequência o Menino e o Esconderijo das Memórias.....	121
Figura 78 - Sequência o Menino e sua Partida.....	122
Figura 79 - Sequência o Menino e o Caminho da Lavoura.....	122
Figura 80 - Detalhe da Sequência do Caminho da Lavoura.....	123
Figura 81 - Sequência O Menino e a Troça.....	124
Figura 82 - Sequência o Menino e a Demissão	125
Figura 83 - Sequência o Menino e a Volta do Agricultor	125
Figura 84 - Sequência o Menino e a Fábrica.....	126
Figura 85 - Sequência o Menino e a Casa do Tecelão	127
Figura 86 - Sequência o Menino e a Praia.....	128
Figura 87 - Sequência o Menino e a Invasão	129
Figura 88 - Sequência o Menino e a Estação de Trem.....	129
Figura 89 - Sequência o Menino e o Embate	130
Figura 90 - Sequência o Menino e a Recordação	131

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Gráfico de Recorrência do Vazio.....	132
Gráfico 2 - Gráfico de Recorrência dos Quadrantes.....	133
Gráfico 3 - Gráfico de Recorrência das Emoções	133

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Comparativo entre a arte minimalista e as animações minimalistas.....	99
Quadro 2 - Comparativo entre a teoria da atenção com base em estímulos externos.....	102
Quadro 3 - Tipologias de Vazio na Composição Espacial.....	107

LISTA DE SIGLAS

ABRACCINE	Associação Brasileira de Críticos de Cinema
APV	Análise Poética do Vazio
FIRJAN	Federação das Indústrias do Rio de Janeiro
UNCAT	United Nations Conference on Trade and Development
UPA	United Productions of America

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. O ESPAÇO FÍLMICO.....	17
2.1 CENOGRAFIA E NARRATIVA	18
2.2 O ESPAÇO FÍLMICO DA ANIMAÇÃO.....	24
2.3 TIPOS DE ESPAÇOS FÍLMICOS	26
2.3.1 Espaço Arquitetônico: a Composição Espacial.....	28
2.3.2 Espaço Pictórico: A Composição Visual.....	31
2.3.3 Espaço Narrativo: O Environmental Storytelling.....	36
3. O VAZIO.....	44
3.1 PERSPECTIVAS CULTURAIS DO VAZIO.....	44
3.1.1 O Vazio Ocidental Por Lipovetsky.....	46
3.1.2 O “Ma” Por Okano	52
3.1.3 O Vazio Oriental Por Barthes.....	59
3.2 AS EMOÇÕES E O VAZIO	65
4. AS ANIMAÇÕES.....	72
4.1 A ANIMAÇÃO NORTE-AMERICANA E A UPA	75
4.2 O JAPÃO E O ANIME	83
4.3 O BRASIL E STIL	88
4.4 MINIMALISMO E A ECONOMIA DA ATENÇÃO	93
4.4.1 Minimalismo nas Artes Plásticas e na Animação.....	93
4.4.2 A Atenção e a Economia da Atenção	99
4.4.3 Economia da Atenção e as Animações Minimalistas.....	102
4.5 CLASSIFICAÇÃO DO VAZIO.....	106
5. METODOLOGIA E ANÁLISE	109
5.1 METODOLOGIA.....	109
5.1.1 Modelos de Análise Fílmica.....	110
5.1.2 Análise Poética do Vazio.....	112
5.2 ANÁLISE	114

5.2.1 Análise das Sequências.....	116
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
REFERÊNCIAS	138

1. INTRODUÇÃO

Uma folha em branco; assim começavam as atividades para os animadores clássicos. Uma área de trabalho vazia, e assim começam as atividades dos animadores digitais. A arte tende a debruçar-se sobre as possibilidades do vazio. O espaço em branco é para o artista um convite à criação. Desse modo, seja um animador clássico ou digital, ambos irão se deparar com um espaço vazio e trabalhar sobre as suas possibilidades de ocupação.

Ao entrevistar o animador e diretor Eric Goldberg, conhecido por trabalhos renomados na Disney e na Warner Brother's, Bancroft (2013, tradução nossa), o questiona sobre as coisas que mais lhe agradam fazer. Goldberg fala então sobre como se sente ao perceber a resposta do público ao filme e, além disso, ele menciona a capacidade do animador de “orquestrar mundos a partir de folhas de papel em branco, telas de computador em branco”, e com isso produzir uma resposta afetiva no espectador.

Diante das potencialidades do vazio ou da tela em branco, algo indispensável para o animador é a criatividade pela qual (e somente por ela), ele poderá desenvolver alternativas de ocupação que sejam atrativas ao público. A criatividade é, justamente, definida como “primeira característica da forma de produção das indústrias criativas” (BENDASSOLLI et al., 2009, p. 13). O espaço que resulta da utilização do vazio, tendo como principal característica a criatividade, é aquele sobre o qual Gil afirma que “Quando o vazio se abre, fabrica-se um outro espaço”(2019, p. 848).

Sobre este insumo indispensável às indústrias criativas, a *United Nations Conference on Trade And Development* (2012, p. 3) sugere três formas de articulação da criatividade, dentre as quais está a chamada “criatividade artística” a qual define como “a capacidade de gerar novas ideias originais e novas maneiras de interpretar o mundo”. Uma descrição que corresponde perfeitamente a aplicação do vazio nas animações, que se torna uma alternativa para o animador representar as dinâmicas do mundo da animação.

A UNCAT (2012), em seu relatório sobre a economia criativa, descreve quatro modelos para classificação da indústria criativa utilizados em diferentes regiões. Apesar de suas particularidades, um dos consensos entre esses modelos é a presença da indústria audiovisual. Por fim, em sua própria classificação, a UNCTAD cria quadro grupos de indústrias criativas, dentre as quais estão as de mídia, na qual se insere o seguimento da animação.

Mas, para além da Disney, o mercado do cinema de animação tem crescido exponencialmente, segundo Nyko e Zendron (2019). Se comparados os anos de 2016 e 2017,

houve um aumento de 30% na produção de animações nacionais. Em 2017 essas produções também representaram uma parcela de 20% dos lançamentos de animações nos cinemas brasileiros, enquanto o valor de consumo de animações no mercado nacional foi estimado em cerca de R\$ 4,9 milhões no ano de 2016, reflexo de uma busca crescente por essa construção do imaginário.

Por sua vez, o site Screenskills.com (2023), que se dirige a profissionais do mercado audiovisual, traz uma lista de algumas profissões relevantes no mercado de animação, dentre elas, além dos designers de cenários, os artistas de *concept*, iluminação e também os diretores de arte, são algumas das que desempenham papel relevante na produção destes espaços.

São profissionais que integram o segmento de mídias das Indústrias Criativas, que contribuíram para que o audiovisual fosse responsável por cerca de 38,5 mil postos de trabalho formais no país em 2020, cenário no qual se estima que Pernambuco cooperou com 10,9% do total de vagas do segmento (FIRJAN, 2022). Além disto, o seguimento de mídia com o de entretenimento, contam com uma estimativa de crescimento de 4,7% ao ano, até 2025 (PWC, 2021).

No âmbito da criatividade, a questão do uso narrativo do vazio emerge com força no cinema contemporâneo que, segundo Lipovetsky e Serroy (2009), encontra-se na chamada era da “hipermodernidade”. Para os dois autores, este novo patamar da modernidade se figura na demasia, todos os recursos são superlativos, as informações são acumuladas e replicadas constantemente para reforçar as premissas da obra, com estilo exagerado tal qual foi o barroco.

Tal utilização elevada de recursos impacta diretamente a direção de arte, setor que é responsável, entre outras coisas, pelos cenários, sendo encarregado técnico pela “visualidade do filme, a sua estética” (LACERDA, 2023). Barreira (2017, p. 212), observa que a “crescente complexidade das construções corresponde igualmente ao aumento dos custos, tornando o trabalho do departamento de arte um dos mais onerosos das grandes produções”.

Isto ocorre, devido ao cinema hipermoderno (LIPOVETSKY; SERROY, 2009) explorar uma cultura social igualmente desregulada. Já não se trata então de realizar uma obra de “bom gosto”. Este conflito de qualidade passa ao segundo plano, à medida que as obras mais identificadas com esta sociedade contemporânea são que aquelas que conseguem lhe saciar uma sede exacerbada. Este exagero não se figura apenas no excesso de elementos, mas também no seu oposto, a ausência de elementos, naquilo que os autores mencionam como um “cheio de vazio” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009).

Nos filmes de animação esta utilização exacerbada de recursos, impactou o tempo de

desenvolvimento das ações que foi suprimido, assim, outros recursos, como os diálogos falados, suplantaram a atenção que deveria ser dada a imagem (PEGORARO, 2011). Além disso, para Junior (2014) a imagem necessita de um tempo de observação proporcional a sua leitura, pois se o espectador não consegue compreender a imagem, então é por ela dominado.

Mas, no contexto da hipermodernidade, a construção do sentido vai além de uma estrutura metafísica; antes disso, ela tenta transmitir em seus elementos os ideais sociais contemporâneos de indivíduos, por vezes conturbados pela quantidade exacerbada de estímulos (LIPOVETSKY; SERROY, 2009).

Para Gil (2019), há um ponto onde a filosofia e as artes, nas suas mais distintas formas, se encontram. Essa convergência dá ocasião a experimentar as multiplicidades de resultados que podem surgir de tal junção. Dela também emerge uma enorme diversidade de problemáticas a serem exploradas.

E pode-se dizer que é na convergência entre filosofia e arte, que se encontra o vazio cenográfico. Esse espaço transitório, fabricado pela ausência, ainda segundo Gil (2019), é um vazio que não deve ser considerado um “nada”, pois mesmo na sua natureza complexa e incerta, pode-se retirar dele uma multiplicidade de informações.

Além disso, observa-se que a construção da consciência da sociedade é constantemente intermediada pela imagem, já que a sua natureza linguística fez desses elementos representativos os responsáveis pela formação de sentido em suas experiências (VELÁSQUEZ, 2019). Assim, para Fontcuberta (2016) talvez sejam as imagens as grandes algozes na batalha travada pela sobrevivência da humanidade, e, à medida que se compreende a imagem enquanto espaço social, é necessário também observá-la com o cuidado que tal posto requer.

Segundo para Fontcuberta (2016), se outrora as imagens acompanhavam de forma passiva o desenrolar da história da humanidade, possuem atualmente uma força intensa, tal qual um projétil, que pode ser lançado a qualquer momento, contra quem quer que seja. Essa natureza, também descrita por Benjamin (2020, p. 93) ao afirmar que a arte “golpeia o observador”, é um dos traços que teriam feito a arte fílmica atingir tamanha demanda, por conseguir acessar os espectadores de forma extremamente impactante.

Foi o processo de produção em massa das imagens que resultou na distorção da forma com que os indivíduos se relacionam com elas (FONTCUBERTA, 2016). No cinema essas imagens encontram o consumo das grandes massas, que, conforme Lipovetsky (2009), geram, tal qual a moda, um comportamento replicante entre os espectadores, modificando a percepção e as preferências dos seus observadores.

Pegoraro (2011) observa como na ocasião da Segunda Guerra Mundial, por exemplo, os estúdios Disney produziram animações que visavam influenciar como os estadunidenses consumiam os seus insumos (dentre eles os combustíveis) e como gerenciavam as suas finanças, conduzindo esforços para uma produção de escala massiva, com fins de proliferar ideologias políticas.

Nesse mesmo contexto, Benjamin (2020) descreve como essas mudanças no processo de consumo muitas vezes acaba por suprimir a experiência do espectador. O autor exemplifica como, ao ver um filme, o observador pode simplesmente não perceber a paisagem que se constrói na obra, resultando em uma perda na absorção de informações. Diante de tais complexidades na construção da comunicação, da imagem fílmica, em especialmente nas animações, pode-se questionar qual o papel do vazio na construção narrativa das animações.

Para Benjamin (2020), o mercado fílmico foi responsável por causar uma fissura na crença de que imprimia uma divisão entre o que seria o mundo real — partilhado pelo consciente coletivo —, e o mundo dos sonhos — restrito à consciência individual. Essa abertura se dá, porque o cinema revisitou elementos que passaram a compor o sonho coletivo. É nas animações que o autor encontra o arquétipo dessa construção, utilizando, para exemplificar sua visão, o personagem dos filmes de animação, Mickey, que passou de uma ideia individual, para tornar-se parte do imaginário coletivo.

Já para Guimarães e Fantin (2016), essa vivência construída entre o imaginário fílmico e a identidade individual do espectador faz do filme um agente socializador, permitindo diversos encontros, dentre os quais está o do indivíduo com a cultura representada neste universo ficcional, tornando o filme um mediador da interculturalidade.

Benjamin (2020) também reforça o papel social do filme, ao descrever como as formas sob as quais a obra se constrói e revela-se ao espectador, o faz compreender melhor as forças atuantes sobre sua própria vida. O autor enfatiza como os objetos cênicos e as ambientações podem ser utilizadas como parte dessa experiência investigativa em busca da compreensão tanto interna — entendendo certas nuances de sua própria vida —, quanto externa — em relação à perspectiva em que o mundo é apresentado às câmeras.

Qualquer investigação em torno das imagens, que não considere suas matrizes culturais, estará restrita à camada superficial desses elementos, ao mesmo passo que é preciso também considerar não haver como explorar o papel da construção social por meio da imagem, sem considerar as nuances das histórias, não apenas dos indivíduos, mas também dos objetos componentes dessa imagem (JUNIOR, 2014). Nesse sentido, Pedraza (2017), em sua pesquisa

sobre a obra de Waltercio Caldas, e Gordon Matta-Clark, traçam uma perspectiva sobre o conceito de vazio, e pontuam como as culturas ocidentais e orientais possuem abordagens diferentes relativas ao vazio, em visões estritamente opostas.

Ora, a ambivalência cultural do vazio o torna um recurso complexo, reforçando a necessidade de estudos que abordem sua aplicação no espaço fílmico e os seus efeitos. Esse vazio é, segundo Barthes (2007), um elemento paradoxal, já que é constituído intencionalmente para saciar a necessidade que se tem dele, tal qual quem se alimenta de um tempura com seus espaços vazios.

É, para Gil (2019), algo que não pode se constituir no espaço pela ocupação ou composição de elementos. É um vazio que em dado momento passará a ser algo, mas um algo não materializado. É, portanto, caracterizado por uma relação de espaço-tempo, o que o torna ainda mais intrinsecamente ligado às animações, já que conforme pontua Williams (2016) a animação se constitui da relação entre o tempo e o espaço.

Barthes (2001) ainda propõe duas formas recomendáveis sob as quais um signo poderia ser apresentado, sendo ele utilizado de uma forma franca, reduzindo a distância entre esse signo e seu significado ou sendo abordado de uma forma aprofundada, permitindo a compreensão de algo mais interno. Essa abordagem estaria mais ligada ao momento que ao conceito. Para o autor, uma abordagem intermediária a essas outras duas, seria um produto limitado, seja pelo temor em relação à perspectiva simplista primária ou pelo temor de uma complexidade total.

Nesse sentido, o vazio se mostra como um signo extremamente eficiente e dificilmente poderá ser abordado de uma forma intermediária, tal qual o autor menciona, tornando provável sua abordagem sob as duas outras perspectivas. Desta forma, o vazio pode ser aplicado tanto de uma forma mais próxima da sua essência enquanto vazio, quanto tomando um aprofundamento de significado em relação ao momento que se apresenta.

Esta investigação, no que lhe concerne, pode contribuir significativamente para o exercício da direção de arte no que diz respeito ao cenário, bem como a toda gama de profissionais que atuam em sua construção, fornecendo informações que podem conduzir a utilização do vazio. Um contributo de extrema relevância para narrativa das animações, visto que conforme Pereira (2017, p. 130) a relação de conexão entre a direção de arte e o espaço ganhou “uma importância-chave no desenvolvimento cênico e tornou-se um dos principais elementos receptores da visualidade”.

Assim, esta pesquisa tem por objetivo compreender o papel do vazio nas relações espaciais das animações e em seus processos de produção. Também pretende apresentar as

abordagens culturais a respeito do vazio, distinguindo quais simbologias podem ser relacionadas a ele e qual sua relação e influência nestas etapas, permitindo, assim, sistematizar e categorizar o seu uso em tais obras. Definem-se como objetivos específicos desta pesquisa: apresentar as relações espaciais presentes nas animações e seus atores; identificar as percepções sobre o vazio na cultura ocidental e oriental; identificar os momentos no processo de produção de animações em que o vazio é percebido; estabelecer categorias de vazios cenográficos utilizados nas animações.

Metodologicamente, optou-se por utilizar a análise filmica, para a qual foi escolhido como estudo de caso o filme *O Menino e o Mundo* (2013) de Alê Abreu. No entanto, para haver uma análise mais aprofundada quanto ao vazio na obra filmica, foi necessário propor uma forma de análise diferente, com base em modelos já propostos por outros teóricos. A proposta desenvolvida foi denominada de Análise Poética do Vazio (APV) e baseou-se numa junção de parte da proposta de Casetti e Chio (2014) e da Análise Poética de Gomes (2004). Além disso, a pesquisa iniciou-se com uma revisão bibliográfica a respeito do vazio e de seu conceito, assim como de sua relação com o espaço filmico e com os filmes de animação.

Para dar conta de seus objetivos, além desta Introdução, a dissertação conta com mais seis capítulos. O Capítulo Dois, denominado de “O Espaço Fílmico”, aborda o conceito de espaço filmico, bem como suas classificações e seus elementos constituintes, permitindo uma maior compreensão sobre as relações espaciais e de como o vazio atua nesse contexto. No Capítulo Três, chamado de “O Vazio”, discute-se o conceito de vazio e algumas de suas perspectivas culturais, a partir de alguns teóricos que abordaram o vazio de forma positiva e outros que o fizeram de forma negativa.

No Capítulo Quatro, “As Animações”, é apresentado um panorama da história das animações tendo como direcionamento sua relação com o vazio, além disso, será analisado o conceito de Economia da Atenção e sua influência sobre a utilização do vazio. No Capítulo Cinco “Metodologia e Análise”, são descritos os caminhos metodológicos que a pesquisa percorreu e os procedimentos necessários para realizar a Análise Poética do Vazio, sendo logo em seguida apresentadas as análises realizadas no objeto de estudo. Por fim, as considerações finais retomam a problemática desta dissertação e os resultados encontrados.

2. O ESPAÇO FÍLMICO

A imagem que se vê na animação é fruto da representação de relações espaciais. Ao analisá-las, deve-se considerar primeiro que há um mundo, racionalmente construído pelos animadores, para abarcar a narrativa; sendo assim, as razões que embasam a produção destes espaços deveriam ser passíveis de exame, permitindo uma compreensão das suas motivações. Por outro lado, esse mundo é a morada dos personagens, eles relacionam-se com este universo de maneira peculiar. A capacidade dos personagens de mover-se por esta paisagem é um dos princípios que fundamentam a animação; além disto, este universo é absorvido pelo espectador e suas respostas ao filme são influenciadas por estas relações de espaço (PIKKOV, 2010, p. 130-132). Para Lynch (1960, p. 16-19), a imagem que se constrói do espaço é fruto da dinâmica existente entre o observador e o ambiente, no qual o observador, segundo sua própria estrutura, “seleciona, organiza e dota de sentido aquilo que vê”.

Todavia, caso o espaço apresentado restrinja a um número muito reduzido de elementos ou mesmo a um plano de fundo neutro, as composições serão denominadas aqui simplificarmente de vazio, devido sua natureza de ausência. Ora, se o cenário fornece elementos que constituem significado para a imagem deles apreendida, é preciso compreender como o vazio se relaciona na construção dessas camadas, como ele se constitui como recurso para sua composição.

Autores como Mateu-Mestre (2010) e McCloud (1995) defendem que os artistas podem optar por recusar-se a fornecer informações visuais ao espectador, permitindo que eles interajam de forma mais ampla com a obra. Assim, na então recusa de mostrar ou criar um elemento, estão, na verdade criando um vazio, uma forma espacial que necessita ser investigada.

Lynch (1960) propõe que uma análise da imagem do espaço pode ser realizada levando em conta sua identidade, ou seja, o observador deve conseguir distinguir os elementos que a compõem, não quanto a sua natureza, mas sim em relação a sua presença. Além disto, deve-se ter consciência de sua estrutura, compreendendo a forma como os elementos se relacionam nesta composição e em relação ao observador e, por fim, compreender quais os significados que lhes são cedidos pelo observador.

Para Pikkov (2010, p. 134), o espaço fílmico das animações pode ser compreendido por meio de uma relação ambígua entre um “espaço-objeto”, compreendendo a composição que forma um todo de sua imagem, outrora como um “espaço-personagem”, pois se considera que

os elementos nele presentes podem apreender seu próprio mundo e constituir com eles relações de ocupação.

Desta forma, para compreender o vazio espacial, é preciso inicialmente entendê-lo como entidade presente e manifesta no espaço fílmico, compreendendo como ele se constitui a partir dos elementos presentes nele, e de como pode ser utilizado para produzir sentido na construção narrativa das animações.

2.1 Cenografia e Narrativa

O cenário é um dos elementos mais importantes e um dos maiores responsáveis por fornecer a identidade visual da animação. O site Screenskills.com (2023), que se dirige a profissionais do mercado audiovisual, traz uma lista de algumas profissões relevantes no mercado de animação, dentre elas, além dos *designers* de cenários, os artistas de *concept*, iluminação e também os diretores de arte são algumas das que desempenham papel relevante nesse sentido.

Para Bancroft (2013), é indispensável que a linguagem do cenário de seus personagens sejam coesos, pois esta harmonia entre os elementos é que permite que o espectador possa conectar-se ao universo da narrativa. Portanto, sendo o cenário, para construção de narrativas das animações, um elemento tão importante quanto os personagens (figura 1), e fruto do trabalho de diversos profissionais no âmbito das Indústrias Criativas, é preciso abordar o seu conceito para melhor compreender o seu impacto narrativo.

Figura 1 - Estudo Para os Cenários de *Coco* (2017).



Fonte: Lasseter (2017).

No entanto, chegar a um consenso do que se denominaria cenografia aparenta ser uma tarefa árdua. Segundo Serroni (2013), o cenógrafo pode ser compreendido como um artista que se incumba da atividade de conceituar a obra dramaturgicamente, por meio do recurso espacial. O autor enfatiza a multiplicidade de atuações da cenografia na atualidade e a necessidade de compreendê-la, observando as particularidades de sua aplicação em cada um de seus segmentos, sendo, no entanto, imprescindível que haja a dramatização dos elementos cênicos, pois eles precisam constituir um significado que complemente a narrativa.

Uma simples cadeira, por exemplo, inserida em um contexto cênico, não tem somente a sua função elementar de ser um objeto para sentar-se, pois agrega para si novos sentidos em tal condição (figura 2). Dessa forma, os elementos de composição do espaço cênico são dotados de significados, são metáforas materializadas, são uma forma de narrar histórias sem a verbalização destas, pois, conforme Howard (2015, p. 41-42), o “espaço é elástico, emocional e móvel” (HOWARD, 2015, p. 41-42).

Figura 2 - Fotograma de *Reparations* (2021)



Fonte: wilsonborja.com, 2023¹.

Assim, para Howard (2015), parte imprescindível da tarefa de apropriação do espaço por parte do cenógrafo é compreender o porquê de alguns cenários exercerem tanta atração ao público, enquanto outros são respondidos com apatia. Segundo a autora, o cenógrafo deve compor as informações da obra como em uma receita que se faz a cada ingrediente, para que com isto o público desenvolva uma ligação emocional ao que é apresentado.

¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iDvseqH9HEo&ab_channel=LALIFF. Acesso em: 30 maio 2023.

E na obra fílmica, sobretudo, as animações, a tela oferece múltiplas possibilidades de se trabalhar o cenário, deixando às vezes a figura humana a um papel secundário. Até mesmo a construção da experiência fílmica pelo público está ligada à relação de espacialidade presente na consciência humana, pois é através dos conceitos da realidade, que o audiovisual opera sua construção de sentidos e, por um momento, o universo apresentado pode se sobrepor à “realidade” (BAZIN, 2018).

Libertando o audiovisual a capacidade narrativa do cenário, pode ele, no entanto, se eximir de fornecer informações da composição espacial e isto ocorre de maneira consciente, pois o foco da cenografia ultrapassa a relação quantitativa de informações, concentrando-se nas funções que podem ser exploradas, por meio destes elementos e de sua natureza (BAZIN, 2018).

Nesse contexto, pode-se enumerar quatro estratégias empregadas na composição fílmica para suprimir as informações do quadro situacional de determinados eventos. A primeira delas é aquela na qual o evento ocorre em um local de baixa luminosidade, que restrinja a visibilidade. Outra forma, seria substituir a imagem por um momento completamente preto, costumeiramente utilizado em mudanças de cenas. Além disso, pode-se valer de planos fechados, como *close-ups* que impossibilitem a compreensão das relações espaciais do evento; por fim, o próprio cenário pode ser conduzido a sair de cena, dando ênfase ao evento e rompendo com as propriedades simbólicas da matéria (figura 3). Nesse contexto, as composições de cenário são ocasionalmente substituídas por planos de fundo neutros. Este grau de abstração da informação situacional raramente pode ser atingido por outro método, que não este (GAUDREAU; JOST, 2009).

Figura 3 - Fotograma de *Neon Genesis Evangelion* (1995).



Fonte: imdb.com, 2023².

² Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0112159/mediaindex/?ref_=tt_mi_sm. Acesso em: 30 maio 2023.

A relação entre narrativa e cenário é facilmente observada em alguns textos. Benjamin (1987), por exemplo, traz, em sua visão sobre o narrador, duas *personas* imprescindíveis para a compreensão desta relação. Em um ponto, há o camponês, que tem sua natureza limitada a um dado número de cenários, se encontra ligado à sua terra de origem, trazendo consigo suas experiências regionais e uma forte ligação com a cultura local. Esta limitação das relações espaciais se faz perceber nas histórias que ele vive e comunica.

Por outro lado, há o marinheiro. Ao contrário de seu antecessor, esse narrador tem uma relação espacial ampliada, ele perpassa vários cenários, tendo experiências diversificadas e isto traz um enriquecimento de seu repertório narrativo, o qual é transmitido para outros tantos camponeses. O marinheiro é como um veículo, que transporta histórias de um espaço ao outro (BENJAMIN, 1987).

A natureza narrativa está assim ligada ao processo vivencial, pois as experiências pessoais são uma das formas de inspiração para um narrador, que busca dentro desses acontecimentos as narrativas que podem ser concebidas. São narrativas que podem também ser trazidas de longe (como aquelas trazidas pelo marinheiro), mas que se tornam mais efetivas à medida que o ouvinte se desprende de si e mergulha naquilo que lhe é transmitido. Quanto mais intenso é este processo, mais ele consegue se fixar a esta narrativa, ao ponto de ele mesmo tornar-se narrador dessa história (BENJAMIN, 1987).

Do mesmo modo, o audiovisual traz o público à vivência do que lhe é narrado, numa relação em que a imagem o conduz à sensação de pessoalidade daquilo que é exibido, de forma que a consciência interage com sua perspectiva e as ações de seus personagens é percebida de forma muito pessoal, dando a sensação de que se está dentro daquele espaço, observando os acontecimentos do mesmo ponto de vista, que estão tendo os personagens envolvidos (BALÁZS, 2018).

Já na estrutura da jornada mitológica dos heróis, proposta por Campbell (1989), tem-se como momento inicial “o chamado da aventura”, no qual a figura central da narrativa é impulsionada a iniciar sua trajetória, pois o eixo central da história é transportado para outro cenário, normalmente desconhecido por este protagonista e dotado de inúmeros elementos simbólicos, que descrevem os martírios aos quais o herói será exposto, como também as recompensas que o esperam.

Percebe-se assim quanto as relações espaciais coadunam com o desenvolvimento das ações dos personagens e de como novos cenários denotam novas possibilidades narrativas. Não

surpreende que, ao citar algumas das áreas favorecidas pelo trabalho de Campbell, Vogler (2015) mencione os cenógrafos, dado que sua atividade consiste na construção de narrativas visuais e o monomito defendido disponibiliza recursos para o desenvolvimento de universos mais consistentes, em termos de narrativa.

Pode-se observar três pontos importantes, onde os contextos cenográficos seriam alterados durante a jornada do herói: o primeiro seria o Mundo Comum, em seguida, seria o Primeiro Limiar e, por fim, a Caverna Secreta. O Mundo Comum é o espaço inicial, um local onde geralmente o herói se sente deslocado, cuja trivialidade é inquietante, enquanto a transposição do Primeiro Limiar é o momento em que o personagem realmente inicia a sua ação de jornada, é também neste ponto da narrativa que surge o Mundo Especial (VOGLER, 2015).

Oposto ao seu antecessor, o Mundo Especial é um local que traz estranheza por ser dotado de múltiplas características singulares. Logo mais o herói chegará à Caverna Secreta, um local de tribulação que contém o objeto alvo da busca. Para além desses pontos, como sugere o próprio nome (jornada) o herói encontra-se em constante movimento, perpassando tantos outros cenários quantos sejam necessários à conclusão de seus objetivos e seu retorno ao Mundo Comum (VOGLER, 2015).

Em seus estudos sobre os contos de magia presentes nos folclores, Propp (2002) também identifica uma estrutura monotípica, classificando os personagens por suas funções e descrevendo-os por sua essência. Pode-se destacar, assim como na Jornada do Herói, momentos de acesso a cenários diferentes, que pressupõem ganchos importantes na narrativa, tais quais o “Afastamento”, que se refere a um dos membros da família apresentada na “situação inicial”: este personagem deixará sua casa e partirá em uma viagem por motivos variados.

Há também a “Mediação”, que trata do momento de inserção do herói na narrativa. Em outro local do universo ficcional: o personagem que se tornará o herói do conto é informado sobre a existência de uma questão que caberá a ele resolvê-la; na “Partida”, este indivíduo deixa o seu local de origem e adentra a uma jornada em busca dos objetivos apresentados na Mediação. Todavia, o herói terá de equipar-se com ferramentas (de naturezas diversas) que o ajudarão na conclusão da missão (PROPP, 2002).

Só então ocorrerá a “Viagem Com Guia”, onde ele será direcionado ao local de seu objetivo. Nas funções conclusivas, o herói tende a retornar a sua origem, podendo tanto enfrentar outras provações no percurso de volta (Perseguição), como também podem-se abrir novos arcos narrativos no conto, até que, por fim, o herói atinja os troféus de suas tarefas (PROPP, 2002).

Em seus estudos sobre a dramaturgia, Freytag (1900) propõe, por meio de um gráfico piramidal, um modelo para compreensão do desenvolvimento do arco narrativo. Cada uma destas situações apresentadas pode se desenvolver em cenas particulares ao momento ou podem ser compiladas em uma sucessão de cenas que estejam interligadas. Todavia, nesta última situação, o mais usual é que o momento do Clímax seja isolado em uma cena própria.

O autor também esclarece que a concepção de cena, para o diretor de um filme, está ligada à espacialidade, primeiro porque esta pode ser para ele o sinônimo do “espaço cênico”, o ambiente onde se desenvolve a trama, segundo, porque para este profissional uma mudança de cena ocorre em conjunto com uma mudança de cenário, reafirmando a ligação entre a cenografia e os arcos narrativos. As cinco partes que compõem a chamada Pirâmide de Freytag são: a exposição, o aumento da ação, o clímax, seguido pelo declínio da ação e, por fim, o desfecho (LUPTON, 2020).

Se algumas formas narrativas podem inibir a importância dos cenários, para Bazin (2018) o inverso acontece nas relações filmicas. Neste modelo narrativo, a figura humana chega ao ponto de ser dispensável, a história pode ser construída mesmo sem que haja um personagem humanoide, pois o próprio cenário pode ser incumbido da função de comunicar as mensagens desejadas, já que a imagem pode doar aos elementos cênicos um papel performativo na ação que se desenvolve (figura 4).

Figura 4 - Fotograma de *Eclosion* (2016)



Fonte: [nanu.blog.br](https://nanu.blog.br/eclosion-nanutflix/), 2023³.

Enquanto no teatro o espaço cênico se delimita pelo palco, espaço restrito, onde os atores performam, no cinema, o espaço cênico é expandido para um universo próprio. Nesse contexto,

³ Disponível em: <https://nanu.blog.br/eclosion-nanutflix/>. Acesso em: 30 maio 2023.

embora a figura humana possa tomar uma posição central na narrativa, ainda há de se considerar todo o universo que circunscreve esta narrativa, onde o papel da figura humana é apenas ser mais uma parte que compõe este sistema, com a possibilidade de ser substituída.

2.2 O Espaço Fílmico da Animação

Sendo a imagem fílmica do cenário uma representação destes espaços e, simultaneamente, uma representação da mente de seus observadores, ao analisar o espaço fílmico da animação é preciso ter noção de três grupos de indivíduos, que atuam sobre sua formatação. Em primeira instância, têm-se seus animadores, que são os primeiros a vislumbrar este mundo, responsáveis pelo design dos espaços e pela forma como eles serão apresentados.

Outro grupo são os espectadores, pois para eles se destinam as imagens em movimento e, embora estejam visualmente restritos ao que é apresentado na tela, suas mentes apreendem a construção de um universo que se expande para além do quadro. Mas há, entre estes dois polos, os personagens que habitam o mundo diegético: eles são pensados como moradores pelo primeiro grupo e servem como guias para o segundo.

Quanto aos animadores, ao contrário do filme *live-action*, o filme de animação possui uma composição espacial especialmente racional, no sentido de que cada um dos elementos dispostos neste espaço foram pensados não só para compor o ambiente em termos estéticos e funcionais, mas também para compor a narrativa, sendo elementos dotados de significado (figura 5); cada um deles é planejado considerando esta dupla função e, quanto mais próximo das técnicas tradicionais de animação, mais próxima desta premissa estará o filme (PIKKOV, 2010).

Figura 5 - Concepção de Cenário do filme *Luca* (2021).



Fonte: Casarosa (2021).

Bahiana (2012) afirma que “um dos elementos mais poderosos do cinema” é a capacidade que ele têm de criar “metáforas visuais”; composições que provavelmente só seriam experimentadas na dimensão dos sonhos são postas na tela pela obra fílmica e estas obras tornam visíveis e “concretas” ao espectador ideias que são, em sua mente, abstratas.

Wells (2007, p. 34-35) reforça a característica das metáforas visuais, lembrando que o animador deve assegurar que os elementos que compõem a imagem sejam portadores de significado. Para isto, o autor elenca três aspectos que devem ser considerados em sua produção: primeiro, a composição deve fornecer as informações essenciais da narrativa, permitindo que o espectador conheça os personagens e tendo as noções primordiais da história; em seguida, a composição visual deve não só fornecer informações novas, como também fazer alusão às apresentadas previamente.

Por fim, como dito anteriormente, deve-se ter em conta que estas imagens podem assumir um papel “simbólico” dentro da animação, ao apresentar de forma visual questões abstratas. Assim, uma composição espacial minimalista pode fornecer apenas as informações pertinentes ao observador, revisitando-as quando necessário, ao mesmo passo que sua forma abstrata permite a representação de questões da mesma ordem (WELLS, 2007, p. 34-35).

Ora, se para o animador o vazio restringe o que é “dito” durante o filme, para os espectadores, muitas vezes de forma inconsciente, eles estão sendo conduzidos espacialmente pelo animador para o ponto focal desta paisagem. Para este grupo, a animação atua em duas abordagens inversas: se, por um lado, a obra fílmica conduz a experiência do indivíduo e pode recorrer a determinadas formas para gerar certos resultados psicológicos, por outro, o filme é ele mesmo uma representação das respostas psicológicas do espectador (AUMONT et al., 1995, p. 225-229).

O filme configura-se da maneira como a mente processa os estímulos, seja do campo da atenção, das respostas emocionais ou do despertar das memórias (AUMONT et al., 1995, p. 225-229). Esta configuração influencia diretamente a construção do espaço fílmico, no qual o vazio atua como representação psicológica e exerce, de mesmo modo, influência psicológica sobre o espectador.

Já sobre os personagens, Bahiana (2012) afirma que a construção visual do universo de um filme deve ser capaz de descrever seus habitantes, sem ser preciso haver qualquer tipo de explicação verbal (figura 6), isto pode ser observado no curta *Alike* (2015), no qual o cenário revela a sobrecarga que o trabalho exerce sobre a vida de um dos personagens. Lynch (1960), por sua vez, destaca que cada indivíduo produz uma imagem própria do espaço que observa,

baseada em suas características pessoais e singulares, podendo também haver similaridades entre as imagens que um grupo, com dada homogeneidade, produz.

Figura 6 - Fotograma de *Alike* (2015)



Fonte: imdb.com, 2023⁴.

Para Pikkov (2010), a imagem que a animação produz do espaço nada mais é do que uma representação daquilo que pode ser compreendido como a “mente coletiva” dos personagens, ou seja, o cenário da animação reproduz visualmente a maneira como estes personagens enxergam o seu universo. Para o autor, isto é o mais próximo que se pode chegar de uma compreensão sobre a mentalidade destas entidades. Além disto, ele defende serem os personagens, em conjunto com o espaço fílmico da animação, os agenciadores primordiais entre a narrativa e o seu espectador.

2.3 Tipos de Espaços Fílmicos

Em sua pesquisa sobre o conceito de espaço no audiovisual, Fioravante (2018) destaca a existência de três tipologias de espaços fílmicos, abordadas na literatura dos estudos geográficos. De maneira similar, Éric Rohmer (1991, apud BORGES, 2019) também tece uma categorização tríplice do espaço fílmico. É preciso, inicialmente, diferenciar o termo *espaço fílmico* aqui empregado de forma geral da relação de espaço construída pela obra fílmica, pois ambos os autores também utilizam esse termo para referir-se a classificações específicas de espaço.

⁴ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt5293824/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 14 fev. 2023.

A primeira tipologia apresentada por Fioravante (2018) é a do Espaço Cinemático, ambientes que comportam toda a linha de produção, em todas suas fases até o momento da distribuição (figura 7). Todos os espaços que abarcam as estruturas destinadas a esse fim são considerados cinemáticos; é preciso, no entanto, distinguir o Espaço Cinemático do lugar cinemático: este último refere-se ao lugar que está sendo apresentado pela obra.

Figura 7 - Produção de *The Liberator* (2020)



Fonte: awn.com, 2023⁵.

O Espaço Fílmico, por sua vez, trata do universo criado para comportar a história, é uma “realidade” produzida por meio das imagens e abrange o dentro e o fora de quadro. Por fim, o Espaço Narrativo está interligado com a construção do sentido de lugar⁶, que se dá à medida que a trama desenvolve e confere suporte à lógica deste universo (FIORAVANTE, 2018).

Como dito, Rohmer (1991, apud BORGES, 2019) também propõe, em sua pesquisa sobre o filme *Fausto* (1926), de Murnau, uma tríplice categorização do espaço fílmico com base em seus aspectos constituintes. O Espaço Pictórico, como o termo sugere, está associado a relações imagéticas que remontam à pintura e considera os elementos plásticos da composição. O Espaço Fílmico é mais uma tipologia apontada pelo autor e refere-se ao conjunto dinâmico da espacialidade do filme, tanto no que diz respeito à mobilidade da câmera quanto a mobilidade do que está sendo mostrado por ela. Por fim, destaca-se aqui o conceito do Espaço

⁵ Disponível em: <https://www.awn.com/news/juice-releases-liberator-behind-scenes-featurette>. Acesso em: 14 fev. 2023.

⁶ O termo “lugar” refere-se ao espaço dotado de características socioculturais com o qual o indivíduo pode vincular-se durante sua ocupação (SCHNEIDER, 2015).

Arquitetônico como sendo aquele constituído pela cenografia, figurinos dos personagens e objetos apresentados.

Em especial para o entendimento do vazio nas animações, é preciso compreender a composição do Espaço Pictórico, tendo em vista seus elementos visuais e plásticos, como também do Espaço Arquitetônico, considerando a composição de objetos dispersos no mundo diegético, além do Espaço Narrativo, que se integra como recurso na construção narrativa destes filmes.

2.3.1 Espaço Arquitetônico: a Composição Espacial

Quanto aos elementos constituintes do espaço fílmico, tendo em vista a noção do Espaço Arquitetônico, ao focar na categoria dos objetos, Rohmer (1991, apud BORGES, 2019) enumera que estes podem ser classificados, conforme a sua utilização, como sendo “instrumentos”, que são os objetos manuseados pelos atores, e os “ornamentos”, que não têm caráter funcional e servem apenas para composição estética.

Similar a isto, em sua pesquisa sobre o teatro⁷, Ubersfeld (2005, p. 117) traz a noção de objetos cênicos e acessórios como sendo os ocupantes do espaço cênico (além dos personagens). Os conceitos respectivamente se assemelham nas características descritas pelos autores, no entanto, esta pesquisa adotará os termos descritos por Ubersfeld (2005) devido sua proximidade com o que aqui se define como objeto.

Assim, para Ubersfeld (2005, p. 119), o objeto se figura no elemento inanimado e precisa sê-lo para tornar-se objeto cênico, tendo como características principais dessa natureza tanto a ausência do movimento, quanto da palavra. Ainda para a autora, estes objetos podem ser classificados de forma textual, sendo eles os Objetos Utilitários, que estão presentes nos diálogos e que possuem uma função de utilidade em relação à ação, a exemplo de uma espada em uma cena de duelo; o Objeto-Cenário, que se trata de uma referência situacional para que o espectador se contextualize quanto a história; e, por fim, o Objeto Simbólico, que diz respeito aos objetos que constroem metáforas dentro dos contextos, tanto psíquicos, quanto socioculturais.

Dessa forma, entende-se como objeto cênico (figura 8) todo aquele elemento com o qual o personagem pode interagir durante seus atos. Este termo se afasta da ideia de “adereço”, pois,

⁷ Pikkov (2010, p. 28) relembra que, no decorrer da história da animação, muitos animadores que tiveram contato com o teatro, trouxeram uma forte influência desta arte para produção da obra fílmica animada.

diferente deste, o objeto cênico não é um elemento secundário pertencente ao personagem, visto que opera em uma posição de importância em relação à construção narrativa (PAVIS, 2011).

Figura 8 - Fotograma do filme *The Red Turtle* (2016)



Fonte: imdb.com, 2023⁸.

Além disso, conforme enumera Ubersfeld (2005, p. 119), ele não deve possuir diálogos verbais e nem deve se locomover de forma autônoma. Segundo Pavis (2008), o termo “objeto” é o mais eficaz em descrever certos elementos cênicos, por possuir uma certa neutralidade (ou plasticidade de sentido) sobre a natureza deles mesmos e, conforme o autor enfatiza, esta natureza do próprio objeto cênico pode ser moldado segundo a necessidade da narrativa em que se situa.

Os objetos têm um papel de extrema relevância na construção do vazio na composição espacial, pois, para chegar a este resultado, as animações se desocupam dos acessórios que possuem apenas fins estéticos, deixando apenas que os personagens e os objetos cênicos, ou seja, aqueles elementos que serão manuseados por eles, permaneçam no Espaço Arquitetônico; seu caráter funcional o liga diretamente à construção narrativa, ele se faz presente por ser necessário. Desta forma, o objeto constitui uma dupla função, na qual a primeira se refere a sua presença, ele está de forma literal no espaço cênico e assim sendo o ocupa, e por fim ele constitui uma figura, que forma como tal todas suas relações de retórica (UBERSFELD, 2005).

Outra camada que complementa a composição espacial é a sonora. O som pode anunciar elementos presentes no espaço, mesmo aqueles que não estão visíveis. Conforme destaca Coyle

⁸ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt3666024/mediaviewer/rm1329524993?ref_=ttmi_mi_all_sf_46. Acesso em: 07 fev. 2023.

(2010), além de integrar a construção dos movimentos e narrativa, o som também tem uma relação com o espaço.

Os elementos sonoros de uma animação podem ser classificados em três grandes categorias que são: da música, dos diálogos e dos efeitos sonoros, para composição espacial. No entanto, interessa especificamente os efeitos sonoros e as músicas que se apresentam de forma diegética⁹. Estes sons são utilizados para acrescentar complexidade à animação: alguns sons, como o barulho do mar ou ruídos urbanos, podem fornecer o contexto onde os personagens estão inseridos, mesmo sendo visualmente omitidos (BEAUCHAMP, 2013).

Wells (1998) relata que, em um experimento com um grupo de alunos, ele reproduziu apenas a trilha sonora de uma animação e que, mesmo assim, os alunos foram capazes de identificar de qual tipo de narrativa se tratava. Desta forma, defende que o som da animação é um dos principais condicionantes de sua atmosfera.

Para o autor, o som diegético é fundamental para a construção de realismo nas animações e muitos animadores que aspiraram um resultado mais realista, como o defendido pela Disney, recorreram aos sons para compor esta sensação; porém, ele destaca que, pela capacidade de abstração destes filmes de onde emergiam elementos singulares, se torna extremamente complexo conceber um som que fosse coerente (WELLS, 1998). Por este motivo, o realismo construído entre o som e o espaço animado—está mais profundamente relacionado com sua capacidade de se adequar à composição visual da animação (PIKKOV, 2010, p. 165).

Segundo Chion (2011, p. 97), o “som é o impressor das sensações visuais rápidas”. Para ele, os ouvidos são mais ágeis em processar as informações do que os olhos, o que deixaria a cargo do som equilibrar a percepção de movimento na animação. Assim, o que se vê recebe suporte daquilo que se ouve, aguçando a sensação de realismo do movimento, pelo que o autor ainda enfatiza são os sons “uma pequeníssima e angustiante gota de real”.

O Som também tem o seu vazio, o silêncio. A presença de ruídos no espaço é natural, salvo naqueles ambientes projetados para controlá-los. Assim, o silêncio gera no ouvinte um sentimento de tensão, ele pode reter a energia de uma cena e depois liberá-la da maneira que lhe for pertinente; pode ser aplicado também para gerar contraste, quando, por exemplo, um personagem diante de uma forte reação emocional deixa de “ouvir” os sons em seu entorno. É

⁹ É considerado som diegético todo aquele que pode ser ouvido pelos personagens e como não diegético aquele que só pode ser ouvido pelos espectadores (BEAUCHAMP, 2013).

preciso, porém, estar ciente de que a natureza antinatural do silêncio pode fazer com que o espectador se desconecte da narrativa (BEAUCHAMP, 2013).

Chion (2011, p. 50) destaca, no entanto, que este vazio que é o silêncio, não é um recurso que possa ser atingido com grande facilidade, pois, na verdade, ele necessita de uma cadeia de acontecimentos. Para o autor, o “silêncio nunca é um vazio neutro; é o negativo de um som que ouvimos anteriormente ou que imaginamos”, ou seja, para que o silêncio se pronuncie na cena, ele precisa ao menos gerar contraente com os sons que o antecedem, pois eles “preparam o vazio que se vai seguir”.

Outra forma que Chion (2011, p. 50-51) aponta para construção do silêncio é a utilização de sons menos estridentes, que sejam menos alarmantes a atenção do espectador. Esses sons mais tranquilos dependem que as outras fontes sonoras cessem para que eles sejam percebidos. Além disso, permitir que um som em particular reverbere no espaço, pode ser um recurso para “reforçar este sentimento de vazio e silêncio”.

2.3.2 Espaço Pictórico: A Composição Visual

Dondis (1997) reforça, assim como Lynch (1960), que a forma como o observador constitui uma imagem depende intimamente de fatores individuais, mas isto não anula a existência de denominadores universais, embora sejam fatores complexos, como ele mesmo afirma: “a complexidade, porém, não se opõe à definição”. Para a autora (1997, p. 225), apesar de a popularização dos meios de filmagem terem permitido que a grande massa obtivesse acesso aos meios de produção do audiovisual, apenas compreendendo a linguagem visual, com todos os seus componentes e dinâmicas, será possível dominá-la.

Devido à complexidade e extensão da sua pesquisa, destacar-se-ão aqui apenas alguns dos elementos básicos e técnicas mencionadas por ela, que permitam uma maior compreensão do Espaço Pictórico e a sua relação com o vazio. Dentre os elementos básicos, estão os pontos, que são a menor unidade presente nesta linguagem; quando a proximidade entre os pontos os torna homogêneos, o resultado disto são as linhas e por meio delas é possível criar formas. Todos eles, no que lhe concerne, podem ter o elemento de cor (DONDIS, 1997).

Não só os elementos isoladamente são importantes para composição do Espaço Pictórico, como também a forma com que eles são ordenados e se relacionam dentro deste todo que forma a imagem em movimento. Mateu-Mestre (2010, p. 14), no seu livro sobre

composição visual, diz que todo artista deve questionar-se sobre quais elementos podem ser retirados da composição, sem que haja alteração na mensagem a ser passada.

Na composição do vazio no Espaço Pictórico, cada um destes elementos possui relevância e, a depender da maneira como eles são inseridos, o minimalismo pode perder-se: uma abundância de formas, por exemplo, traria uma sensação de “cheio”, enquanto uma profusão de pontos poderia ser, no entanto, entendida de forma homogênea caso visto como textura. Ainda sobre a relevância dos elementos, o ponto possui um grande poder focal, além de enfatizar a relação espacial de uma superfície. Já as linhas têm uma função característica de limitar as formas: ao se retirar uma linha, como faziam, por exemplo, os animadores da *United Productions of America* (UPA), é possível abstrair a noção espacial de começo e fim; um número limitado de formas pode dar também a sensação de esvaziamento, e as cores são comumente usadas para o fundo neutro (figura 9).

Figura 9 - Fotograma de Gerald McBoing-Boing (1950)



Fonte: collections.libraries.indiana.edu, 2023¹⁰.

Quanto às técnicas empregadas na composição visual, Dondis (1997, p. 139) as define “como polaridades de um continuum, ou como abordagens desiguais e antagônicas do significado”. Embora estes polos não anulem os seus opostos, o artista deve ter o cuidado de buscar maximizar a clareza da técnica pela qual optou, pois, caso a torne menos evidente, a construção do significado pode ser comprometida. Para o vazio, algumas dessas técnicas interessam potencialmente. Os primeiros dois polos a destacar são a simplicidade (figura 10) e a complexidade: a primeira permite uma hierarquia visual mais compreensível e uma rápida

¹⁰ Disponível em: <https://collections.libraries.indiana.edu/IULMIA/exhibits/show/nick-and-stephen-bosustow-film/united-productions-of-america->. Acesso em: 25 maio 2023.

apreensão das informações presentes, enquanto a complexidade aumenta o grau de dificuldade na leitura. Assim, optar pela simplicidade numa animação significa principalmente permitir que a imagem possa ser lida facilmente, fazendo com que os elementos fiquem mais explícitos ao espectador (DONDIS, 1997, p. 144).

Figura 10 – “Simplicidade” em Fotograma de *If Anything Happens I Love You* (2020)



Fonte: imdb.com, 2023¹¹.

De maneira semelhante, tem-se a economia e a profusão que, como visto anteriormente, podem comprometer a construção do vazio. Enquanto a profusão traz a presença de muitos elementos para a composição, priorizando a estética ao invés da funcionalidade, a economia se utiliza apenas dos elementos necessários e de forma racional, evocando muitas vezes uma sensação de pureza. Nas animações, é possível ver como, por exemplo, esta economia se associa a momentos místicos, que denotam a pureza necessária nestas circunstâncias (DONDIS, 1997, p. 146).

Com grande semelhança às técnicas anteriores, há a minimização e o exagero. Este consiste em ampliar um elemento de forma “extravagante”, enquanto seu oposto busca reduzir os elementos, ao mesmo tempo, em que obtém o máximo de eficiente na construção de seu significado (figura 11). O vazio é, em si, uma minimização da composição espacial e serve, muitas vezes, para “exagerar” o tom emocional do filme (DONDIS, 1997, p. 147).

¹¹ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt11768948/mediaviewer/rm2242042881/?ref_=tt_md_4. Acesso em: 07 fev. 2023.

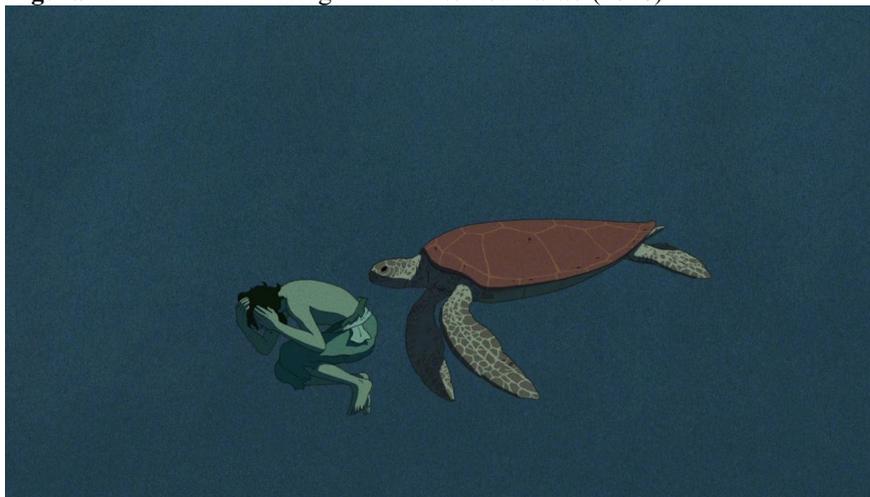
Figura 11 - "Exagero" no Fotograma de *If Anything Happens I Love You* (2020).



Fonte: cartonionline.com, 2023¹².

Outras técnicas são a neutralidade e a ênfase. Para Dondis (1997, p. 151), muitas vezes a forma mais eficaz de se transmitir uma mensagem é utilizando elementos menos impactantes, permitindo que o observador os absorva de forma menos defensiva. Enquanto a ênfase permite que elementos específicos sejam enfatizados em contraste com um plano de fundo de natureza neutra (figura 12). Ambas estão diretamente ligadas ao minimalismo nas animações, onde o cenário se torna um espaço neutro e os personagens e objetos cênicos são alvo da ênfase.

Figura 12 - "Ênfase" no fotograma de *The Red Turtle* (2016).



Fonte: imdb.com, 2023¹³.

¹² Disponível em: <https://www.cartonionline.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/01/If-Anything-Happens-I-Love-You.jpg>. Acesso em: 30 maio 2023.

¹³ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt3666024/?ref_=nv_sr_srsrg_0_tt_5_nm_3_q_red%2520turt. Acesso em: 30 maio 2023.

Também pode-se destacar a justaposição e a singularidade. Enquanto aquela busca construir significado de forma comparativa entre dois elementos que são dispostos lado a lado, a singularidade (figura 13) foca exclusivamente em um elemento que não terá nenhum outro suporte visual, descrevendo perfeitamente o vazio nas animações, que consiste na retirada de elementos visuais para que o personagem transmita sua mensagem de forma clara (DONDIS, 1997, p. 156).

Figura 13 - "Singularidade" em fotograma de *Alike* (2015).



Fonte: vitruvius.com.br, 2023¹⁴.

Ao falar sobre a composição visual, é imprescindível também mencionar a *Gestalt*, a qual Dondis também explora. A *Gestalt* é uma teoria que aborda os mecanismos da percepção humana, e defende que o sistema responsável pela percepção “à procura de sua própria estabilidade, tende a organizar as formas em todos coerentes e unificados” (FILHO, 2008, p. 19). Assim, essas organizações se dão de forma instintiva, pois se trata da forma com que o cérebro processa as informações visuais e não teriam correlação com as singularidades de cada indivíduo (FILHO, 2008).

Filho (2008), define como “lei básica” da Gestalt a *Pregnância da Forma*, tal lei afirma a necessidade do sistema de percepção em organizar de forma coordenada as informações recebidas, simplificando-as tanto quanto possível. Desta forma, quanto mais simples a imagem de uma animação, pode-se dizer que maior é o seu grau de *Pregnância*, de mesmo modo, o inverso ocorre, quanto mais complexa a hierarquia visual que se tem de uma imagem, menor

¹⁴ Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/21.252/8671>. Acesso em: 30 maio 2023.

será o grau de Pregnância para o observador. Assim, ao persistir a presença do vazio na Espaço Pictórico, têm-se um aumento da Pregnância da Forma, contribuindo para que o espectador consiga processar esta imagem de forma mais simples.

Ainda sobre a composição visual, ao descrever os recursos visuais dos quadrinhos, McCloud (1995, p. 66) menciona o elemento chamado de “sarjeta”, que consiste no espaço em branco entre os quadros que contém os desenhos. Para ele, este espaço é o “limbo” onde “a imaginação humana” processa as imagens e as converte em um todo. Do mesmo modo, Wells (2007) menciona entre as características da linguagem da animação a sua capacidade de metamorfose e de fabricação. Assim, o espaço vazio da animação funciona tal qual a sarjeta nos quadrinhos. Mas no filme o próprio cenário se transforma para adaptar a atmosfera e o clima, para enfatizar as circunstâncias sobre as quais este mundo está sendo apreendido pelos personagens e tornando-se, ele mesmo, o produto fabricado pela imaginação do observador.

Wells (2007) também menciona outra característica presente nas animações, que é a condensação, uma capacidade muito similar a algumas técnicas descritas por Dondis (1997). Ela refere-se à capacidade da animação de sintetizar, em um número restrito de imagens, uma grande quantidade de informações narrativas, já que para ele estas obras privilegiam a inserção de informações de forma visual na narrativa. Não se trata aqui de adensar informações, mas de, com poucas imagens, transmitir o máximo possível da narrativa.

O vazio é o ápice da ausência, é um espaço expansivo, que não encontra limitantes visuais e tampouco narrativos, podendo condensar uma série de sentimentos e sensações, sem sobrecarregar visualmente o ambiente, permitindo, de forma clara e ordenada, que o espectador compreenda a situação, ao mesmo tempo que, como declara Mateu-Mestre (2010, p. 15, tradução nossa), permite que o público construa a realidade vista, dentro de seus próprios parâmetros, assim “vamos dar-lhes respostas ao mesmo tempo em que fazemos novas perguntas”.

2.3.3 Espaço Narrativo: O Environmental Storytelling

Em um estudo sobre modelos narrativos de jogos, Jenkins (2004) propõe que a forma estrutural desta mídia permite múltiplas formas narrativas, dentre as quais ele apresenta a teoria chamada de *Environmental Storytelling*, que evidencia um modelo narrativo, que se constitui por meio dos cenários dos jogos. Para o autor, ao idealizar o design de um game, o artista está

também construindo universos, a partir do momento em que passa a confeccionar os espaços onde essas jornadas se desenvolvem.

Um dos textos citados por Jenkins (2004) é o de Carson (2000), no qual o autor compara a construção de espaços entre jogos, filmes de animação e os parques temáticos da Disney, concluindo que estes setores podem cooperar entre si, fornecendo conhecimento para melhorar a experiência espacial dos seus usuários, à medida que constroem narrativas que contribuem para o engajamento de seus usuários.

Carson (2000) destaca que as narrativas espaciais se conectam de forma emocional ao indivíduo, à medida que se fragmentam pelo ambiente e se permitem serem descobertas, conforme a experiência do usuário se desenvolve, enquanto ele avança pelo espaço. De modo semelhante, na experiência fílmica o espectador avança no mundo diegético, conforme os personagens se movimentam e lhes apresentam os locais onde circulam. Esses espaços estão também imersos em informações narrativas e a utilização do *Environmental Storytelling* pode ser uma forma de compreender como os cenários podem complementar a narrativa central ou até mesmo produzir novas histórias. Esta teoria, inclusive, já foi transposta anteriormente para estudos audiovisuais, como o de Levy (2021), que aplicou seus princípios em uma análise do filme *Um Dia Muito Especial* (1977), de Ettore Scola.

Os cenários estão intimamente conectados com a narrativa fílmica. Levy (2021) destaca, por exemplo, como os filmes de *Western* (figura 14) estão submetidos a padrões cenográficos pré-existent e de como isto norteia as escolhas das demais abordagens desses filmes, demonstrando a influência da *mise-en-scène* sobre a construção narrativa. A autora ainda destaca que, assim como os jogos, o filme possui recursos próprios para construção de uma experiência imersiva. Carvalho (2009) esclarece que o termo “imersivo” possui atualmente uma aplicação ampla, principalmente devido à forma com que novas tecnologias modificam a experiência dos usuários, mas pontua que este termo pode ser empregado para a construção do senso de realismo, que compõe a experiência fílmica.

Figura 14 - Fotografia de *Rango* (2011).



Fonte: imdb.com, 2023¹⁵.

Jenkins (2004) delimita quatro condições que devem ser pré-existentes no cenário, para que este possa ser explorado como recurso na construção narrativa espacial, considerando que, para a constituição da experiência imersiva, ao menos uma delas deve estar presente na obra. A primeira condição apontada pelo autor são os chamados “espaços evocativos”, que se caracterizam por assimilarem narrativas pré-existentes. Ele aponta, por exemplo, como a animação *Alice in Wonderland* (1951), da Disney, cria um repertório visual sobre o universo desta história e torna-se um contraponto em relação a jogos, como *American McGee’s Alice* (2000), que apresentam o universo destes mesmos personagens, mas com uma abordagem distinta (figura 15). Neste caso, o usuário vai sempre confrontar aquilo que ele “sabe” sobre estes espaços com aquilo que está sendo apresentado (JENKINS, 2004).

Figura 15 - Comparativo Entre Dois Universos de Alice.



Fonte: Compilado do Autor, 2023.

¹⁵ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1192628/mediaindex?page=1&ref_=tt_mv_close. Acesso em 30 maio 2023.

A animação japonesa trabalha frequentemente com os espaços evocativos. Nela estão presentes elementos que fazem parte das histórias cotidianas deste povo. É a própria cultura japonesa que fornece elementos espaciais, que são corriqueiramente representados nos Animes, independentemente de sua temática; é o caso, por exemplo, das flores de cerejeiras, dos templos religiosos e das escolas primárias (SUAN, 2013).

O anime *Tenchi Muyô!* (1992) é um excelente exemplar para esse contexto: a história acompanha um jovem em idade escolar, que mora em um templo, onde encontra uma espada que dá início a sua jornada épica (figura 16). O enredo mistura desde elementos espirituais a elementos da ficção científica, como naves espaciais, que, por sua vez, apresentam uma composição espacial que remete a elementos do paisagismo oriental.

Figura 16 - Fotograma de *Tenchi Muyô* (1992).



Fonte: animecharactersdatabase.com, 2023¹⁶.

Seguindo o caminho inverso ao exemplo de Jenkins (2004), as animações também produzem espaços evocativos. À medida que se apropriam das narrativas dos jogos. Estas adaptações tornam-se cada vez mais frequentes e um dos exemplos com maior destaque na atualidade é *Arcane: League of Legends* (2021), que explora o universo do jogo *League of Legends*. Apresentando o mundo de Runeterra: a série aborda temas sociopolíticos com ricos núcleos de personagens, que demonstram as desigualdades sociais do universo (Figura 17).

¹⁶ Disponível em: <https://ami.animecharactersdatabase.com/uploads/chars/9180-112017853.jpg>. Acesso em: 25 maio 2023.

Figura 17 - Detalhe do Universo de *Arcane* (2021)



Fonte: Imdb.com, 2021¹⁷.

Arcane tornou-se a primeira animação produzida para *streaming* a ser vencedora do Emmy, na categoria de melhor animação, em 2022 (RODRIGUES, 2022). Outras mídias mais próximas também servem de inspiração para estes espaços, é o caso dos filmes *live-action*, como os da franquia de *Star Wars*, que já foi abordada em diversas séries animadas como *Star Wars: The Bad Batch* (2021), *Star Wars: Tales of The Jedi* (2022), *Star Wars: Visions* (2021), dentre outras.

A segunda condição apresentada por Jenkins (2004) estabelece o cenário como ambiente para o desenvolvimento das ações dos personagens. A narrativa molda os ambientes e estes exercem sua força sobre a jornada do personagem, fornecendo elementos que o ajudem no decorrer da história, ao mesmo tempo que também se tornam responsáveis pelos obstáculos. No caso das animações, esta característica já lhe é intrínseca.

Suan (2013) descreve aquilo que ele nomeia como “*Anime world*” como sendo o resultado da interação entre os personagens e o mundo diegético do Anime, no qual a força de oposição deste mundo para com os personagens torna-se a responsável por produzir a atmosfera dramática dessas animações. Um exemplo disto é *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986-1989): na chamada batalha das doze casas, os personagens precisam trilhar o caminho até o Grande Mestre, em busca de sua ajuda para salvar Atena; no entanto, o caminho apresenta doze casas e, em cada uma delas, há um oponente a ser enfrentado, assim o cenário demarca os obstáculos e o avanço das ações (figura 18).

¹⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt11126994/mediaviewer/rm2849959169/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

Figura 18 - Esquema das Doze Casas de Cavaleiros do Zodíaco (1986).



Fonte: artedodesenho.com, 2023¹⁸.

A narrativa também pode estar integrada a *mise-en-scène* da animação por meio de seus elementos, sendo esta a terceira condição pontuada por Jenkins (2004). Ele destaca que, nesse contexto, o artista pode encontrar um ponto de equilíbrio, permitindo que a narrativa guie a experiência do espectador, mas também fornecendo a possibilidade de ele explorar o espaço, descobrindo outros elementos de forma interativa.

Em *Macaco Feio... Macaco Bonito...* (1929), a história acompanha a fuga de seu personagem principal do zoológico, mas, à medida que ele percorre o seu caminho, o espectador pode encontrar outros elementos dispostos no cenário, que trazem informações importantes para sua narrativa espacial, como alusão a outros personagens do universo das animações que também viveram ou fugiram deste zoológico. Em *Avatar: a Lenda de Aang* (2005), a história do jovem líder espiritual faz com que ele perpassasse as quatro nações que povoam este universo. Embora a narrativa central trate da jornada desse personagem, é possível encontrar no cenário muitas informações a respeito da cultura e estruturas sociais de cada umas dessas nações (figura 19).

¹⁸ Disponível em: <https://artedodesenho.com/a-lenda-dos-cavaleiros-do-zodiaco/>. Acesso em: 31 jan. 2023.

Figura 19 - Fotograma de *Avatar: a Lenda de Aang* (2005).



Fonte: imdb.com, 2023¹⁹.

Por fim, a quarta condição apresentada por Jenkins trata das “narrativas emergentes” nos jogos. Talvez seja a condição mais complexa a ser alcançada por meio da animação e nela o vazio pode desempenhar um papel fundamental, já que estas narrativas “emergem” conforme o autor permite que o espectador interaja com estes ambientes, construindo suas próprias narrativas. As histórias não possuem uma estrutura limitante em que o espectador não tem margem para abstração, mas também não são totalmente livres de regras e limitações para o seu agenciamento (JENKINS, 2004).

Assim, quanto mais abstrata uma animação se torna, mais o espectador tem autonomia para apreendê-la segundo seus próprios ideais, embora esteja claro que há uma proposta sobre a qual a obra se desenvolveu. Por isso, o vazio pode ser um recurso valioso para essa condição de narrativa espacial, já que ele pode ser compreendido de formas diversas. Em *If Anything Happens I Love You* (2020), que aborda o luto de um casal pelo assassinato de sua filha, na sequência em que a mãe entra no quarto que pertencia à criança, é possível ver pequenos fragmentos narrativos, objetos dispersos no espaço que falam um pouco sobre a história de sua antiga moradora. Assim, o espectador pode explorar essas pistas para formar aquilo que poderia ser a personalidade da jovem, que até então não havia sido apresentada (figura 20).

¹⁹ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0417299/mediaindex?page=6&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 29 maio 2023.

Figura 20 - Fotograma de *If Anything Happens I Love You* (2020)



Fonte: thecinemaholic.com, 2022²⁰.

Já como palco das ações dos personagens, o vazio complementa a narrativa de forma particularmente emocional, ele personifica visualmente o indizível. Em uma composição minimalista, os objetos dispostos tendem a ser enfatizados, mas cabe ao espectador conseguir juntar cada uma dessas peças para formar uma imagem do todo, retirando de cada um desses elementos a sua mensagem particular.

No caso das narrativas evocativas, elas são constantemente empregadas em animações que remetem à obra de Émile Cohl, por exemplo, ou quando o filme busca evidenciar a natureza da ilustração tradicional. Além disso, o vazio pode evocar a sua própria natureza, representando a sensação de esvaziamento que pode ser experimentado por qualquer indivíduo, seja um vazio que decorre de um sentimento de solidão, da saudade, do descontentamento, ou mesmo uma sensação provocada pela satisfação, pela quietude e plenitude.

É dessa forma que *Alike* (2015) se utiliza desse recurso espacial. Na animação que acompanha a rotina fatigante de trabalho e estudo, respectivamente de um pai e seu filho, o vazio é utilizado para demonstrar a sensação de descontentamento e cansaço de ambos, mas também é utilizado na conclusão da história, para demonstrar a satisfação que um encontra no outro.

²⁰ Disponível em: <https://thecinemaholic.com/is-if-anything-happens-i-love-you-a-true-story/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

3. O VAZIO

Gilbert-Rolfe (1997, p. 164, tradução nossa), ao falar sobre o vazio, diz que ele se tornou “aquilo que a escrita não pode escrever”. Esse elemento, que se nega à descrição, também se nega ao desenho. O espaço em branco, que persiste na folha do papel, mantém-se em parte pela impossibilidade de ser representado, sua natureza reside disforme, é comparado pelo autor a uma figura humana sem rosto; tantos significados poderiam ser tirados de tal visão, assim como o vazio em um desenho é repleto de possíveis significações.

Esses espaços em branco, herdados do desenho tradicional, tornam-se na animação um espaço vívido, tal qual o casulo que resguarda uma lagarta e, ao abrir-se, expande o conteúdo que nele estava, assim, o cenário abre-se ao vazio, expandindo o dentro e o fora e promovendo um conteúdo completamente diferente do que se via, enquanto o receptáculo permanecia fechado. Ainda para Gilbert-Rolfe (1997), o vazio na contemporaneidade tornou-se muito mais complexo de que simplesmente uma ausência de algo a ser dito. Partindo da lógica da capacidade de construção de significado do vazio, e considerando o pressuposto defendido por Pedraza (2017), que tece uma distinção entre o pensar oriental e ocidental a respeito do vazio, buscar-se-á confrontar a literatura com a aplicação do vazio na composição espacial de animações.

Quanto à literatura, elencou-se dois filósofos, ambos franceses, mas que tratam o vazio dentro de abordagens culturais distintas, Gilles Lipovetsky e Roland Barthes, respectivamente nas obras *A Era do Vazio* (2005) e *Império dos Signos* (2007). O primeiro traz uma perspectiva ocidental sobre o vazio, enquanto o segundo trabalha sob uma lógica oriental japonesa. Considerando a abrangência do conceito de oriente e ocidente, optou-se por essa abordagem devido à grande influência do Japão no contexto da animação mundial, enquanto o ocidente será trabalhado de forma mais ampla. Além dos autores apresentados, também serão trazidos ao debate a noção do “MA”, presente na cultura japonesa e alvo da pesquisa da Dra. Michiko Okano.

3.1 Perspectivas Culturais do Vazio

Para Nicola Abbagnano (2007), compreender a existência do vazio é essencial para a construção do sentido de espaço. Partindo desse pressuposto, observa-se também o inverso, como as visões conceituais sobre o espaço alteraram as crenças sobre o vazio. O Dicionário de

Filosofia (ABBAGNANO, 2007) divide o entendimento sobre o espaço em três concepções principais: o espaço como lugar, como recipiente e, por fim, a concepção einsteiniana de espaço.

Observa-se, dentro da primeira concepção, a negação de alguns teóricos sobre a existência do vazio, desde a Antiguidade, com expoentes como Aristóteles, e no Renascimento, com Campanella e Descartes. Esses pensadores supunham que, na inexistência de algo material, também não haveria espaço, e desse modo, o vazio não ocorreria. Em contrapartida, a visão do espaço enquanto recipiente defende seu caráter infinito e sua existência autônoma de matéria, visto que, mesmo estando a matéria distante de tal espaço, este permanece existente em sua ausência, evidenciando assim a defesa da legitimidade do vazio (ABBAGNANO, 2007).

A concepção einsteiniana do espaço traz consigo questionamentos sobre a relatividade desse conceito, sobre sua realidade ou irrealidade. Einstein revisita os conceitos, a princípios defendidos na Antiguidade, do espaço como lugar, todavia, agrega a este fator a questão temporal e o “campo” (ou fenômenos físicos); sem este, teoricamente não há espaço, tampouco o vazio. Além disso, estes questionamentos sobre a relatividade do conceito levantam debates que trazem ideias teocêntricas que, por exemplo, colocam o espaço como atributo da divindade ou mesmo como produto de uma percepção de fatores externos (ABBAGNANO, 2007).

Diante das diferentes abordagens, Pedraza (2017) reafirma como o conceito de “vazio” foi adotado de distintas formas pelas mais diversas ciências, desde a Física à Psicologia. Para o autor, no entanto, há um denominador comum que pode tornar compreensíveis os ideais contemporâneos sobre este tema. Em uma perspectiva cultural, notam-se diferenças significativas entre os simbolismos empregados pelas culturas de origem ocidental e as de origem oriental.

Observe-se, se por um lado, Lao Tse (2011), em uma visão taoísta se utiliza da roda, traçando um paralelo entre seu vazio central e de como esta ausência a torna útil, fundamentando a ideia de naturalidade e utilidade do vazio. Por outro, Lipovetsky (2005), utiliza uma analogia similar para descrever que a “roda” da humanidade encontra-se em um fluxo livre, imersa no vazio, uma sensação que se constitui pela ausência de “sentido”.

Ainda para Lipovetsky (2005), é comum que cada geração tenha associada a si uma entidade (seja mitológica ou lendária), que se liga a esse grupo pela verossimilhança de suas características com os traços das problemáticas que se sobrepujam em tal geração. Não obstante, o autor pontua Narciso como sendo o arquétipo mais próximo da sociedade pós-moderna, cujo narcisismo criou a possibilidade de que houvesse vida distante de um sentido, caracterizada pela indiferença e desassociação, pela construção do vazio.

Enquanto em gerações anteriores a Psicologia, em seus atributos, tratava de “distúrbios” que se manifestavam de formas tangíveis, a aflição da geração contemporânea não se personifica de formas tão literais; pelo contrário, ela se encontra disforme, se identifica justamente no sentido de ausência, um sentimento que provoca o esvaziamento de propósito, que faz com que o indivíduo não consiga ter um sentido que o conecte à atividade que desenvolve, uma sensação que tende a se tornar rotineira (SENNETT, 2014).

Nessa mesma perspectiva, Walter Benjamin (1987) declara que o papel das mãos dentro da construção narrativa encontra-se “vazio”. Trata-se aqui de uma alegoria, no sentido de descrever como a conexão do homem com as suas atividades (outrora manuais) vem se desfazendo e de como este rompimento é perceptível no desenvolvimento da história de vida desse indivíduo.

3.1.1 O Vazio Ocidental Por Lipovetsky

Em sua obra *A Era do Vazio*, Lipovetsky (2005, n.p) apresenta uma sociedade que emerge de um profundo processo de individualização que, segundo ele, “apenas as esferas artísticas e psicanalíticas a anteciparam”. O autor destaca um processo que ele chama de personalização, que move os indivíduos em direção ao “eu”, buscando cada vez mais uma sensação de completude pessoal, ao passo que, na verdade, demonstram cada vez mais estarem vazios.

Essa busca frenética influencia a sociedade pós-moderna em todos os âmbitos, sendo uma “estratégia global, mutação geral no fazer e no querer das sociedades” (LIPOVETSKY, 2005, n.p). Com base nas características desse sistema social, é possível compreender o pensamento ocidental sobre o vazio, de quais sentimentos e sensações o tomam como símbolo (LIPOVETSKY, 2005, n.p).

Um dos termos que pode ser destacado no texto de Lipovetsky (2005, n.p) é o de “universo transparente”. Ele o utiliza para referir-se às práticas de consumo que fornecem uma profusão de opções, as quais cada indivíduo pode selecionar dentre elas a que mais se adapta ao seu ser; não há barreiras entre elas, tudo está disponível a qualquer momento e em qualquer lugar, basta encontrar aquilo que lhe apetece.

O conceito da transparência também é aplicada por outros autores que tratam sobre o vazio (BASHARA, 2019; OKANO, 2012). Ele representa uma busca incessante pela quebra de fronteiras, pela inexistência de limites; isso ocorreu nas artes plásticas, na arquitetura (figura

21) e ocorre também na animação, mas Lipovetsky (2005) destaca a face hedonista dessa transparência, que busca uma liberdade de escolha cada vez maior e que mais lhe satura, deixando-se “seduzir” pelo sistema.

Figura 21 - Exemplar da Arquitetura Modernista *Casa Farnsworth* (1951)



Fonte: [archdaily.com.br](https://www.archdaily.com.br), 2023²¹.

Esse processo de sedução pelo “eu” livre e individualista, que se sobrepõe a quaisquer outras características, levou a mudanças nos processos políticos, na dinâmica educacional, alterou a economia e até mesmo a forma como as pessoas se relacionam com seu próprio corpo. No contexto pós-moderno, “tudo o que se pareça com a imobilidade, com a estabilidade tem que desaparecer em proveito da experimentação” (LIPOVETSKY, 2005, n.p).

Bashara (2019) observou uma movimentação muito próxima daquilo que Lipovetsky descreveu. O autor pontua como os arquitetos modernos, que produziam um elemento que por natureza era estático, a edificação, buscavam, por meio de recursos diversos, abstrair esta sensação de imobilidade. Esta “experimentação”, citada por Lipovetsky também chegou à animação, onde tentou subverter as convenções do desenho formal, dos mundos milimetricamente detalhados, trazendo novas abordagens para representação do espaço e até mesmo revisitando as já conhecidas.

Lipovetsky (2005, n.p) observa como as indústrias da imagem são responsáveis por um conjunto significativo dessas mudanças. Para ele, “a micro-informática e a galáxia vídeo designam a nova vaga da sedução, o novo vetor de individualização dos seres”. A sociedade

²¹ Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-40344/classicos-da-arquitetura-casa-farnsworth-mies-vander-rohe>. Acesso em: 30 maio 2023.

desloca-se cada vez mais para um espaço onde o indivíduo se dissocia em prol de uma rotina menos coletiva e mais privativa. Cabe ressaltar que o texto original dessa obra data de 1983.

Se o autor já observava tais indícios na época do consumo por “videocassetes”, que diria Lipovetsky sobre a sedução da era dos *streamings*? Um indício pode ser encontrado no livro *A Tela Global*, onde chama essa imensidão de telas de “hidra enorme, tentacular”, centro desse emaranhado de tentáculos de telas e a sociedade se vê em “uma rede cuja extensão marca os atos da vida cotidiana” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 256).

Nessa sociedade, que se vê tão seduzida pela imagem em movimento, Lipovetsky (2005) se apropria de um cenário para construir uma imagem mental do que ela seria, o deserto. Essas paisagens áridas, muitas vezes desabitadas e hostis, podem ser utilizadas para descrever os indivíduos pós-modernos, pois eles “se esvaziam da sua substância – que é isso se não uma desertificação em massa, transformando o corpo social em corpo exangue” (LIPOVETSKY, 2005, n.p).

Este deserto está intrinsecamente ligado à concepção de monotonia. O autor pontua não haver “nada para além de uma indiferença pelo sentido, uma ausência inelutável, uma estética fria da exterioridade e da distância” (LIPOVETSKY, 2005, n.p). O vazio nas animações que possuem um cenário minimalista, visto pela ótica de Lipovetsky (2005), pode ser a representação desse processo de desertificação social, que personifica o sentimento da ausência, que exterioriza a aridez sentimental e emocional do pós-moderno e que, sobretudo, traz consigo uma monotonia visual muito propícia a sua época.

Mas, se por um lado, o vazio do deserto é a imagem dessa civilização, por outro, o silêncio, esta outra forma de vazio, lhe causa receio, já que para Lipovetsky (2005) a sociedade criou uma necessidade constante de frenesi. Os indivíduos precisam de um escape sensorial de sua realidade, de serem transpostos desta realidade fatidicamente monótona para um espaço festivo, vibrante e alegre, e a música, o som, funcionam como pontes que os ligam do deserto ao “oásis”, e este processo “se passa como se precisasse de uma desrealização estimulante, eufórica ou inebriante do mundo” (LIPOVETSKY, 2005, n.p).

A animação também espelha, em certa medida, esse fluxo de relações sonoras. Nela, a ausência de diálogos verbais soa de forma muito mais natural do que a ausência da música; enquanto a ausência dos efeitos sonoros pode reduzir a complexidade do cenário. Em todos os casos o silêncio é impactante para o espectador e o impulsiona de volta à realidade dos fatos (BEAUCHAMP, 2013).

Outro ponto fundamental, que o autor elenca na construção do vazio, é a saturação que ocorre pelo excesso de informação, é uma conjunção que se constitui pela “indiferença por saturação, informação e isolamento” (LIPOVETSKY, 2005, n.p). O autor tece uma crítica, por exemplo, às pinturas “hiper-realistas” e afirma que nelas “não há nada a dizer, não importa, tudo pode, por conseguinte, ser pintado com o mesmo apuro, a mesma objetividade fria” (LIPOVETSKY, 2005, n.p).

É justamente a sua completude de informações, a ausência de margem para a construção de sentidos, que forma nessas imagens o seu vazio (figura 22). Sua mensagem já está “completa”, seu vazio é de abstração (LIPOVETSKY, 2005). Isto mostra o quanto as relações de esvaziamento são complexas, pois o excesso também pode constituir-se como uma forma de vazio, paradoxalmente. A resposta a isso nas animações pode ser o próprio vazio, compor cenários minimalistas que permitam ser habitados de formas diversas.

Figura 22 - Fotograma de *Love, Death & Robots* (2019).



Fonte: imdb.com, 2023²².

O vazio ocidental de Lipovetsky (2005) é um vazio negativado pelo hedonismo, narcisismo, individualismo exacerbado, apatia, depressão e todas as patologias psíquicas que se intensificam na pós-modernidade. Mas esses mesmos indivíduos apáticos ao coletivo correspondem aos acontecimentos de sua vida de forma mais “dramática” e “angustiante”; tornando o tempo doloroso e a morte um tema intragável.

O amor-próprio tornou a dor desses eventos inimagináveis. Mesmo premissas normalmente positivas, como liberdade e autonomia, tornaram-se engrenagens que

²² Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt9561862/mediaindex?page=6&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 29 maio 2023.

contribuíram para o esvaziamento social. O vazio, visto sob o contexto ocidental de Lipovetsky (2005, n.p), é a personificação de todas as angústias e indiferenças do indivíduo contemporâneo e representa “uma nova fase na história do individualismo ocidental”.

O curta-metragem, *Quando os Dias Eram Eternos* (2016), de Marcus Vinicius Vasconcelos, narra sua experiência pessoal na regressão ao lar materno, onde cuida de sua mãe enferma nos últimos dias de sua vida. A animação 2D tem uma característica muito marcante de tracejado e textura. Vasconcelos (2016) conta que os traços se deram como uma forma de tentar revisitar as memórias que tinha daqueles momentos, memórias que, para ele, tinham um certo caráter obsessivo, ao qual compara a produção da animação que seria igualmente obsessiva, requerendo horas e uma extrema dedicação para sua confecção (figura 23).

Figura 23 - Fotograma de *Quando os Dias Eram Eternos* (2016).



Fonte: estudioteremim.com.br, 2023²³.

Ele também esclarece que originalmente o filme teria outra linguagem visual e outra abordagem sentimental. O roteiro original, criado logo após o falecimento de sua mãe, buscava evocar um sentimento de beleza e, para isso, a composição seria mais colorida, mas, conforme a vivência do luto decorreu, a sua perspectiva sobre ele também alterou sua abordagem visual, levando a animação à monocromia (VASCONCELOS, 2016).

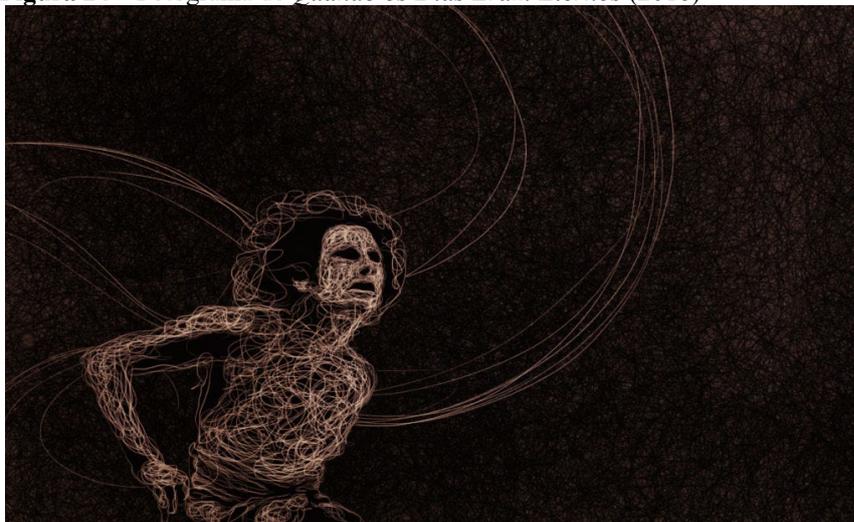
Os traços do curta são eles mesmos inquietos, agitam-se contra a tela, de maneira desconfortável e agressiva; trazem uma sensação de angústia por sua desordem, que hora se

²³ Disponível em: <https://estudioteremim.com.br/project/quando-os-dias-eram-eternos/>. Acesso em: 30 maio 2023.

condensa de forma dramática, acentuando a dor da cena, hora se expande ainda mais deixando um certo sufocamento.

Lipovetsky (2005, n.p) lembra que os artistas modernos constantemente se ocupam em “mergulhar o espectador num universo de sensações, de tensões e de desorientação”; isto se configura como uma característica cultural desta época, que se fundamenta “à base da dramatização, de emoção e de estimulação constante”. Os traços são, neste filme, a sombra, a textura, a escuridão, a dor; vão de uma profusão de elementos a um padrão vazio e enegrecido (figura 24).

Figura 24 – Fotograma de *Quando os Dias Eram Eternos* (2016)



Fonte: estudioteremim.com.br, 2022.²⁴

No início da animação, vê-se uma criança em um balanço, no meio de um círculo que o separa da “escuridão” e que parece ser uma metáfora para o nascimento. Logo após descer e caminhar um pouco, a criança se vê frente a uma porta colocada no vazio e, ao abri-la, o personagem já está em sua fase adulta e encarando a face de sua mãe. Os acontecimentos são de uma simplicidade poética, o preparo de uma refeição, um banho, o caminhar, tudo, no entanto, traz consigo uma dor intensa.

O vazio é uma constante na composição espacial. Em uma das cenas é possível ver o filho cortando um legume, sem que haja qualquer elemento que represente o suporte onde se apoia: visualmente, a impressão é de estar fazendo-o no ar. Lipovetsky (2005, n.p) aborda essa situação semelhante ao falar sobre a arte moderna, apontando que suas construções abstratas, por vezes com composições que se restringem ao mínimo, impactam o espectador e “desordenam a ordem reconhecível da continuidade espacio-temporal”.

²⁴ Disponível em: <https://estudioteremim.com.br/project/quando-os-dias-eram-eternos/>. Acesso em: 06 dez. 2022.

Para Lipovetsky (2005), essas composições “sonoras ou visuais” irrompem com os padrões convencionais, quebram a lógica da realidade e, mais que produzir uma reação emocional no espectador, fazem-no questionar o que está sendo apresentado. O título da animação já traz um grande confronto ao vazio que ela contém, não há nada que preencha estes “dias eternos”, cada pequena ação dentro de seu curso funciona como um espetáculo, em um grande palco vazio, que se estende no espaço e no tempo, sem encontrar os seus limites.

O vazio desse filme é aquele da morte, porque o luto modificou a perspectiva com que o seu criador a concebeu. É o vazio que está entre sua chegada e a partida de sua mãe, é o vazio da depressão, da angústia e da dor. O que poderia traduzir isso? O vazio é sua linguagem mais obscena e todos os traços que se digladiam na imagem parecem não construir uma sensação de ocupação suficientemente forte para fugir de seu minimalismo.

3.1.2 O “Ma” Por Okano

Um primeiro ponto a observar na inserção da noção do “*Ma*”, conforme Okano (2014, p. 150), é que a cultura ocidental é fortemente influenciada pelos princípios aristotélicos, sobre os quais prevalecem a crença em uma dualidade. Sob essa ótica, um elemento ou pode ser definido de tal maneira, ou não pode, renegando assim a possibilidade do “nem ser, nem não ser”.

Essa ideia é imprescindível na transposição do conceito do *Ma*, pois ele se encontra nesse local que escapa das definições comuns da cultura ocidental; ele está entre estas definições com um caráter completamente singular. Interessante observar que essa pesquisa trouxe a questão entre um vazio visto de forma positiva e um que é visto de forma negativa, mas o *Ma* traz consigo a possibilidade de um vazio que não está em nenhum desses polos, mas em algum lugar entre eles (OKANO, 2014).

É preciso dizer que o *Ma* não é o vazio, mas a forma que se manifesta pode coincidir com algumas concepções, que se aproximam do que o Ocidente define como sendo. Como a autora explica, o sentido de “vazio” apresentado pelo Ocidente é estranho à cultura japonesa, pois sua concepção encontra-se mais fundamentada na composição visual e, muitas vezes, renega a presença de outros elementos no espaço, assim seria adequado “afirmar que o *Ma* é um espaço radicalmente disponível” (OKANO, 2012, p. 29).

A origem do *Ma* remete a uma estrutura arquitetônica para fins religiosos, que era composta por um espaço vago, delimitado por quatro pilares. Esses espaço eram mantidos com

a crença de que neles pudessem ocorrer manifestações de natureza espiritual, relacionada ao principal termo que pode ligar-se ao *Ma*, a possibilidade (OKANO, 2014).

Assim como a animação permite que o espaço seja moldado de infinitas maneiras, possibilitando a criação de universos tão abrangentes quanto a imaginação permite, assim, o vazio que se correlaciona com a noção do *Ma* é “distinto de uma concepção ocidental cujo significado é o nada, é visto como algo do nível da potencialidade” (OKANO, 2014, p. 151). Além do “vazio potencial”, outra perspectiva associada ao *Ma* é o “vazio intervalar”. O ideograma utilizado para designá-lo consiste na junção de dois elementos (figura 25), o sol e a portinhola, que representam não apenas o “espaço entre” mas também a constituição da relação “espaço-tempo” (OKANO, 2012, p. 26-27; OKANO, 2014, p. 152; SINZATO, 2015, p. 108).

Figura 25 - Ideograma do *Ma*.



Fonte: Okano, 2012.

O *Ma* pode ocorrer de diversas formas: como uma pausa no discurso, como um espaço que está “entre” o exterior e o interior, como unidade de medida, como noção de tempo (OKANO, 2012). A exemplo, em uma entrevista com Hayao Miyazaki, Robert Ebert mencionou sua fascinação pela forma como o animador insere momentos contemplativos em seus Animes, situações que não têm uma influência significativa na narrativa central, mas que funcionam como formas de intervalo (figura 26). Miyazaki respondeu, esclarecendo que estas situações possuíam uma denominação na cultura japonesa e “chama-se *Ma*. Vazio. Está lá intencionalmente” (EBERT, 2002, tradução nossa).

Figura 26 - Fotograma do Filme *A Viagem de Chihiro* (2001).



Fonte: imdb.com, 2023²⁵.

Assim sendo, o *Ma* está presente também na animação, e de forma funcional, momentos que teoricamente poderiam ser menos valiosos, na verdade, desempenham um papel fundamental no ritmo em que a narrativa se desenvolve, além de permitirem contemplar outros elementos da composição visual.

Mas, diante de tantas possibilidades de manifestação, sobretudo como visto, o *Ma* pode constituir-se como espacialidade. Nas artes plásticas e no mangá, Okano (2014, p. 153) destaca o termo “*Yohaku*”, que designa os espaços em branco presentes nas ilustrações, cuja parte da superfície onde o desenho se encontra permanece vazia (figura 27); no entanto, este vazio deve apoiar a composição e valorizar os elementos que ela apresenta, sendo “a parte que nada contém, todavia, que tudo significa”.

Figura 27 - O *Ma* na Pintura de Hasegawa Tohaku



Fonte: japanobjects.com, 2023²⁶.

²⁵ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0245429/mediaindex/?ref_=tt_mi_sm. Acesso em: 30 maio 2023.

²⁶ Disponível em: <https://japanobjects.com/features/hasegawa-tohaku>. Acesso em: 30 maio 2023.

Suan (2013) lembra que o mangá serviu de fonte para o desenvolvimento dos parâmetros estéticos das animações japonesas. Se por um lado, os intervalos nas ações do Anime permitem enfatizar a relação espaço-temporal (EBERT, 2002), por outro, os espaços em branco ou fundo neutro trazem uma ênfase para os personagens e o objetos que permanecerem em cena. Nestes momentos, o mundo da animação literalmente se resume a eles.

Ao observar a composição espacial do mundo diegético do Anime, pode-se aplicar a ele também os conceitos da espacialidade *Ma*, presentes na arquitetura. Uma das características presentes nessa forma de espacialidade coincide com uma característica fundamental das animações que é a capacidade de se tornar uma metáfora. Okano (2012, p. 126) elenca a capacidade do espaço de tornar-se uma metáfora, assim como Wells (2007) descreve a capacidade da animação de utilizar o espaço para construção metafórica.

Outras duas ocorrências que se associam à espacialidade *Ma* na arquitetura são o *Engawa* e o *Sandô* (figura 28). O *Engawa* é um espaço que transita entre a definição de “externo e o interno ou ainda entre o público e o privado”, enquanto o *Sandô* pode ser designado como “espacialidade de passagem e de fronteira espaço-temporal entre os espaços profanos e divinos” (OKANO, 2014, p. 157).

Figura 28 – Espacialidade *Ma* em *O Conto da Princesa Kaguya* (2013).



Fonte: imdb.com, 2023²⁷.

Interessa aqui sobre ambas as definições não sua estrutura propriamente dita, mas a noção construída a respeito desses espaços e de sua função, pois o vazio nas animações pode ser metaforicamente um *Engawa* ou um *Sandô*, pois ele pode ser utilizado como um espaço

²⁷ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2576852/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 30 maio 2023.

intervalar, intermediário, um “entre”, como aborda Okano (OKANO, 2014, p. 157). Essa ideia se relaciona com a perda da definição limitante do dentro e fora, já que, como ela mesma diz, “ele pode ser interno e externo ao mesmo tempo, ou ser nenhum deles, característica dos que pertencem à categoria do terceiro, que extrapola a polaridade opositiva”.

Bashara (2019) também observa essa busca pela quebra no limite entre o interno e o externo, tanto na arquitetura, quanto na animação do pós-guerra, como as animações da UPA, que se valeram da “transparência” para abrir esses espaços, que até então se fechavam. Isso reforça a afirmação de Howard (2015, p. 42), que diz que o “espaço é elástico” e também “móvel”.

Além disso, o *Sandô* também traz consigo uma relação igualmente ambígua de espaço-temporal, pois constitui uma espécie de trajeto que, ao ser percorrido, fornece tempo para que o indivíduo possa “se preparar física e espiritualmente para o encontro do divino” ou mesmo “para valorizar o acontecimento” para o qual este percurso o leva (OKANO, 2014, p. 158).

Nas animações, o vazio também pode ser considerado em uma relação espaço-temporal; ele tanto pode significar uma suspensão de tempo, como também uma suspensão espacial, considerando que, em algumas situações, pode ser impossível definir o local dos acontecimentos. O vazio também pode representar um limiar transitório, no qual um personagem é preparado para retomar a ação (figura 29).

Figura 29 - Fotograma de *Akira* (1988).



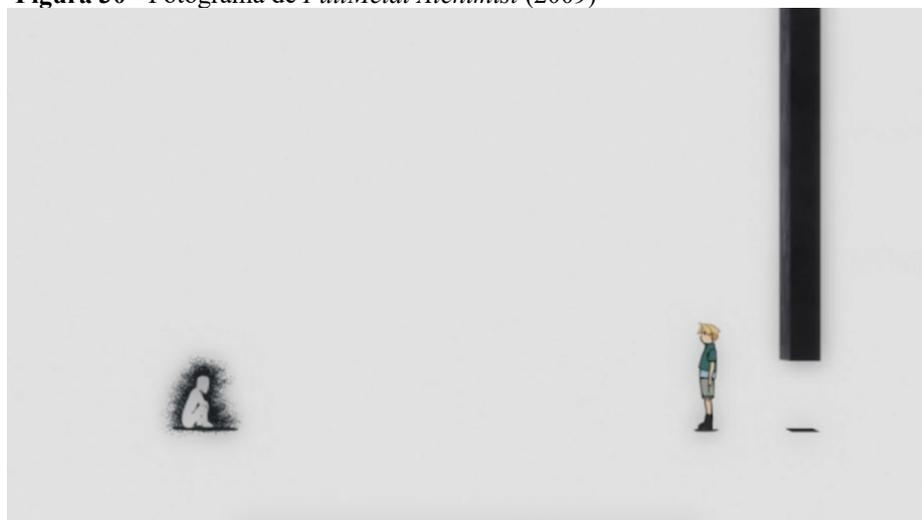
Fonte: Captura de Tela, 2023.

Em *FullMetal Alchemist: Brotherhood* (2009), o público é apresentado a um universo onde a magia é possível por meio da alquimia. Uma regra, no entanto, exige que cada processo

de transmutação tenha uma “troca equivalente”. No segundo episódio da temporada, é possível ver os irmãos Elric fazendo um processo de alquimia humana proibido e, durante o processo, Edward Elric encontra-se com uma figura espiritual em um local vazio, composto por um fundo neutro e apenas uma enorme porta em seu centro; como no *Yohaku*. O vazio sustenta a importância dos elementos centrais da composição, os dois personagens e a porta.

Como Howard (2015, p. 126) afirma, “o espaço vazio é, simultaneamente, uma experiência bi e tridimensional”. Além disso, aquele lugar trata-se de um espaço intervalar, o personagem não está mais no local primário, sua residência, mas também não está no destino da resposta que busca, pois esta encontra-se atrás da grande porta (figura 30).

Figura 30 - Fotograma de *FullMetal Alchemist* (2009)



Fonte: Gamespot.com, 2022.²⁸

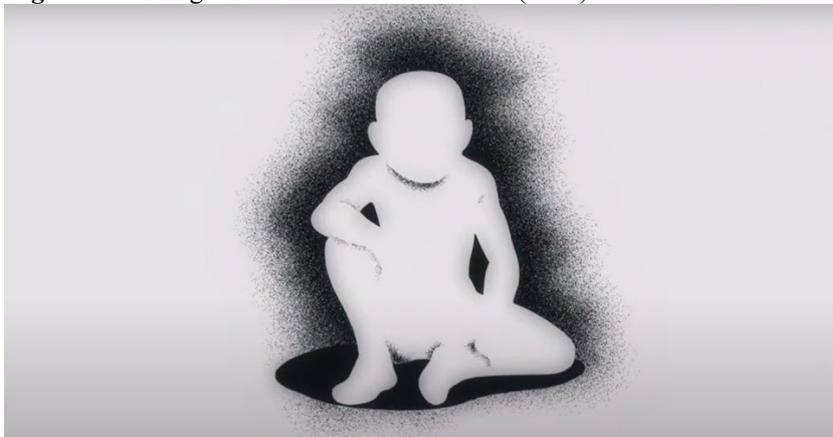
A própria entidade, com a qual Elric se encontra, é apresentada em uma forma antropomórfica abstrata, ao contrário do casual; o corpo em si é vazio, tal qual o cenário, integrando-se parcialmente à paisagem, e o que torna sua silhueta perceptível são partículas pretas, que ficam em seu entorno como uma espécie de sombra. Ao ser questionado sobre sua identidade, a criatura diz que “eu sou a existência que vocês chamam de mundo, também sou chamado de universo, ou de deus, ou de verdade, ou de tudo”.

Essa existência plural, a qual pode ser definido como muitas coisas, simultaneamente, que não se apresenta formalmente como nenhuma delas, pode fazer compreender o porquê de

²⁸ Disponível em: <https://www.gamespot.com/gallery/fullmetal-alchemist-netflix-live-action-vs-anime-c/2900-1851/#1>. Acesso em: 06 dez. 2022.

a sua figura encontrar-se também vazia (figura 31), nem sendo e nem deixando de ser aquilo que descreve, similar à natureza do “terceiro”, mencionado por Okano (2014).

Figura 31 - Fotograma de *FullMetal Alchemist* (2009)



Fonte: youtube.com, 2023²⁹.

Com a conclusão do primeiro diálogo, a entidade o envia para além da porta para conhecer “a verdade”. A porta se abre e Elric é arrastado para dentro dela por sombras que formam braços e mãos. Ao passar pela porta, ele cai em um vazio diferente do anterior, agora tomado pela escuridão. Em seguida, vê-se fluxos espirais que convergem para um ponto onde uma luz intensa brilha. Esses fluxos estão repletos de informações, uma quantidade tão imensa, que o personagem mal consegue suportar.

Como o *Sandô* que o visitante percorre em um templo, Elric é levado por um percurso que oscila entre o vazio – seja devido à escuridão ou ao excesso de luminosidade – aos vislumbres das informações em seus deslocamentos. Mas seu corpo começa a se fragmentar em meio a esse caos. Antes que o personagem termine o percurso, é trazido de volta ao local anterior, pois o pagamento dado por ele não era suficiente para completar seu trajeto, e Elric fica sem conhecer a denominada “verdade”. Diante de seu anfitrião, ele afirma: “o que eu estava procurando estava um pouco mais à frente”; vê-se assim a relação espaço-temporal no vazio na distância em que transitou desde sua entrada, o elemento de desejo ainda requeria que avançasse mais.

Nesse momento de retorno, ao bater à porta, escuta-se por alguns segundos o eco de seu impacto, e apenas isso. A imagem foca o personagem em choque. Logo em seguida é

²⁹ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=9wLJAYBY4tU&t=28s&ab_channel=ConservativeMexican. Acesso em: 30 maio 2023.

questionado sobre o que havia encontrado atrás da porta e a pergunta é seguida por um momento de silêncio. Esse vazio sonoro está associado ao *Ma*, encontrado também na música, sendo “o resíduo de um sentimento”, que “preserva a característica do último conjunto sonoro” (OKANO, 2012, p. 145).

No fim dessa cena, a criatura revela a Elric que o pagamento dado para acessar aquelas informações. A silhueta vazia de sua perna esquerda fragmenta-se com o mesmo padrão gráfico que tinham as informações, aparecendo uma perna humana, enquanto a perna de Elric se desfaz; o preço pago foi uma parte de si. É interessante observar que, em seu discurso inicial, além dos títulos já mencionados, a criatura também se denomina como sendo o próprio Elric e agora absorve fisicamente uma parte dele.

Tal situação serve também de metáfora para a composição do vazio. É o espectador que lhe cede a parte que falta. Em cada animação onde o vazio está presente, o espectador o complementa imaginariamente; quando lhe cede significado, está preenchendo seu corpo vazio. Okano (2012, p. 145–146) afirma que “aquilo que é invisível aos olhos se revela na sua livre interpretação, despertando, em nossa mente, uma força imaginativa”.

3.1.3 O Vazio Oriental Por Barthes

Ao iniciar sua obra *Império dos Signos*, Barthes (2007, p. 8) esclarece que não busca uma descrição realista da cultura oriental ou ocidental. Como destaca: “o Oriente me é indiferente”, mas traz uma perspectiva sobre os elementos que se apresentam na cultura deste povo, sobre a qual sente que “o Japão o iluminou com múltiplos clarões”. Barthes encontra no Japão uma “presença” marcante do vazio. Para ele, é do vazio que flui toda a forma de construção de sentido nipônico.

Como observa Fontanari (2018, p. 52), esse vazio descrito por Barthes traz consigo uma certa “neutralidade” e “silêncio”, mas que se opõe à concepção “de afastamento”. Assim, o autor enumera que “a estética de Barthes, entretanto, pede para ser lida com uma sublimidade mística, que se desdobra num esvaziamento típico da filosofia zen budista”.

Observando os hábitos culinários japoneses, Barthes (2007, p. 21) tece comentários que podem fornecer pistas relevantes para construção de sentido na cultura japonesa. Ele observa, por exemplo, como o arroz consumido é comprimido, mas, ao mesmo tempo, revela os grãos que o formam; servido, ele “desfaz-se ao golpe de dois palitos sem, contudo, se espalhar, como se a divisão só se operasse para produzir ainda uma coesão irreduzível”.

É preciso observar que Barthes (2007, p. 26) destaca constantemente a natureza gráfica dessa culinária oriental. Nesta pesquisa, os “grãos” da linguagem visual das animações que exploram o vazio estão sendo partidos, para que se possa compreender como juntos formam uma ideia coesa. Os próprios palitos representam para Barthes o abandono de uma prática de consumo mecânica, para uma forma “inteligente” que delimita “não uma ordem, mas uma fantasia”.

Ao observar a sopa, o autor evidencia a diferença marcante entre sua culinária materna e aquela do Japão. Na culinária francesa uma sopa com caldo menos denso seria uma “sopa rala”, sem consistência, enquanto na cultura japonesa esta leveza se torna essencial para o prato e representa “um elixir reconfortante pela pureza”, e que “se estabelece num sistema reduzido da matéria” (BARTHES, 2007, p. 22).

Pode-se destacar, assim, o primeiro ponto sobre a natureza do vazio oriental, o qual é a sua pureza. Um texto visual não precisaria, portanto, estar condensado com inúmeras informações para que se constitua um “alimento saboroso” para o espectador. É preciso ter consciência de que a ausência também constitui as nuances de sua experiência e que permite trazer uma leveza para o consumo (BARTHES, 2007, p. 22).

Certamente, nenhuma das observações de Barthes a respeito da arte culinária japonesa é tão enriquecedora para compreensão do vazio quanto suas falas sobre a técnica do tempura. Poeticamente, o autor diz que “reduz-se a um pequeno bloco de vazio, uma coleção de buracos”, sobre o qual afirma: “esse vazio é fabricado para que nos alimentemos dele” (BARTHES, 2007, p. 34).

Este vazio intervalar encontrado no tempura está presente em outras formas artísticas japonesas, como será visto no próximo tópico, mas vale ressaltar, nessa fala de Barthes (2007, p. 34), sua natureza racional. O vazio é, neste contexto, um produto e não uma consequência da produção. Está ali para desempenhar uma função, assim como o próprio alimento desempenhará a sua, sendo tão importante quanto ele. Para a animação, o vazio da folha ou da tela é tão importante para o seu resultado quanto os demais elementos, e deve ser, assim como eles, pensado, planejado, para estar ali permitindo que a absorção de seu conteúdo se torne mais “leve”, por meio de seus espaços intervalares (figura 32).

Figura 32 - Fotograma de *O Conto da Princesa Kaguya* (2013)



Fonte: imdb.com, 2023³⁰.

Outro ponto observado por Barthes (2007), é que também havia uma liturgia com o óleo que era utilizado em seu cozimento, pois quanto mais fresco o óleo mais bem-conceituado é o restaurante. Dessa forma, havia um repasse do óleo usado para os restaurantes menos abastados, o que mais uma vez remete ao seu senso de pureza, e sendo ainda acrescidos a ele outros adjetivos.

Barthes (2007, p. 35-38) o vê como do “lado do leve, do aéreo, do instantâneo, do frágil, do transparente, do fresco, do nada”, que para ele, poderia ser denominado como “o signo do vazio”. Isso demonstra como a visão oriental do vazio muitas vezes tende a uma construção que, na compreensão ocidental, seria positiva; no entanto, essa natureza não é impositiva, ele se permite ao fluxo, às possibilidades do novo.

Ao mirar em outro aspecto cultural, Barthes (2007, p. 46) passa a observar a relação japonesa com a cidade e sua ocupação. Ele comenta como em outras cidades, principalmente no Ocidente, encontram-se em seu centro a grande dinâmica social, aonde “ir ao centro é encontrar a ‘verdade’ social, é participar da plenitude soberba da ‘realidade’”. Mas isso não acontece em Tóquio, pois a cidade “possui certamente um centro, mas esse centro é vazio”, por ser a morada do Imperador, que também não se mostra à população que ali circula. Assim, o vazio é agenciador de toda circulação deste local, articulando a mobilidade.

Metaforicamente, pode-se dizer que, também na animação, o espectador pode circular em torno do vazio. Já que à medida que uma animação reduz a presença de informações no

³⁰ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt2576852/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 31 maio 2023.

espaço, é o vazio que passa a agenciar os elementos e os conduz não apenas visualmente, mas também espacialmente. Ele é a “verdade” que Barthes menciona, porque não se aparelha com nenhum ornamento, apresenta-se despido de quaisquer objeções a sua natureza.

Já sobre o *Buranku*, uma forma de teatro de bonecos japonesa (figura 33), Barthes destaca algumas peculiaridades. Nessa arte, os operadores das marionetes entram em cena completamente vestidos de preto. A ausência de cor serve para inibir a presença desses indivíduos, mas, em simultâneo, sua presença ainda é percebida, entre eles, inclusive, o mestre fica com seu rosto exposto, o que traz sua identidade para o contexto da encenação. Assim, “ele alivia a animação do ator de todo relento sagrado e abole a ligação metafísica que o Ocidente não consegue deixar de estabelecer” (BARTHES, 2007, p. 82).

Figura 33 - Exemplar do *Buranku*.



Fonte: japan-guide.com, 2023³¹.

Essa relação paradoxal de existência é muito própria da cultura oriental, que recusa uma delimitação dualista, como a defendida pelo ocidente, permitindo que os elementos flutuem entre as categorias do ser. E, com o vazio, não difere: ele mesmo é o símbolo dessa possibilidade de ser ou não ser, mas também de nenhuma dessas duas hipóteses.

O Anime *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) apresenta uma sociedade distópica, que sofre constantes ataques de criaturas monstruosas, denominadas de “anjos”. Para enfrentá-los, a força militar emprega robôs gigantes, chamados de *Evangelions*. Essas máquinas são operadas por humanos e um deles é o personagem Shinji, que vive um conflito existencial durante todo o percurso da animação, com um forte desejo de fuga de seus problemas. Ele

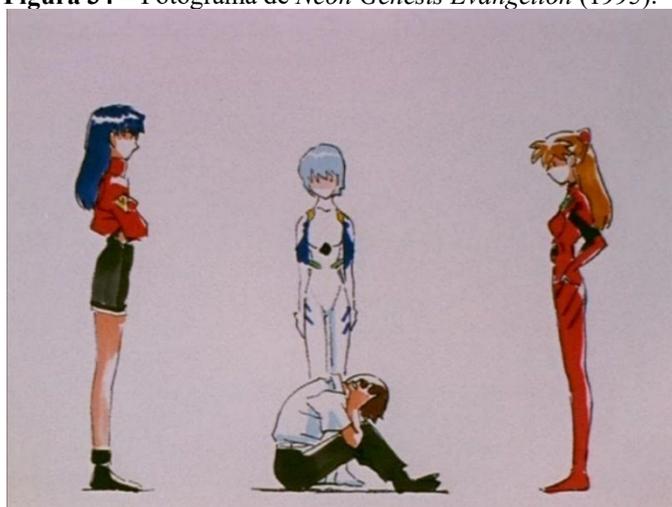
³¹ Disponível em: <https://www.japan-guide.com/e/e2092.html>. Acesso em: 30 maio 2023.

precisará amadurecer no decorrer dessa jornada, até aceitar a sua própria identidade e abraçar as circunstâncias, por mais assustadoras que sejam.

Apesar de o Anime apresentar o vazio em alguns momentos, vamos focar a análise no episódio 26. Nele, o personagem é visto em um cenário de fundo neutro, onde questiona sua própria identidade e o seu valor. Essa viagem dentro do vazio é acompanhada de um discurso extremamente filosófico. Um dos primeiros questionamentos que surgem retrata o medo do personagem em ser rejeitado, um sentimento de que sua existência não possui elementos a serem valorizados, culminando em sua constante fuga de si. Aqui vê-se uma oposição à autoimagem. Nesses momentos os personagens são apresentados de costas ou com os rostos escondidos pela sombra. Já em outro momento, o rosto de Shinji é preenchido com fotos de situações variadas, o vazio ainda é o da escuridão.

Barthes (2007) observa a diferença entre o simbolismo do espelho no Ocidente e no Oriente. Na cultura ocidental, extremamente narcisista, o espelho representa um culto ao “eu”, onde o indivíduo se olha e se admira sem pudor, mas, na cultura oriental, o espelho é “vazio”, pois ele reflete uma informação momentaneamente, sua imagem é mutável. Shinji precisa ainda compreender a mutabilidade de seu ser (figura 34).

Figura 34 – Fotograma de *Neon Genesis Evangelion* (1995).



Fonte: imdb.com, 2022.³²

Shinji se sente um ser humano inútil e odiável, que encontrou na função de operador da máquina algo que podia torná-lo necessário para as pessoas. Ele sente que atuando por meio da máquina, revela uma face sua que até então era omitida dos seus companheiros. Seria então a

³² Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0776639/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 07 dez. 2022.

máquina seu verdadeiro ser? Se vê então diante de outra possibilidade, na qual toda sua identidade será absorvida pelo robô e ele não será nada, além disso.

A situação remete aos comentários de Barthes (2007, p. 59-61) sobre os invólucros japoneses. Eles são tão minuciosamente realizados, que se tornam, eles mesmos, um objeto de apreciação, pois “diríamos, em suma, que a caixa é objeto do presente, não o que ela contém”. Shinji teme virar o conteúdo sem valor, cuja grande beleza está no invólucro da máquina, que o absorve espacialmente e no seu ser.

De modo semelhante, são também seus comentários sobre o *Buranku*. Shenji é ali o mestre que conduz o boneco robótico; sua identidade flutua entre a negação e a afirmação. O vazio o acompanha nesse processo de suspensão, onde o personagem tem que decidir quais caminhos seguir e quem deseja ser. Ele representa o lugar abstrato a ser modulado, passível de mutações e de novos arranjos, sendo o vazio uma representação da possibilidade.

O Anime brinca com a infinitude do espaço vazio. Em uma de suas falas é possível ver Shenji olhar para o vazio e descrevê-lo como “um mundo de liberdade onde não há nada para te restringir”. No entanto, é perceptível sua confusão com a “liberdade”. No diálogo, ouve-se quando alguém afirma que irá lhe impor uma restrição; a restrição vem pelo desenho de uma linha, que passa agora a demarcar imaginariamente o que seria o solo e o céu desse mundo abstrato (figura 35).

Figura 35 – O Limite em Fotograma de *Neon Genesis Evangelion* (1995).



Fonte: youtube.com, 2023³³.

³³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GmUm_t94I5o&ab_channel=CobraS%C3%B3lida. Acesso em: 30 maio 2023.

O vazio apresentado em *Neon Genesis Evangelion* é uma “forma em devir” e “que aparece sem referência, desigual, sem identificação possível, limpa de quaisquer associações” (GIL, 2019, p. 848). É um elemento de estranhamento, pois, conforme Barthes (2007, p. 59), a cultura ocidental enxerga a composição dos elementos “como se somente a profusão *provasse* o natural”, dissociando o vazio de sua naturalidade.

Barthes (2007, p. 59), no entanto, vê o vazio como um espaço de transição, observando-o, por exemplo, nos arranjos florais orientais, que coordenam o vazio entre os elementos que “são, em suma, apenas as divisórias, os corredores, as passagens delicadamente traçadas segundo a ideia de uma raridade”; e a raridade que percorre os vazios desse Anime, é a raridade do ser, onde o homem precisar ocupar-se a si mesmo.

3.2 As Emoções e o Vazio

Para Gomes (2004), a existência de um filme se dá verdadeiramente durante sua experiência. No momento em que é apreendido pelo espectador. Ele se torna um gatilho, que desencadeia uma sucessão de efeitos em seu observador, despertando-lhe os sentidos. Os “efeitos”, para Gomes, são o resultado dos “meios” e das “estratégias” que foram agenciadas para formar a obra fílmica.

Já os meios, no que lhe concernem, são os “recursos ou materiais” que foram inseridos durante a produção, para que pudessem gerar efeitos no ato da experiência fílmica (GOMES, 2004). O autor agrupa os materiais em quatro categorias, dentre os quais, interessa aqui citar os materiais visuais que são os mais explorados pelo audiovisual, visto que englobam todos os parâmetros imagéticos do cinema, incluindo a composição da imagem, ao qual se relaciona o vazio.

Ainda para Gomes (2004), os efeitos que um filme produz podem ser da ordem da “sensação, sentido e sentimento”. Esta pesquisa se debruçará sobre a ordem dos efeitos sentimentais que o vazio produz, mais especificamente as emoções que o acompanham, pois, conforme Münsterberg (2018a, n.p), “o principal objetivo do cinema deve ser retratar as emoções”. O cinema vive uma espécie de “simbiose” emocional entre espectador e filme, pois, como visto, tanto ele gera efeitos emocionais no espectador (GOMES, 2004) – que também as infundi na obra – quanto encena as emoções e as projeta para o espectador (MÜNSTERBERG, 2018a). Münsterberg (2018a, n.p) ainda destaca que, além desses quadros emocionais se

infiltrarem na mente dos observadores, é para eles como se estivessem “vendo e observando diretamente a própria emoção”.

No entanto, realizar uma descrição ou síntese do que seriam as emoções se mostra uma tarefa árdua (REEVE, 2019; ZAGALO, 2009). Reeve (2019, p. 191), tendo ciência dessa dificuldade, tece aquilo que denomina de “definição introdutória”, na qual afirma que as “emoções são fenômenos expressivos e propositivos, de curta duração, que envolvem estados de sentimento e ativação”. Para o autor, as emoções funcionam de forma responsiva a eventos relevantes para o indivíduo.

Reeve (2019, p. 190) ainda esclarece que as emoções atuam sobre quatro dimensões: a “subjéitiva, biológica, propositiva ou social”. Dentro da dimensão subjéitiva, encontram-se os sentimentos que, segundo o autor, são responsáveis por dar “a emoção a sua experiência subjéitiva, que tanto possui significado como importância pessoal”. Dessa forma, o efeito de sentimento mencionado por Gomes (2004) estaria integrado com as emoções.

Outro fator que leva à escolha das emoções, sua dimensão social, confere à emoção uma linguagem externa, fazendo com que a emoção que se desenvolveu internamente extravase para o campo social e, assim, fazendo o indivíduo expressar aos outros aquilo que sente (REEVE, 2019, p. 190-191). Há múltiplas formas de expressar uma emoção, tanto verbais quanto não verbais, e o corpo aparentemente acompanha as reações emocionais vividamente.

Mas não apenas o corpo humano é reflexo das emoções: o cinema possibilitou, mais que qualquer outra arte, que o espaço se tornasse um interlocutor emocional. Münsterberg (2018a, n.p) diz que “a cenografia conta a história da emoção íntima”. Ele reforça a maleabilidade que o cinema tem em modificar a paisagem, permitindo contextos completamente diferentes em uma fração de tempo, assim, “todos os recursos da imaginação podem ser acionados a serviço dessa emocionalização da natureza”.

Norman (2008) também observa a tendência humana de perceber expressões emocionais, mesmo em elementos que, na realidade, não o tem. Isso se deve ao pensamento antropomórfico, que faz com que o indivíduo tenha propensão a perceber as características daquilo que observa de forma humanizada, assim, objetos inanimados também são passíveis de serem apreendidos de forma emocional.

Ao pensar, por exemplo, em uma cena de um funeral, não só os atores devem estar imersos na tristeza e em todas as emoções que o luto pode trazer, mas também o cenário deve conseguir expressar essa comoção. Ele deve responder emocionalmente às circunstâncias, como qualquer ator. Imagine-se ainda um ator que não consegue chorar em um momento, no

qual se requer tal emoção: a naturalidade da cena seria perdida e, com ela, o realismo. Assim também é o cenário; mesmo que ele trabalhe em contraste com as emoções, essa composição deve persuadir o espectador o suficiente para sustentar a trama (figura 36).

Figura 36 - Fotograma de O Rei Leão (1994).



Fonte: adorocinema.com, 2023³⁴.

Consideremos ainda o que diz Norman (2008) a respeito do processamento cognitivo humano e o *design* emocional. Segundo o autor, é possível fracionar a cognição humana em três níveis de processamento. O primeiro destes seria o Nível Visceral, seguido pelo Nível Comportamental e, por fim, o Nível Reflexivo. Quanto ao funcionamento, o Nível Visceral trataria das reações primárias do consumo de informações; com processamento de forma subconsciente. Ele é responsável por transmitir ao receptor as impressões iniciais, principalmente as relativas à estética.

O Nível Comportamental opera também de forma subconsciente e é muito explorado em tarefas com as quais o indivíduo está acostumado. Quanto ao *design*, ele trata das experiências de usabilidade dos elementos. Já no Nível Reflexivo, operado de modo consciente, as questões particulares entram em cena, agregando fatores subjetivos do indivíduo, tal qual sua cultura, preferências, lembranças, etc. (NORMAN, 2008).

Assim, ao pensarmos o vazio enquanto recurso cenográfico, sob a perspectiva do *design* emocional, poderia se dizer que, durante o primeiro nível, o Visceral, o receptor processa em seu subconsciente os aspectos estéticos da cenografia, ou, neste caso, percebe a ausência da composição de objetos. Em seguida, no Nível Comportamental seriam processados aspectos da efetividade da narrativa em seu desenvolvimento.

³⁴ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-133659/>. Acesso em: 31 maio 2023.

Por fim, no Nível Reflexivo seriam agregados a essas repostas afetivas, fatores de personalidade do receptor, tal qual os seus direcionamentos culturais, que, assim como visto, tornam-se denominadores sobre a simbologia, designada ao vazio. Deste modo, também pode-se relacionar a este nível a construção sentimental, já que, para Reeve (2019), essa junção da emoção com a “subjetividade” do indivíduo é que acaba por produzir o sentimento.

Importa agora entender, principalmente, o Nível Visceral, pois se trata do nível automático, que processa as primeiras impressões visuais que o espectador terá do filme. Além disso, ele é processado de forma inconsciente pelo observador. Nele também não há relações de comparações com elementos similares, se trata de uma resposta espontânea ao vazio (NORMAN, 2008).

Como visto nos tópicos anteriores, o vazio pode ser empregado de distintas formas, sejam elas positivas ou negativas. Norman (2008, p. 50) também cita o vazio: ele propõe para o Nível Visceral duas listas, nas quais enumera condições que podem promover uma resposta “afetiva positiva”, e aquelas que podem produzir o inverso, uma resposta “afetiva negativa automática”, e é nesta última que se encontra o vazio e as condições que podem gerá-lo (figura 37).

Figura 37 - Fotograma de *Túmulo dos Vagalumes* (1988).



Fonte: imdb.com, 2023³⁵.

Pode-se começar com a “escuridão” ou com o excesso de iluminação, citados por Norman (2008, p. 50) como algumas das condições que causam respostas negativas nos indivíduos. Embora um ambiente esteja cheio, se visualmente os elementos presentes não são

³⁵ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0095327/mediaindex?page=2&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 31 maio 2023.

imediatamente perceptíveis (principalmente se tratando de um filme), a sensação do observador será de esvaziamento. Esta condição visual de esvaziamento foi mencionada por Okano (2012) e também mencionada como forma de supressão do quadro situacional por Gaudreault e Jost (2009).

Mas Norman (2008) também cita diretamente o vazio, ou seja, o vazio no geral teria uma tendência a produzir respostas afetivas de natureza negativa. Interessante observar que o vazio a que ele se refere está inserido em um contexto, que o remete ao vazio da composição espacial propriamente dita, tanto que o autor correlaciona o vazio com as noções de “deserto” e “terrenos planos”.

Quanto à ideia de deserto que Norman (2008) associa ao vazio, é necessário recordar que Lipovetsky (2005) também o fez e, como foi dito anteriormente, é esta a paisagem social que ele encontra na pós-modernidade. Já quanto à ideia de planícies, terrenos que tendem a produzir uma sensação de amplitude e, com isso, um esvaziamento da paisagem, caso não tenham elementos que delimitem suas fronteiras. Tem-se assim mais um autor ocidental, que associa o vazio a uma perspectiva negativa.

Outro fator que Norman (2008) menciona sobre as respostas emocionais é sua influência sobre o foco do indivíduo, relacionado com fatores determinantes da Economia da Atenção, que será vista no capítulo 4 desta dissertação. Para Norman, quando uma pessoa se encontra em um estado afetivo positivo, isso faz com que ela fique mais propensa a distrair-se, pois o estado de relaxamento faz com que o foco oscile facilmente entre os estímulos.

Já o estado afetivo negativo tende a produzir foco, pois a mente direciona a atenção para o elemento que está provocando estas emoções negativas. Isso acontece inclusive no processamento automático do Nível Visceral (NORMAN, 2008). Ora, considerando que Norman (2008) enxerga o vazio como uma condição que tende para resposta negativa, então seria também ele um possível produtor de foco, já que esta é uma propensão desse tipo de resposta afetiva.

No filme *Monster House* (2006), de Gil Kenan, em uma das cenas em que o grupo de crianças entra na casa assombrada, mostra-se a tensão das crianças adentrando os cômodos e descobrindo novas informações, à medida que lançam luz sobre os objetos (figura 38). Esses momentos imersos em emoções negativas demonstram a capacidade de foco que estes momentos produzem. O medo das crianças faz com que qualquer coisa se transforme em um sinal de perigo e, para os espectadores mais temerosos, resta a atenção de susto, que poderá vir a qualquer momento.

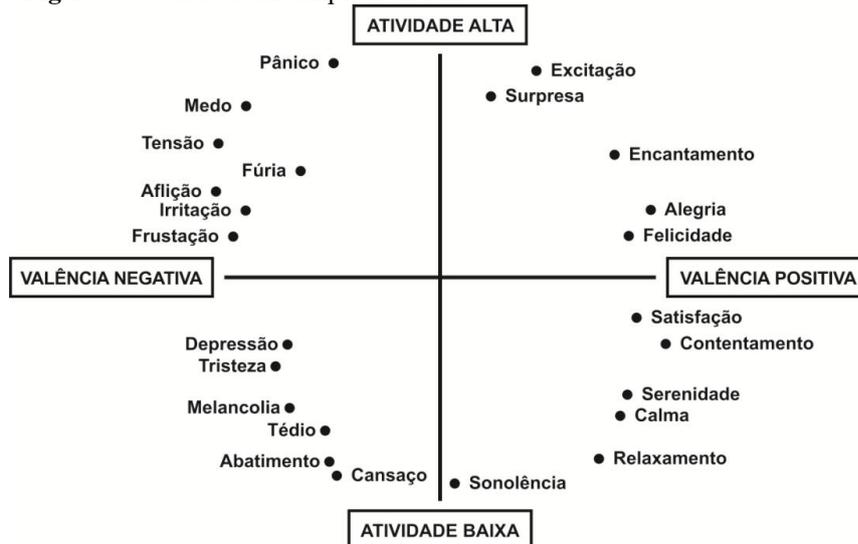
Figura 38 - Fotograma de *Monster House* (2006)



Fonte: Imdb.com, 2023³⁶.

No entanto, para falarmos em negativo e positivo se faz necessário delimitar quais emoções estão em cada um desses polos. Para tal, será utilizado o Modelo Circumplexo de Afeto, proposto por Russell (1980), no qual o autor, por meio de duas dimensões, categoriza os estados emocionais (figura 39). A dimensão do Prazer, também denominada de Valência, tem, como o próprio nome sugere, uma relação com a agradabilidade dessa experiência afetiva, enquanto a Ativação tem relação com a capacidade de “excitação” de uma emoção, podendo ser também assim denominada (BARRETT; RUSSELL, 1999; RUSSELL, 1980).

Figura 39 - Modelo Circumplexo de Afeto



Fonte: Nogueira (2017)

³⁶ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0385880/mediaviewer/rm3900965376?ref_=ttmi_mi_all_sf_3. Acessado em: 03 jan. 2023.

Essa estrutura bidimensional é eficaz e a mais indicada para descrição das respostas afetivas, tendo Barrett e Russel (1999) comparado outros quatro modelos de distribuição, que também são bidimensionais. Este modelo de afeto já foi utilizado por outros teóricos em estudos relativos ao cinema, entre eles Zagalo (2009, p. 50-52), que também destaca a sua característica “bipolar contínua”, em consonância com outros modelos afetivos.

Zagalo (2009) propõe que os quatro quadrantes, que se formam com a estrutura, identificam, genericamente, a Tensão, considerando o quadrante negativo localizado na área superior esquerda, seguido pela Alegria no quadrante positivo, localizado na área superior direita, Tristeza no quadrante localizado na parte inferior esquerda e, por fim, Calma, no quadrante inferior direito.

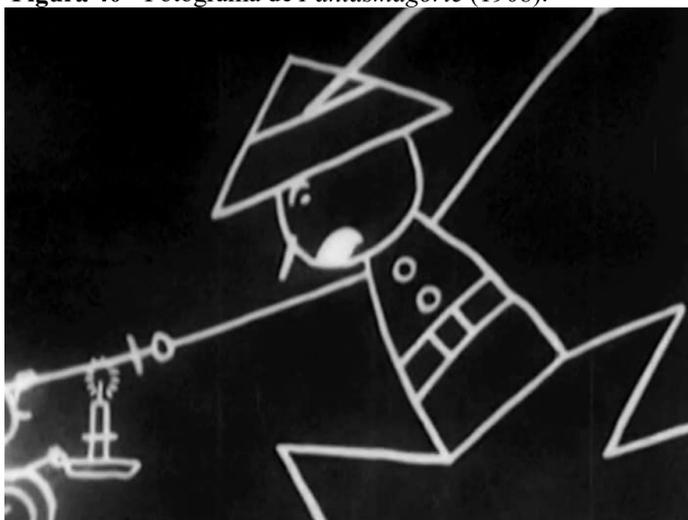
Assim, tendo em vista a capacidade de expressão externa das repostas emocionais, como dito por Reeve (2019), e também a capacidade de representação emocional do cinema, como pontuado por Münsterberg (2018a), esta pesquisa se valerá do Modelo Circumplexo de Afeto (RUSSELL, 1980) para identificar quais emoções estão sendo representadas pelo aparato fílmico, permitindo assim localizar o quadrante mais eminente, tendo em consideração a relação de positivo-negativo, para compreender a qual desses polos o vazio está sendo associado.

4. AS ANIMAÇÕES

Em 17 de agosto de 1908, os espectadores do Théâtre du Gymnase assistiam à exibição do curta-metragem *Fantasmagorie*, de Émile Cohl. A animação acompanha um palhaço, que interage com outros objetos e personagens que consecutivamente vão passando por metamorfoses; por volta de setecentos desenhos foram necessários para dar vida a esta narrativa (BENDAZZI, 2016b, p. 31).

Os desenhos com contorno branco de *Fantasmagorie* (1908) se contrapõem a um fundo completamente preto (figura 40). No decorrer da animação, alguns poucos elementos criam aquilo que é o cenário, a exemplo de quando algumas linhas se agrupam, formando aquilo que possivelmente é um palco de teatro ou quando o elefante se transforma em uma casa. Essa composição limitada, presente nos primórdios da animação, provaria nas décadas seguintes, ser um rico recurso estético.

Figura 40 - Fotograma de *Fantasmagorie* (1908).



Fonte: imdb.com, 2023³⁷.

Nesses primeiros momentos, os personagens e o cenário eram desenhados na mesma folha e isto tornava a elaboração extremamente complexa, vista a quantidade exacerbada de desenhos a serem repetidos. Todavia, tempo fluiu e o avanço tecnológico e a criação de novas técnicas de animação permitiram que as obras construíssem mundos cada vez mais complexos, com cenários cada vez mais detalhados. Nos Estados Unidos, a Disney cravou seu estilo na História e influenciou fortemente a produção de outros animadores. Em *Branca de Neve e os*

³⁷ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0000682/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 30 maio 2023.

Sete Anões (1937), primeiro longa-metragem animado de Walt Disney, os cenários se caracterizam como verdadeiras pinturas, que buscavam nas fábulas sua inspiração (figura 41).

Figura 41 - Fotograma de *Branca de Neve e os Setes Anões* (1937)



Fonte: buzzfeed.com.br, 2023³⁸.

No Japão, o Studio Ghibli lançou seu primeiro longa-metragem de animação, *O Castelo no Céu*, em 1986 (figura 42). Embora tenha surgido muito mais tarde do que nos Estados Unidos, a obra teve grande influência sobre a produção de animes no oriente, tão relevante quanto a da produtora estadunidense causou no ocidente. Todavia, o vazio não ficou perdido no elo do passado da animação e se perpetuou, revisitado pelos animadores.

Figura 42 - Fotograma de *O Castelo no Céu* (1986)



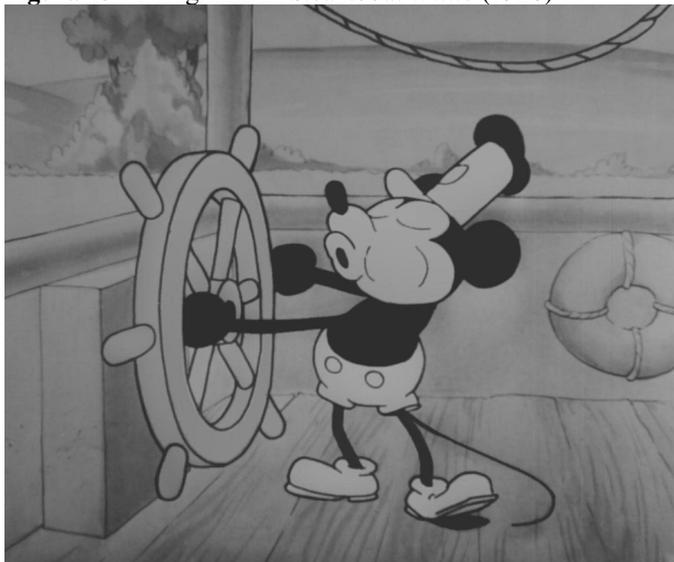
Fonte: [imdb.com](https://www.imdb.com), 2023³⁹.

³⁸ Disponível em: <https://buzzfeed.com.br/post/esta-teoria-sobre-branca-de-neve-e-dificil-de-tirar-da-cabeca>. Acesso em: 30 maio 2023.

³⁹ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0092067/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 30 maio 2023

Bendazzi (2016b) faz uma breve divisão da história da animação em seis períodos, onde o primeiro período abrange o intervalo que vai até a exibição de *Fantasmagorie*. Nesse momento surgem obras que possuem similaridade com aquilo que hoje se entende como animação. O segundo período inicia em 1908 e finaliza em 1928, abrangendo o cinema mudo e culminando na estreia de *Steamboat Willie* (1928), de Walt Disney (figura 43).

Figura 43 - Fotograma de *Steamboat Willie* (1928)



Fonte: imdb.com, 2023⁴⁰.

Já o terceiro período é chamado pelo autor como a “era de ouro” e vai de 1928 a 1951, marcado pela forte influência das produções de Walt Disney. O quarto (1951-1960) e o quinto períodos (1960-1991) são o alvo desta pesquisa. No quarto período surge a UPA (*United Productions of America*), com seu estilo estético peculiar com o uso preponderante de fundos neutros e a quebra da divisa entre interior e exterior. Já o quinto é marcado pela forte produção de animação para televisão; ambos sofrem grande influência do pós-guerra. Por fim, o sexto período, que inicia em 1991, corresponde a animação desde a mencionada década até os dias atuais, marcada fortemente pela globalização (BENDAZZI, 2016b).

Ao analisar essa evolução do filme de animação, o que se percebe é que a relação da animação com o cenário tornou-se tão complexa quanto seu detalhamento. Nesse contexto, o vazio cenográfico deixou de ser apenas fruto de uma limitação técnica e se consolidou como um recurso estético.

⁴⁰ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0019422/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 01 junho. 2023.

4.1 A Animação Norte-Americana e a UPA

A animação nos Estados Unidos encontra nas tirinhas dos jornais seu grande impulso e inspiração. Segundo Lenburg (2009), foi o cartunista Winsor McCay o responsável por criar algumas das primeiras animações quadro a quadro dos Estados Unidos, entre elas *Gert The Dinosaur* (1914). Nela, o animador aparece inicialmente trazendo o personagem para fora de uma caverna e, logo em seguida, o personagem toma a tela com ações que vão desde se alimentar até dançar (figura 44).

Figura 44 - Fotograma de *Gert The Dinosaur* (1914)



Fonte: imdb.com, 2023⁴¹.

Com duração de cinco minutos, a animação necessitou de 10.000 desenhos para ser produzida e, embora tenha sido um excelente animador, Furniss (2016, p. 42-43) destaca que os métodos extremamente artesanais de McCay fizeram com que fosse rapidamente ultrapassado, devido ao surgimento rápido de novas técnicas, que tornavam o processo bem mais “industrializado”.

Uma dessas técnicas vem de outro cartunista, que chama a atenção de Lenburg (2009), John Ranolph Bray, que em 1914 foi responsável pela patente de uma técnica de animação, que consistia em imprimir o plano de fundo em material transparente, facilitando a disposição dos objetos a serem animados. O uso dessa técnica mudou de certa forma a relação do animador com o cenário, já que permitia ao animador ter que redesenhar apenas as partes animadas.

⁴¹ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0004008/mediaviewer/rm433721088/?ref_=tt_md_2. Acesso em: 07 fev. 2023.

Devido à patente do estúdio de Bray, alguns animadores desenvolveram técnicas alternativas para evitar o custo da licença de uso, como foi o caso de Raoul Barré com o “*Slash System*”, que consistia em recortar as figuras para que os demais elementos ficassem visíveis; todavia, a patente de Bray sobre a técnica de *Cel* terminou em 1932, passando ao domínio público e podendo ser usada livremente por outros animadores (FURNISS, 2016, p. 43-46).

Já em 1923, Walt Disney lança o filme *Alice's Wonderland* (figura 45), filme que inverteu a relação costumeira entre o *live-action* e a animação. Embora, nessa época, já fosse comum juntá-los em uma obra, o mais habitual era que um elemento animado fosse colocado em um *live-action*. Já em *Alice's*, é uma personagem humana que é introduzida no ambiente animado; para isso, uma atriz infantil era colocada frente a um fundo branco e tinha os seus movimentos filmados (FURNISS, 2016, p. 60-61).

Figura 45 - Fotograma de *Alice's Wonderland* (1923)



Fonte: themovierat.com, 2023⁴².

Logo em seguida, a animação era construída em sincronia com os movimentos capturados, uma técnica que representava um alto nível de dificuldade para ser executada naquele período (FURNISS, 2016, p. 60-61). Esse tipo de construção, hoje vista com uso do *chroma-key*, é um dos contatos primordiais do ator com o vazio da animação, quando este é inserido em um ambiente neutro, cuja finalidade é ser ocupado por sua atuação.

A Disney, no entanto, possui um estilo visual que tende sempre à complexidade (figura 46): os cenários de suas animações, na maioria das vezes, são extremamente detalhados. No

⁴² Disponível em: <https://themovierat.com/2016/03/05/short-film-saturday-alices-wonderland-1923/>. Acesso em: 14 fev. 2023.

documentário *Primeiro Longa-metragem da Disney: Criando Branca de Neve e os Sete Anões* (2022), disponível no Disney Plus, os entrevistados indicam que uma das grandes personalidades por trás dessa construção visual foi Albert Hurter, responsável por produzir ilustrações, que forneciam inspiração para construção visual desses universos.

Figura 46 - Fotograma com Cenário de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937)



Fonte: [simbasible.com](https://www.simbasible.com), 2023⁴³.

Ilustrações que, para o historiador de cinema, Brian Sibley, possuíam um “estilo europeu de ilustração”, com “fabulosos pormenores decorativos”. Já o diretor John Musker, no mesmo documentário, define estas ilustrações como tendo uma “sensibilidade gótica” (DISNEY, 2022), uma observação facilmente compreensível, ao se confrontar o nível de detalhes inseridos na arquitetura gótica com a quantidade de detalhes presentes nos cenários das animações clássicas da Disney.

No terceiro período da história da animação, poucos filmes dos estúdios Disney recorrem ao vazio cenográfico com tamanho nível de abstração do quadro situacional, como o longa-metragem *Dumbo* (1941). Em uma sequência é possível ver alguns palhaços se embriagando e deixando uma das garrafas de bebida cair num balde de água e os dois líquidos se misturarem. Logo em seguida, Dumbo bebe a água para aliviar um soluço, ficando assim embriagado com seu companheiro Timóteo, que cai dentro do balde.

⁴³ Disponível em: <https://www.simbasible.com/snow-white-and-the-seven-dwarfs-movie-review/>. Acesso em: 30 maio 2023.

O que se vê após isso é uma sucessão de possíveis “alucinações” dos dois personagens, que veem um grupo de elefantes que cantam e dançam, enquanto passam por sucessivas metamorfoses, que os transformam desde cobras e olhos, até carros e trens (figura 47). Essas figuras “psicodélicas” dançando contra um fundo preto, enquanto se transformam, remontam perfeitamente ao mesmo vazio visto em *Fantasmagorie* (1908).

Figura 47 - Fotograma de *Dumbo* (1941)



Fonte: imdb.com, 2023⁴⁴.

Todavia, é dos estúdios Disney que saem um grupo de animadores que mudariam como a animação estadunidense lidava com o cenário e sua construção visual. Conforme Wells (2002), o ideal dos clássicos da Disney formou um padrão contra o qual os demais animadores eram comparados; no entanto, alguns desses animadores aceitaram a ideia de oposição como forma de diferenciação, de contrapor aquilo que era defendido pela Disney, que embora estivesse trazendo as animações para uma condição moderna em dados aspectos, ainda assim o fazia sem confrontar a sociedade e sem abraçar completamente o contemporâneo.

Nesse contexto, após um período de greve, que aconteceu na década de quarenta, os artistas Dave Hilberman, Stephen Busustow e Zac Schwartz, então ex-integrantes da equipe Disney, fundam, em 1945, a *United Productions of America* (UPA), que, conforme o autor, tinha premissas que se opunham fortemente ao viés conservador e industrial da Disney. O

⁴⁴ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0033563/mediaviewer/rm3464082433?ref_=ttmi_mi_all_sf_130. Acesso em: 07 fev. 2023.

primeiro ponto a destacar na relevância da UPA é que seu estilo de animação, considerado por alguns como “econômico”, se encaixou bem para produção da televisão, que embora estivesse em seu auge no pós-guerra, possuía orçamentos menores do que aqueles do cinema (LENBURG, 2009). Todavia, conforme destaca Bashara (2019), é preciso distinguir as relações entre a economia na construção do movimento e a abstração estética, pois embora possam ser encontradas juntas, são fatores autônomos.

A UPA (figura 48) adotou a chamada “animação limitada”. No modo limitado, o número de quadros é reduzido, além de reutilizar alguns desses quadros redesenhando apenas o necessário. Descartando os movimentos intermediários entre as ações, o animador se concentra na posição-chave, economizando tempo e trabalho. Essa redução, mais uma vez destaca o autor, está associada a uma questão técnica relacionada a construção do movimento e não a uma economia de elementos estéticos da obra (BASHARA, 2019, p. 6).

Figura 48 - A Estética da UPA



Fonte: pinterest.com, 2023⁴⁵.

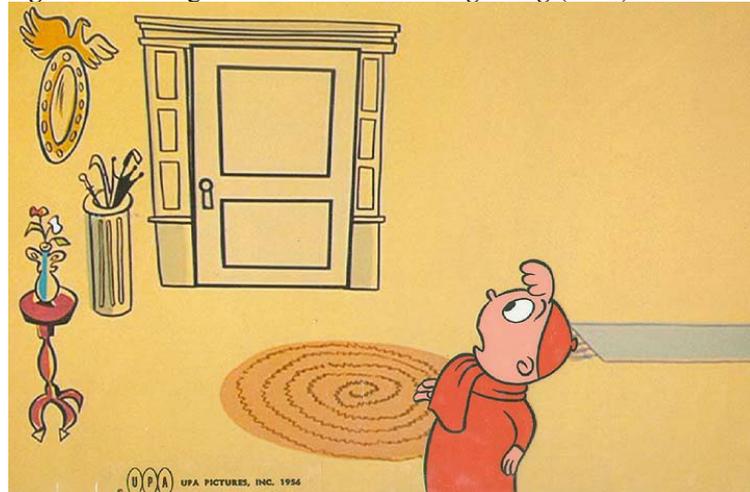
No entanto, nas animações da UPA, a “redução” não se limitou ao número de quadros. A construção estética de suas animações possui características marcantes e vanguardistas. As formas eram simplificadas ao máximo, havia uma aplicação recorrente de cores sólidas e a perspectiva arbitrária da Renascença era desafiada e ignorada constantemente. Os cenários eram caracterizados por um enorme minimalismo, por vezes apenas representados por um fundo de cor sólida (BASHARA, 2019).

⁴⁵ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/538461699175082939/>. Acesso em: 30 maio 2023.

Bashara (2019), observa que, embora não se possa limitar todas as produções da UPA, essas características se apresentam de forma regular em sua maioria. Ainda para o autor, o modo como os animadores desse estúdio se apropriam das formas em sua construção estética tem similaridades com a lógica empregada pelos artistas cubistas, embora possuam abordagens diferentes.

Uma das animações mais famosas da UPA, que pode sintetizar toda sua proposta estética, é *Gerald Mc Boing Boing* (1950). O curta-metragem acompanha a história de uma criança, que não consegue se comunicar com palavras. Nessa jornada, seus pais e a própria criança tentam contornar a situação, até entender que aquele problema, na verdade, era o grande dom da criança (figura 49).

Figura 49 - Fotograma de *Gerald Mc Boing Boing* (1950)



Fonte: vegalleries.com, 2023⁴⁶.

A animação já inicia com um plano de cor sólida, onde os personagens vão aparecendo gradualmente. Após isto, alguns poucos objetos caracterizam um ambiente interno, mas não há presença de nenhum contorno que formalize os limites do ambiente. Essa composição se perpetua no decorrer das cenas, nas quais os objetos são limitados e fornecem apenas pistas do local onde os personagens se encontram. Já em outra cena, é possível ver Gerald chegando na escola, que está flutuando em um fundo verde e mesmo a cerca em sua volta encontra-se incompleta, deixando que o vazio infiltre o espaço da escola.

⁴⁶ Disponível em: <https://vegalleries.com/art/upa/6766/gerald-mcboing-boing-1950/gerald-mcboing-boing-production-cel-id-boing012>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Com essa estética característica, a UPA rompe com os padrões defendidos pela Disney e sua oposição encontra-se especialmente na construção do espaço, renegando o formalismo e o realismo presentes nas obras da Disney. Quebrando a tendência dos desenhos com silhuetas arredondadas e abstraindo da perspectiva. A UPA resolve adotar uma abordagem lúdica para construção de seus cenários, que não eram mais frutos de uma lógica do mundo físico, mas passíveis de experimentações, que acabaram fluindo para uma representação mais próxima do bidimensional (BASHARA, 2019).

Nas animações da UPA a arquitetura não é explorada apenas no sentido de ocupação, mas também em sua ausência ou em sua supressão, no vazio dentro e fora dos ambientes encontra-se uma amplitude e um respiro (BASHARA, 2019). Bendazzi (2016a) destaca como Robert Cannon, um dos animadores da UPA, costumava deixar o personagem em foco, enquanto o cenário era diluído, rompendo com as barreiras cenográficas, que funcionavam como fronteiras que o restringiam (figura 50).

Figura 50 - Fotograma de *Mr. Magoo* (1960).



Fonte: imdb.com, 2023⁴⁷.

Bashara (2019) compara a construção do cenário da UPA com a arquitetura modernista, em especial o projeto residencial de Charles e Ray Eames, a *Casa Eames* (1949), que é uma residência com fachadas em vidro e com presença de cores vibrantes; a sensação de quebra da divisão entre interior e exterior, devido à permeabilidade visual do vidro, é um dos fatos que chama atenção do autor, pois na animação, ao retirar o cenário, substituindo-o por um fundo neutro, essa cor sólida tanto pode representar uma barreira próxima ao personagem (como uma

⁴⁷ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1044551/mediaindex/?ref_=tt_mi_sm. Acesso em 30 maio 2023.

parede), como pode representar a possibilidade de expansão desse espaço para o infinito. O espaço móvel e transmutável rompe com as limitações da arquitetura no mundo físico, que busca formas de abstrair a natureza “estática” do edifício, ao mesmo passo que encontra um ponto de convergência com a animação, onde ambas querem expandir a forma de percepção espacial (BASHARA, 2019).

Estes momentos de “ausência” que o vazio traz para a animação permitem que o espectador a complemente (figura 51). Para Bashara (2019, p. 39, tradução nossa), não cabe ao artista fornecer um resultado acabado ao espectador, mas sim produzir os elementos que servirão de matéria-prima para ele, promovendo modelos abstratos “para revelar na mente consciente os mecanismos pelos quais damos sentido aos estímulos visuais”.

Figura 51 - Fotograma de *Gerald Mc Boing Boing* (1950)



Fonte: mdig.com.br, 2023⁴⁸.

Bashara (2019) ainda compara o esvaziamento presente nas animações da UPA com as obras do Preciosismo⁴⁹, destacando que o vazio atua diretamente na construção de uma hierarquia visual, criando uma sensação de “vácuo”, que é própria do modernismo. Não se trata de um vazio resultante de sobras de espaços desocupados, trata-se sim de um vazio pensado para estar ali, um vazio construído para “ocupar” a imagem e para gerenciar sua composição visual.

⁴⁸ Disponível em: <https://www.mdig.com.br/index.php?itemid=50827>. Acesso em: 30 maio 2023.

⁴⁹ Movimento artístico modernista dos Estados Unidos nas décadas de 1920 e 1930, que possuía fortes influências do cubismo e do futurismo (WOLFE, 2022).

4.2 O Japão e o Anime

Considerando o quadro teórico apresentado no Capítulo anterior, esta pesquisa volta-se ao Japão como um dos grandes expoentes da animação produzida no oriente, permitindo assim uma breve análise sobre a abordagem do vazio em outra perspectiva cultural. Quanto ao seu início, não há um consenso definitivo sobre o termo *Anime*, todavia, conforme Bendazzi (2016a, p. 360-370), este termo se trata de uma forma abreviada de “*animation*”, sendo utilizado pela primeira vez em 1962, pela revista *Eiga Hyoron*. Embora possa ser utilizado para indicar de forma generalizada as animações, ele é convencionalmente aplicado para referir-se a animações de origem japonesa.

Denison (2015) observa também que, embora nem sempre essas animações tenham sido tratadas por este termo, tendo principalmente no primeiro período recebido outras nomenclaturas, a palavra *Anime* passou a ser associada às animações japonesas de forma até mesmo retrospectiva. Para Suan (2013), o Anime estabeleceu convenções estéticas peculiares de seu gênero, distinguindo-se das demais produções, e entre os elementos que perpetuam estas convenções, estão os cenários. E assim como as animações ocidentais encontraram um ponto de partida nos desenhos dos cartunistas, o Anime encontrou sua inspiração no mangá que, no que lhe concerne, recebe influências das ilustrações do período *Edo*, feitas com técnicas de xilogravura (SUAN, 2013, p. 237).

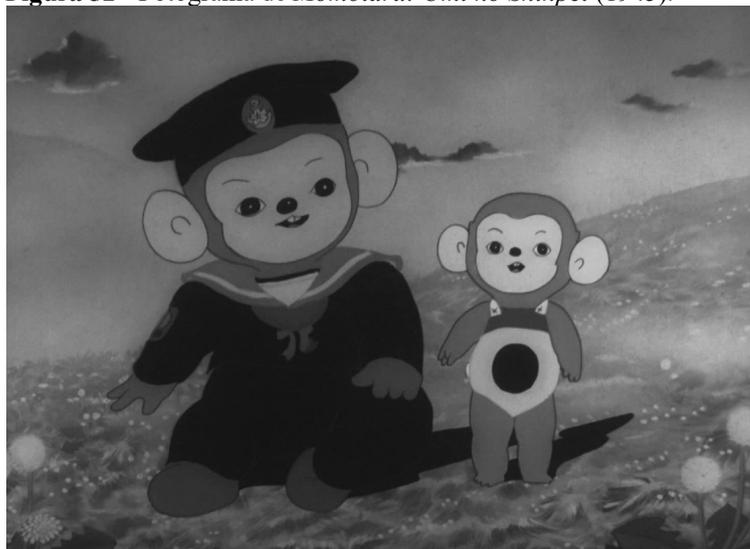
Novamente, não há um consenso em definir qual foi a primeira animação japonesa, todavia, essas produções têm seu início ainda no segundo período. *Imokawa Mukuzô Genkan-Ban no Maki* (1917) foi provavelmente uma das primeiras animações desse mercado, em um momento que as produções ainda não possuíam as características das animações japonesas que hoje se conhece. Havia um forte contexto experimental em andamento, desde técnicas de corte de figuras até o desenho manual dos quadros utilizando giz ou o emprego do papel e tinta, no entanto, já se valiam da cultura local para criar identificação com seu povo (DENISON, 2015).

Com o impacto da guerra, o mercado de animação japonesa passou por modificações. As forças militares nacionais viram nessa indústria uma forma de promoção de seus ideais e o exército passou a investir financeiramente nessas produções; não obstante, a derrota do Japão pelos Estados Unidos, despertou nas autoridades o desejo de promover um espírito patriota, principalmente nas gerações mais jovens (DENISON, 2015; MACWILLIAMS, 2008).

Nesse contexto nasce o primeiro longa-metragem animado do país (figura 52), *Momotaru: Umi no Shinpei* (1945). A animação com personagens animais estava carregada dos

ideais que os militares desejavam defender (DENISON, 2015; MACWILLIAMS, 2008). Denison (2015) destaca que a melhoria dos fatores econômicos no período pós-guerra, o crescimento considerável do setor de animação e o aumento da audiência televisiva foram os três fatores que modificaram a indústria de animação japonesa e a unificaram.

Figura 52 - Fotograma de *Momotaru: Umi no Shinpei* (1945).



Fonte: imdb.com, 2023⁵⁰.

Diante dos crescentes investimentos nesse mercado, surge, em 1951, a Toei, que absorve outras empresas e passa a se chamar de Toei Doga. O estúdio firmou-se como marco na animação japonesa. Uma das figuras que mais contribuíram para esta façanha foi o investidor Okawa Hiroshi (1896-1971). Uma de suas principais ambições era construir uma empresa japonesa de animação, que pudesse fazer frente à Disney. Para tanto, os investimentos foram desde equipamentos de ponta, uma equipe de cerca de duzentos animadores até mesmo a aquisição de um edifício adaptado especialmente para a equipe (BENDAZZI, 2016a, p. 85-86).

Em seu primeiro curta-metragem, *Koneko no Rakugai* (1957), a Toei apresenta uma disputa entre um gato e dois camundongos, que entram em uma parede onde estavam rabiscando e passam a usar os rabiscos para criar os elementos de vantagem na perseguição (figura 53). O cenário torna-se um fundo neutro, às vezes preto e outras vezes branco, sobre o qual os rabiscos (extremamente simples) se movimentam, em contraste com os personagens, bem mais detalhados.

⁵⁰ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0142666/mediaindex?page=2&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 30 maio 2023.

Figura 53 - Fotograma de *Koneko No Rakugai* (1957)



Fonte: filmow.com, 2023⁵¹.

O vazio dá espaço para que a abstração se torne a paisagem. Novamente se percebe que está ligado à construção do imaginário dos personagens e do público, como vistos nas outras obras, que demonstraram o mesmo quadro situacional. É um momento ímpar no anime, visto que, na maioria dos filmes, o nível de detalhamento da paisagem é alto, tal qual o defendido pela Disney.

Para Azuma (2009), os animadores japoneses da década de 1970 (compreendido aqui como quinto período) podiam ser classificados em dois grandes grupos com tendências peculiares. Os animadores que se encaixam na tipologia de Expressionistas tendiam para as premissas estéticas promovidas pela Disney e preferiam a construção da movimentação de forma natural, com o uso da animação completa. Dentre os nomes que o autor destaca estão Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que mais tarde continuariam sua parceria no Studio Ghibli.

Já aqueles animadores considerados Narrativistas estavam voltados para uma construção que possuísse um apelo artístico marcante e adotavam a animação limitada para contornar as limitações dos processos de produção, ao que se pode citar Osamu Tezuka, fundador da Mushi Productions, considerando que foi um dos grandes expoentes da animação limitada no Japão (AZUMA, 2009).

Em sua obra *Kaze no Tani no Naushika* (1984) podemos ver um vazio tímido de Miyazaki, mas que se repetirá poucas vezes em suas obras mais aclamadas. As paisagens áridas são marcadas por um minimalismo, em relação à quantidade de elementos dispostos no espaço

⁵¹ Disponível em: <https://filmow.com/koneko-no-rakugaki-t111965/>. Acesso em: 07 fev. 2023.

(figura 54), mesmo assim não se chega ao vazio em seu ápice. Um ano após *Naushika*, juntamente com Takahata, Miyazaki funda o Studio Ghibli, tendo como primeiro filme *Tenku no Shiro Rapyuta* (1986) e, logo após, um dos filmes mais conhecidos do estúdio, *Tonari no Totoro* (1988).

Figura 54 - Fotograma de *Kaze no Tani no Naushika* (1984)



Fonte: imdb.com, 2023⁵².

Furniss (2016, p. 395-396) destaca que parte do sucesso alcançado pelo longa se deve aos altos investimentos na produção, sendo a construção dos cenários um dos elementos em destaque. O autor pontua, por exemplo, como o cenário da parada de ônibus, onde os personagens ficam durante a chuva, foi minuciosamente detalhado, desde as poças de água, a vegetação e o próprio abrigo.

Suan (2013, p. 145, tradução nossa) destaca que o cenário do anime torna-se uma “entidade”, sobre a qual os personagens respondem, seja aceitando aquilo que é imposto ou contrapondo estes estímulos. Para tanto, o cenário é construído de forma esmiuçada, tendo sua própria identidade, com normas, biomas, entre outros aspectos. Cabe ao personagem do anime percorrer este universo criado, assim ele leva o espectador de um ponto de partida a um local até então misterioso, e o leva a conhecê-lo: à medida que a narrativa se desenvolve, ambos, espectador e personagem, descobrem o cenário.

Assim, Suan (2013, p. 145) pontua o que ele chama de “mundo anime”, que trata da junção tríplice entre o cenário, o personagem e o drama que decorre da interação entre os dois

⁵² Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0087544/?ref_=fn_al_tt_1. Acesso em: 14 fev. 2023.

primeiros. Este drama é que mostra a “humanidade” dos personagens trazendo camadas sentimentais a ele. Neste contexto, qualquer ambiente apresentado é apenas um fragmento de um mundo maior, sobre o qual se baseia a narrativa.

Ainda sobre a história da animação japonesa, outro marco a ser citado é Osamu Tezuka, que em 1961 fundou o estúdio que seria chamado de Mushi Productions, tendo como uma das primeiras produções *Aru Machikado no Monogatari* (1962). A animação tem um apelo completamente experimental e artístico (figura 55), bem diferente dos cenários característicos produzidos pelo Studio Ghibli.

Figura 55- Fotograma de *Aru Machikado no Monogatari* (1962)



Fonte: filmow.com, 2023⁵³.

O filme acompanha uma garota e alguns camundongos em uma rua, onde os cartazes ganham vida. Nessa animação, a utilização do fundo neutro é predominante, diversificando as cores conforme se muda de cartaz. Os personagens são em sua maioria simplificados e geométricos, e com uma movimentação própria da animação limitada. Esse filme demonstra que o vazio cenográfico não empobrece a composição estética da animação, mas se torna um recurso enriquecedor quando bem utilizado.

Osama Tezuka também foi responsável por *Astro Boy* (1963-1965), que, para Suan (2013), é considerado a primeira série de animação japonesa produzida para televisão, ou ao menos dentro dos parâmetros hoje entendidos como tal, conforme menciona Denison (2015), já que há uma produção antecessora a de Tezuka. Todavia, o autor destaca sua relevância e o fato de a obra abordar temas que se tornariam recorrentes na história dos animes. Além disto, foi

⁵³ Disponível em: <https://filmow.com/aru-machi-kado-no-monogatari-t112143/>. Acesso em: 07 fev. 2023.

responsável por firmar a técnica da animação limitada no mercado de animação televisiva japonês.

Quanto ao cenário, *Astro Boy* também recorre ao vazio em sua composição. É possível ver, em diversos momentos, o uso do fundo neutro, em alguns deles dando destaque aos conflitos sentimentais que o protagonista perpassa. Com *Astro Boy*, o anime se expandiu mundialmente, levando consigo uma relação complexa com o cenário e sua composição espacial.

4.3 O Brasil e Stil

O primeiro grande vazio na animação brasileira encontra-se nas lacunas de seu registro histórico. Algumas obras perderam-se no tempo e há poucos registros bibliográficos que apresentem o desenrolar do mercado de animação nacional. Sabe-se que, embora alguns artistas tenham produzido pequenos trabalhos animados para vinhetas de programas, considera-se como a primeira animação em curta-metragem brasileira, apresentado em 1917, *O Kaiser* (CARNEIRO; SILVA, 2018; MORENO, 1978).

Produzido por Álvaro Marins, popularmente conhecido como Seth, a animação com características caricaturais apresentava Guilherme II, uma das personalidades da Primeira Guerra Mundial. No entanto, o único registro desse marco da animação é uma ilustração presente em uma nota do jornal “A Noite”, na qual constava o anúncio de sua apresentação. Além disso, a animação só esteve em exibição do dia 22 ao dia 24 de janeiro de 1917 (CARNEIRO; SILVA, 2018; MORENO, 1978).

Moreno (1978, p. 63) destaca a precariedade da indústria nacional de animação, onde as produções eram verdadeiras conquistas desbravadoras, já que não havia nenhum investimento público a fim de financiá-las, além das dificuldades em montar uma estrutura técnica que permitisse sua produção. Mesmo assim, os pioneiros prosseguiram com suas produções. Embora o número de animações lançadas, entre 1908 e 1973, seja exíguo, pode-se destacar *Traquinices de Chiquinho e Seu Inseparável Amigo Jagunço* (1917), da produtora paulistana Kirs Filme, que com *O Kaiser* (1917) e *Aventuras de Bille e Bolle* (1918), ilustrada por Eugênio Fonseca Filho, dão os primeiros impulsos para o mercado de animação brasileiro (CARNEIRO; SILVA, 2018; MORENO, 1978).

O personagem Chiquinho retorna mais tarde às telas, em outra animação, *Macaco Feio... Macaco Bonito...* (1929), de Luis Seel. Um fato é que diante das lacunas anteriormente citadas,

outros trabalhos de animação desse período se perderam, fazendo com que esse filme seja o mais antigo no mercado nacional a ser preservado (CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 102-103). O curta acompanha a fuga de Chiquinho de sua jaula no zoológico e suas artimanhas durante a debandada, sendo, por fim, adotado por uma família, que o usa para diversão do filho (figura 56).

Figura 56 - Fotograma de *Macaco Feio...Macaco Bonito...* (1929)



Fonte: bcc.gov.br, 2023⁵⁴.

O cenário é uma parte fundamental desta animação. Nele, podemos ver muitas informações que compõem seu “humor ácido”, como a placa que anuncia “os nossos macacos são legítimos”, além das jaulas onde alguns personagens animados estadunidenses encontram-se ou, como Chiquinho, fugiram. Apesar da presença de alguns elementos, o cenário é simplificado e a profundidade, na maior parte do tempo, vem da relação com a linha do horizonte e os elementos intermediários, como as árvores.

Dez anos após a obra de Seel, tem-se mais dois marcos da animação brasileira e mais um vazio em seu registro: os curtas-metragens de Luiz Sá, *As aventuras de Virgulino* (1938) e *Virgulino Apanha* (1939), que acompanham a tentativa de Ahi de salvar a mocinha do rapto de Virgulino. Ambos tinham uma estética bem mais próximas do que a Disney produzia em seus primeiros anos, com cenários bem mais elaborados do que os vistos anteriormente (CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 100-101; MORENO, 1978, p. 71-75).

⁵⁴ Disponível em: <http://www.bcc.gov.br/fotos/866544>. Acesso em: 07 fev. 2023.

Mesmo com a qualidade dos filmes, Sá foi impedido pelo Departamento de Imprensa e Propaganda de apresentar suas animações a Walt Disney, que veio em uma visita diplomática ao Brasi. Não bastasse a censura, uma de suas animações foi extraviada e a que restou foi vendida pelo animador para uma loja, onde o filme foi cortado e dado como “brinde” aos clientes (CARNEIRO; SILVA, 2018; MORENO, 1978).

Cerca de duas décadas depois, e tendo sido necessários seis anos de produção, chegava aos cinemas o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1953), de Anélio Latini Filho. A animação apresenta um conjunto de lendas do folclore brasileiro e tem por personagens centrais o Curumim e o Boto. Essa animação apresenta fortes influências do modelo Disney, principalmente no que diz respeito à construção cenográfica (figura 57), que contou, inclusive, com um estudo prévio sobre a paisagem amazônica e as características de seu bioma (CARNEIRO; SILVA, 2018; MORENO, 1978).

Figura 57 - Fotograma de *Sinfonia Amazônica* (1953)



Fonte: imdb.com, 2023⁵⁵.

Foram produzidos cerca de quinhentos cenários para esse filme, nos quais havia uma forte preocupação com a relação de perspectiva entre os objetos, desde o posicionamento dos elementos até a movimentação dos personagens e, apesar de ter sido comercializado em preto e branco, devido à ausência de suporte técnico no Brasil, todas as ilustrações foram coloridas e

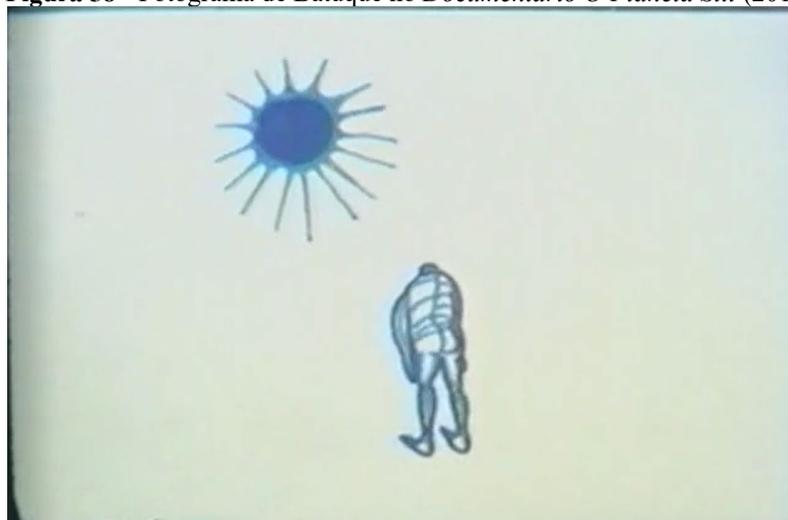
⁵⁵ Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0190006/?ref_=nv_sr_srsg_0. Acesso em: 14 fev. 2023.

isso permitiu que houvesse uma escala de tons mais variados (CARNEIRO; SILVA, 2018; MORENO, 1978).

Mas nem todos os animadores brasileiros enquadravam-se no modelo Disney. Um dos dissidentes era Pedro Ernesto Stilpen, o Stil. O animador carioca possuía uma intimidade e, em simultâneo, liberdade com o desenho ao ponto de, como ele mesmo relata, muitas vezes iniciar um trabalho sem ter definido um roteiro, mas, a partir do ato da ilustração, começava então a se direcionar (MORENO; RAVEIRA, 2013).

Tanto em seu curta-metragem *Batuque* (1969), como em sua parceria com Antônio Moreno, *Reflexos* (1974), vê-se novamente o vazio em sua plenitude. Em ambos os casos, as ilustrações dispostas em plano branco vão se transformando, atendendo ao ritmo da trilha sonora (Figura 58). Não há nada que tome a atenção do espectador, além das surpresas que o acodem a cada transformação que os elementos efetuam, assim, o animador os descreve como “um balé animado de formas sobre a música” (MORENO; RAVEIRA, 2013).

Figura 58 - Fotograma de *Batuque* no *Documentário O Planeta Stil* (2013)



Fonte: vimeo.com, 2023⁵⁶.

Stil utilizava uma técnica de desenho, onde cada quadro era desenhado sobre papel de embrulho, uma fuga à falta de estrutura para realização de seus filmes. Suas animações tinham um tom experimental nas soluções escolhidas. Em *Reflexos* (1974), por exemplo, o diálogo que seria entre duas atrizes, na verdade, foi realizado por Stil e Moreno, isso assegurou ainda mais o tom de humor do curta (CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 306-307; MORENO, 1978, p. 99).

⁵⁶ Captura de Tela. Disponível em: <https://vimeo.com/324525556>. Acesso em: 14 fev. 2023.

A estética presente nos dois curtas-metragens citados volta a repetir-se em *As Quatro Estações* (1979). Nesta animação, estão presentes ilustrações que evocam o universo do carnaval das escolas de samba e, como suas animações anteriores, é composta por um fundo neutro e desenhos, ora estáticos, ora movidos pela câmera, ora em metamorfose. Stil brinca com as formas que, ao som da música, bailam no espaço vazio, uma é o motivo de existência da outra. Conforme afirma Gil (2019, p. 849), é “o corpo, ‘linha abstrata’ que, como uma flecha, atravessa o vazio, e nele se moverá, é o seu próprio motivo”.

Outra produção de Stil, que se tornou um marco histórico no mercado nacional, é *Antunes e Bandeira* (1980). Com o humor característico desse animador, os episódios acompanham as desventuras dos dois detetives e é possível perceber, em diversos momentos, o uso do fundo neutro. Em alguns casos, primeiro o espectador apreende o cenário na totalidade e, ao focar nos personagens, o cenário é substituído pelo uso de uma cor sólida, que remete a ele (figura 59).

Figura 59 – Fotograma de *Antunes e Bandeira* (1980)



Fonte: youtube.com, 2023⁵⁷.

Como dito, a influência de Émile Cohl é perceptível em boa parte das obras de Stil, mas também há nelas uma relação muito íntima com os movimentos artísticos locais, a exemplo da forma com que ele processa suas referências externas com a cultura brasileira, que muito lembra o antropofagismo defendido pelos artistas da Semana de 22 (CARNEIRO; SILVA, 2018, p. 306-307). Stil demonstra, assim, que o vazio também tem muita brasilidade.

⁵⁷ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DL1vckfrRuM&ab_channel=Paiva2010. Acesso em 01 jun. 2023.

4.4 Minimalismo e a Economia da Atenção

Para Münsterberg (2018b), a atenção é responsável por organizar as informações captadas e sistematizar esses elementos na construção da experiência do observador, em uma dinâmica, onde, assim como a montagem de um quebra-cabeça, cada informação sobre a qual se lança a atenção é somada a outras partes que formam um todo, nesse caso, as experiências; sendo assim, a atenção é imprescindível para construção de sentido.

Soares (2018) reitera que a experiência estética do audiovisual se inicia com a atuação da atenção sobre os elementos apresentados na obra fílmica. O autor também pontua que essa construção de sentido não engloba apenas os elementos diegéticos, mas é influenciada pelas orientações pessoais e pela percepção dos outros indivíduos, ou seja, a dinâmica atencional não é fruto meramente de uma relação intrinsecamente individual, mas sim de um conjunto de fatores internos e externos, que se interligam.

A humanidade nunca vivenciou uma era com tamanha quantidade de informações e estas não se limitam ao mundo das palavras, mas se tornam um elemento imagético (DAVENPORT; BECK, 2001). Assim, o cinema na hipermodernidade, como pontua Lipovetsky (2009), nunca se sacia com a quantidade de recursos nele aplicados. Explorando cada vez mais elementos visuais. O autor ainda pontua o fato de o cinema não ter conseguido escapar das relações mercadológicas da atualidade e de seus impactos sobre o arranjo social.

Martinuzzo e Leite (2021) observam que no mercado a disputa consiste em buscar o maior faturamento que a atenção dos indivíduos possa gerar. Na economia da atenção, o foco está no olhar dos indivíduos, que se tornou a *commodity* do sistema econômico na contemporaneidade. Ora, se há uma grande disputa e a aplicação de inúmeros estímulos de modo a atrair a atenção dos espectadores, é preciso entender então quais motivações podem embasar a criação de obras fílmicas que possuam uma composição estética limitada em elementos visuais, principalmente, quando se trata de animações. Pois conforme Pikkov (2010, p. 129) todo elemento apresentado na animação é disposto de forma intencional, sendo utilizado para transmitir premissas do filme, portanto, portadores de significado.

4.4.1 Minimalismo nas Artes Plásticas e na Animação

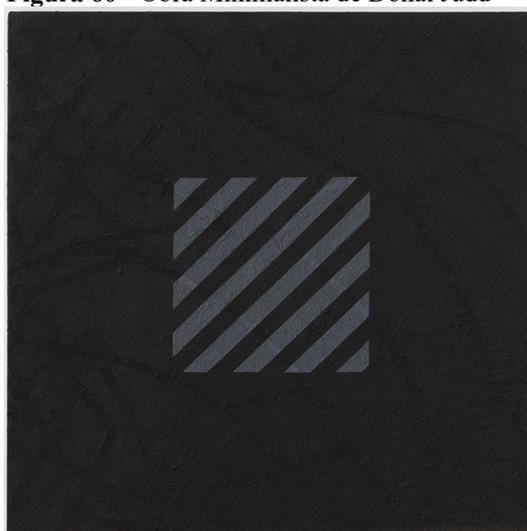
O ensaio “Objetos Específicos”, de Donald Judd (2006), traz uma noção das premissas presentes nas obras minimalistas, mas, antes de qualquer coisa, o autor recusa chamar de

“movimento” essa forma de expressão, já que para ele as semelhanças entre as produções minimalistas não seriam delimitadoras o suficiente para compor um movimento artístico. Mas, conforme pontua Soto (2008), o minimalismo, na verdade, engloba um conjunto de movimentos artísticos originários das décadas de 1950 e 1960, que acompanha um forte discurso teórico proveniente de discussões filosóficas.

Esse grupo de artistas estadunidenses, dos quais muitos eram escultores, evocavam elementos da cultura de massa em suas obras, fato que fica explícito tanto nos materiais industriais empregados, como também na própria mão de obra adotada para auxiliar na execução, que era, muitas vezes, oriunda de operários (FARTHING, 2011, p. 521).

Donald Judd (2006) traz ao debate a importância da forma na sua essência. No que diz respeito à pintura, se outros dão relevância apenas ao conteúdo, o autor reforça que o retângulo da tela é, nele mesmo, a forma que coordena o conteúdo daquilo que é disposto nessa espacialidade (figura 60). A arte minimalista, no que lhe concerne, rompe com a neutralidade da forma em relação ao seu conteúdo. Ela serve como um limitador espacial da composição e se conecta diretamente aos elementos dispostos nele; estes elementos apresentam-se em uma composição restrita em números de itens, que se subordinam à relação de totalidade da obra, de modo que, muitas vezes, a noção de “parte” se torna muito frágil, porque o que se percebe é um todo da obra, com elementos essenciais que se correlacionam.

Figura 60 - Obra Minimalista de Donald Judd



Fonte: juddfoundation.org, 2023⁵⁸.

⁵⁸ Disponível em: <https://juddfoundation.org/art/untitled-94/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

Outro ponto importante apontado por Judd (2006) é a relação da arte minimalista com os materiais nela empregados, onde todo material é passível de ser utilizado como recurso artístico, e são aplicados buscando enfatizar ao máximo a sua essência. Não há intenção de “maquiar” o que está sendo utilizado, pelo contrário, as características do material em questão compõem a obra em textura e cor, sua natureza é aplicada de forma objetiva.

Para Morris (2017), os artistas minimalistas atuavam como verdadeiros “pioneiros da indústria”, explorando os modelos de produção industriais, como os presentes nas manufaturas de aço. Eram obras de arte que manifestavam a força laboral empregada em sua confecção, sem utilizar nenhum tipo de recurso para abstrair esse fato (figura 61).

Figura 61 - Obra Sem Título (1984) de Judd



Fonte: juddfoundation.org, 2023⁵⁹.

Para Judd (2006, n.p), em se tratando de cores, quando se coloca em comparação as obras de arte atuais com aquelas produzidas no passado, será sempre notada uma redução em relação aos seus atributos. É o que ocorre, por exemplo, com o uso das cores no minimalismo: um artista que emprega uma paleta monocromática poderia ser considerado inferior, se comparado aos padrões anteriores; todavia, o autor pontua que, no minimalismo, “a cor nunca é sem importância”. As cores nessas obras são utilizadas para não enfraquecer a relação da unidade constituída e, assim como os materiais industriais, as cores são utilizadas de forma enfática.

⁵⁹ Disponível em: <https://juddfoundation.org/art/untitled-36/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

Outra característica marcante na arte minimalista é sua relação com a espacialidade. Ao falar sobre a pintura, Judd (2006) declara que a partir do momento em que se dispõe um elemento sobre um plano, isto já induz as relações de espaço onde este elemento se localiza, o seu entorno, ao mesmo passo que distingue o espaço que abarca o elemento e o elemento nele presente.

Para Morris (2017, p. 217), há nestas obras uma busca por uma representação que possui uma extrema “pureza formal e espacial”. O espaço se personifica nos elementos nele dispostos, mas o objeto não atua isoladamente, pois ocorre, na verdade, é uma severa organização da “ausência”, ao que Morris (2017, p. 216) afirma que “Deus não está nos detalhes, como pensava Mies van der Rohe, mas nos espaços entre eles” (figura 62).

Figura 62 - Obra de Robert Morris



Fonte: folha.uol.com.br, 2023⁶⁰.

Silva (2020), em sua análise sobre a animação *Morte e Vida Severina* (2010), de Afonso Serpa, descreve como minimalismo o “esvaziamento cinematográfico”, observando que esse esvaziamento é utilizado na produção de porosidade na narrativa, que permite aos espectadores complementarem os espaços vazios, por meio da projeção de seus próprios ideais na obra fílmica (figura 63).

⁶⁰ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/12/morto-aos-87-robert-morris-foi-pioneiro-da-arte-minimalista-e-da-land-art.shtml>. Acesso em: 01 jun. 2023.

Figura 63 - Fotograma de *Morte e Vida Severina* (2010)



Fonte: culturagenial.com, 2023⁶¹.

Semelhante ao que o artista minimalista Sol LeWitt propõe em sua obra *Cubo Aberto*, que consiste em uma estrutura de alumínio, que imita o desenho das arestas de um cubo. Todavia, o artista deixa algumas dessas arestas abertas. O que acontece é que a mente do espectador é impelida naturalmente a completar o desenho, numa relação alegórica da necessidade que a arte possui de ser complementada pela parte que o espectador lhe cede (FARTHING, 2011, p. 521).

Quanto aos materiais, se por um lado a arte minimalista se apropria de sua natureza de forma muito literal e reproduz a cultura da produção industrial (JUDD, 2006; MORRIS, 2017), a animação minimalista se apropria da materialidade das técnicas de desenho tradicionais, que remontam aos princípios de sua produção. É comum que essas obras possuam uma estética que faz alusão aos traços do lápis ou mesmo à textura da folha de papel.

Animações como *O Menino e o Mundo* (2013), de Alê Abreu, *Projeto do Meu Pai* (2016), da Rosaria e *Sandbox* (2006), de Avi Ofer são exemplos de composições estéticas minimalistas em animações e, mesmo em produções 3D, como *Morte e Vida Severina* (2010), pode-se notar elementos do desenho tradicional 2D, tais como as hachuras e as linhas de contorno.

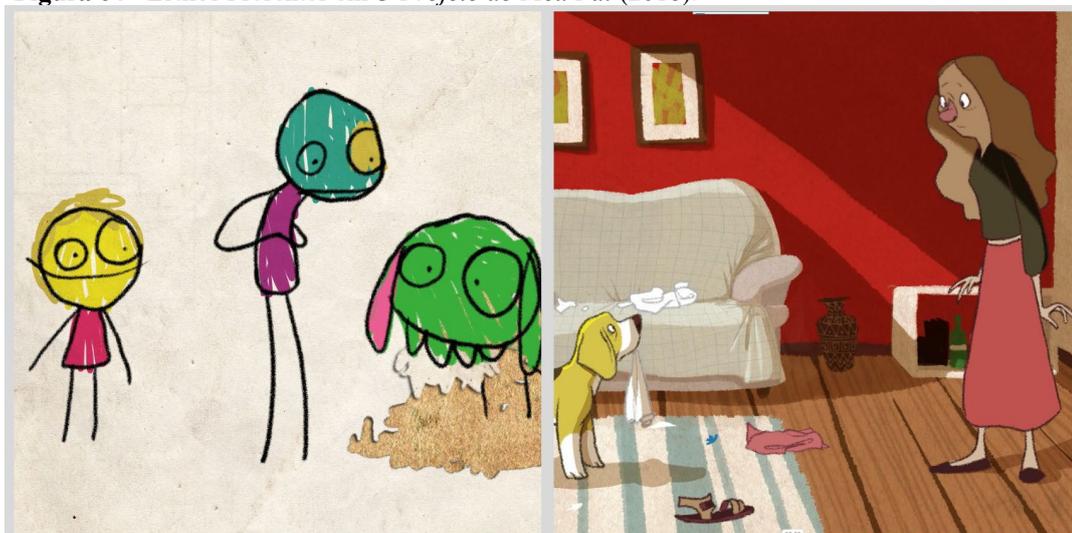
Para Silva (2020), as cores estão no cerne da construção da animação minimalista. Em *Morte e Vida Severina* (2010), a monocromia é utilizada para compor a sensação de monotonia, uma relação de desertificação personificada pela paleta de cores em simultâneo, utilizada para

⁶¹ Disponível em: <https://www.culturagenial.com/vida-e-morte-severina-de-joao-cabral-de-melo-neto/>. Acesso em: 14 fev. 2023.

dar ênfase à narrativa. A animação minimalista pode se valer de uma paleta monocromática ou policromática reduzida.

É interessante observar que o minimalismo é um recurso do qual a animação pode se isentar em dados momentos. É o que acontece em *O Projeto do Meu Pai* (2016). A animadora utiliza uma estética minimalista como alegoria para as relações imaturas e inacabadas, enquanto, para representar a evolução da personagem em sua vida adulta, recorre a uma estética complexa na composição do desenho, de seus elementos e cores (figura 64).

Figura 64 - Estilos Presentes em *O Projeto do Meu Pai* (2016).



Fonte: Compilado do Autor, 2023.

O minimalismo na animação apresenta-se de forma mais intensa na composição da *mise en scène*. Silva (2020) observa que em *Morte e Vida Severina* (2010) o vazio cenográfico é utilizado para personificar o existencialismo do protagonista, que encontra seu ápice na utilização do fundo neutro que toma a tela. Conforme pontua Pikkov (2010), todos os elementos apresentados no mundo diegético são personificações da mente dos personagens e compõem uma forma de consciência coletiva.

De modo semelhante, Morris (2017, p. 215) afirma que o minimalismo ao promover a mobilidade acaba por dar “primazia ao espaço”. O autor compara essa forma de arte ao pensamento eclesiástico iconoclasta, o abstrato e o sublime. Aquilo que não pode ser caracterizado pela matéria encontra na ausência coordenada do minimalismo uma forma visual de representação. Dessa forma, com base nas premissas apresentadas sobre a arte minimalista da década de 1960 (JUDD, 2006; MORRIS, 2017), e a análise do minimalismo feita por Silva (2020), o Quadro 1 apresenta um comparativo entre essas duas formas de arte.

Quadro 1 - Comparativo entre a arte minimalista e as animações minimalistas

Arte Minimalista	Animação Minimalista
Expressa-se de forma literal com o uso de materiais industriais como a madeira, o aço e o concreto.	Expressa-se na materialidade do desenho, com estética que remete às técnicas tradicionais, como o lápis e o papel.
Paleta de cores reduzida.	Paleta de cores reduzida.
Explora o vazio “entre” os elementos da obra de arte.	Explora o espaço vazio “entre” os elementos diegéticos.
Explora a espacialidade da obra por meio da tridimensionalidade.	Explora a espacialidade da obra por meio da composição da <i>mise en scène</i> .
Evoca o sublime, a iconoclastia.	Evoca a mente coletiva, o simbolismo.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

4.4.2 A Atenção e a Economia da Atenção

Davenport e Beck (2001, p. 25) definem a atenção como sendo um “envolvimento mental concentrado com determinado item de informação”, onde, por meio da percepção, o indivíduo processa os estímulos e elege o elemento que será alvo de sua atenção. Este processo é composto de duas fases, sendo elas a fase de Estreitamento e a de Decisão. Já que toda atenção culminaria, de alguma forma, em uma decisão de ação, o indivíduo pode optar por agir ou não, mas esse esquema precisa se concretizar para concluir o processo de atenção.

Pode-se, portanto, afirmar que uma das possibilidades da aplicação desse esquema, no contexto da experiência fílmica animada, é que a consciência do espectador se constrói a partir da apresentação da imagem em movimento, dando seguimento a fase de Estreitamento, onde ele dirige sua atenção a determinados elementos, que compõem a imagem. Por fim, inúmeras ações poderiam resultar da fase de Decisão, como, por exemplo, redirecionar a atenção ou até mesmo decidir abandonar a sessão fílmica.

É a atenção que nos leva ao modelo atual de economia, a economia da atenção, onde a informação é um recurso encontrado em demasia. O grande número de informações, com que os indivíduos são bombardeados a todo instante, cria uma relação conflitante de demanda, onde a quantidade de informações cresce, mas a atenção necessária para o seu consumo se mantém estática, tornando-se escassa (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 3).

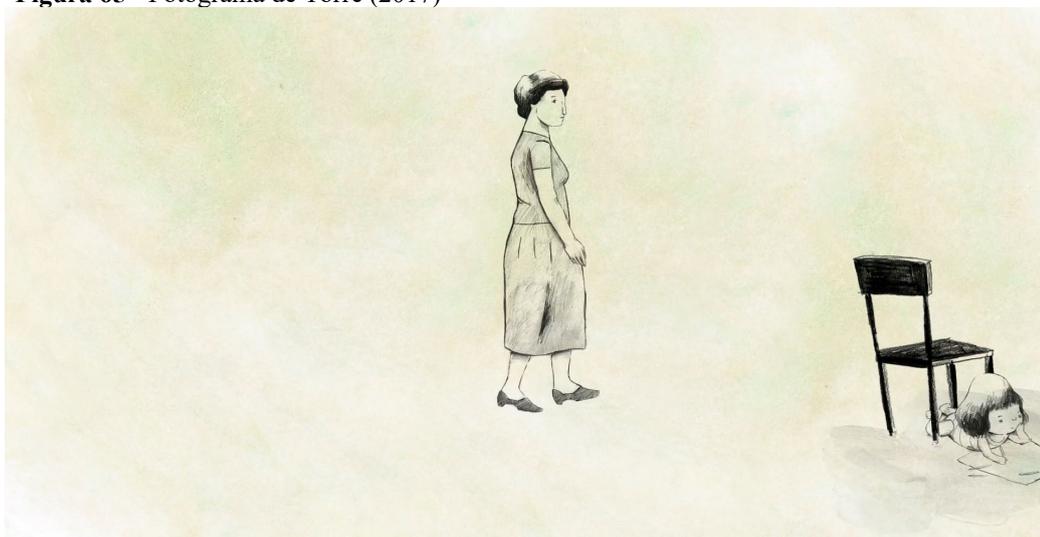
Williams (2018, p. 15), no entanto, questiona qual limite poderia ser aplicado à atenção, para defini-la como um recurso escasso. Primeiro, o autor pontua um fator comumente mencionado na literatura: a demanda de informações disponíveis apresentou um crescimento exponencial em relação a outros momentos da história; no entanto, o fator que realmente

limitaria a atenção humana é se a demanda informacional está ou não na capacidade de processamento dos indivíduos.

Williams (2018, p. 15) utiliza o game Tetris para exemplificar a relação entre atenção e informação. A dinâmica desse jogo consiste em manipular a rotação dos blocos, de forma que se encaixem à medida que tocam a base; todavia, a velocidade crescente com que os blocos descem torna esta atividade cada vez mais difícil de ser executada. A atenção humana lida com a informação da mesma maneira: ela processa esses elementos e age conforme sua necessidade, mas à medida que a velocidade dos itens que são apresentados cresce, as chances de o processamento falhar se tornam proporcionalmente maiores.

Lipovetsky e Serroy (2009, p. 78-80) observam que, na obra fílmica, há o que eles chamam de “profusão de imagens”, onde a velocidade com que estas imagens são apresentadas nunca é considerada o “bastante” e tendem a um aumento contínuo. Isto levou também a uma inversão, que os autores denominam como “ultraminimalismo formal”, onde se reduz drasticamente os recursos que compõem a imagem fílmica (figura 65).

Figura 65 - Fotograma de Torre (2017)



Fonte: estudioteremim.com.br, 2023⁶².

Quanto à relação de estímulos que nos levam ao estado de atenção, compreende-se que a mente humana possui um estado de subconsciência, onde percebe os elementos ao seu redor de forma generalizada, sem focar em um item específico. Isto muda conforme o foco vai sendo direcionado pelos estímulos, que podem ser divididos em dois grupos: os chamados “gatilhos

⁶² Disponível em: <https://estudioteremim.com.br/project/torre-tower/>. Acesso em: 30 maio 2023.

de cima para baixo” são de origem interna e tratam de objetivos individuais, o observador foca intencionalmente em um item, com base em suas intenções pré-existentes; já os “gatilhos de baixo para cima” se originam de forma externa, com base em estímulos atrativos, o observador dirige sua atenção momentaneamente para um dado item, em um estado de atenção que tende a oscilar rapidamente (NELSON-FIELD, 2020, p. 73).

O espectador da animação encontra-se em um fluxo constante de gatilhos atencionais, pois o audiovisual é projetado para manter a atenção do espectador durante o desenrolar da narrativa. O indivíduo pode ser movido por gatilhos de cima para baixo, por exemplo, à medida que pode direcionar sua atenção intencionalmente para um personagem de sua estima, ou direcioná-la a buscar as diferenças entre um anime e o mangá do qual foi adaptado. Com este foco, as divergências estarão muito mais implícitas.

Mas este estudo aborda principalmente os gatilhos de baixo para cima, pois serão explorados pelo diretor da animação para direcionar a atenção do espectador para elementos específicos da obra – o uso pontual e contrastante de cores, seja nos personagens ou nos ambientes em que se encontram, e a ausência de elementos na composição do espaço, são exemplos de gatilhos comumente utilizados em animações minimalistas.

Outra categorização dualista da atenção, que pode ser elencada, são os Sistemas Um e Dois descritos por Kahneman (2012), onde o Sistema Um tem uma resposta automática aos estímulos e seria responsável pelo fornecimento da atenção necessária para conclusão de tarefas simples e rápidas. Ele constantemente envia impulsos para o seu parceiro, tais quais sentimentos e impressões iniciais. Já o Sistema Dois age em processos mais complexos, que não podem ser resolvidos por seu antecessor. Ele também é responsável por efetivar os impulsos recebidos e pela autoanálise de comportamento.

De modo semelhante, Münsterberg (2018b), em seu estudo sobre a atenção na experiência fílmica, a classifica em duas categorias: a atenção voluntária e a involuntária, onde a primeira trata do foco dado pelo indivíduo segundo seus próprios interesses e a segunda trata da atenção despertada por estímulos externos. Münsterberg (2018b) também enumera quatro aspectos fundamentais da construção psicológica da atenção do ser humano. O primeiro trata sobre a “nitidez” com a qual os elementos sujeitos ao foco se apresentam. Independente de qual o sentido que esteja responsável pela recepção desse estímulo, ele será percebido com mais nitidez. O segundo aspecto, no entanto, trata do inverso desta relação, pois à medida que um elemento se mostra com maior nitidez, os demais elementos que não estão sob o foco do observador tendem a ter sua percepção reduzida, tornando-se menos nítidos.

O terceiro aspecto trata da adaptação corporal do indivíduo para os itens aos quais sua atenção se destina; o corpo tende a ajustar-se fisicamente para melhorar sua percepção. Por fim, o quarto aspecto consiste no fato de que, durante esse processo, o raciocínio e os sentimentos convergem para o elemento focal (MÜNSTERBERG, 2018b). Assim, os gatilhos de baixo para cima (NELSON-FIELD, 2020), o Sistema Um (KAHNEMAN, 2012) e a atenção involuntária (MÜNSTERBERG, 2018b) são classificações que possuem extrema similaridade em suas definições (como visto no Quadro 2), mas que, em comum, fazem compreender como, por meio da utilização de estímulos externos, a animação pode direcionar o foco do espectador para aspectos específicos.

Münsterberg (2018b), por exemplo, observa que a dramaturgia do teatro possuía uma grande dificuldade em direcionar esse foco para elementos específicos, pois o espectador tem um controle maior sobre seu campo de visão. O audiovisual, no entanto, possui uma gama de recursos, que podem ser utilizados para conduzir a atenção do observador, principalmente quanto aos recursos de composição cenográfica.

Quadro 2 - Comparativo entre a teoria da atenção com base em estímulos externos

	Gatilhos de baixo para cima (NELSON-FIELD, 2020)	Sistema Um (KAHNEMAN, 2012)	Atenção Involuntária (MÜNSTERBERG, 2018b)
Resposta automática aos estímulos;	X	X	X
Estímulos de origem externa;	X	X	X
Foco em estímulos atrativos aos sentidos;	X	X	X
Autoanálise de comportamento;		X	
Responsável por processar as emoções.		X	X

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

4.4.3 Economia da Atenção e as Animações Minimalistas

Um experimento feito com alunos de Harvard nos mostra como a atenção pode alterar como o espectador apreende a obra. Nele, os participantes foram convidados a assistir a um filme de cerca de um minuto, que apresenta passes de bolas entre dois times, sendo solicitados a contar os movimentos do time branco; no entanto, uma pessoa vestida de gorila cruzava o ambiente entre os jogadores (figura 66), isto sem ser notado por cerca da metade dos espectadores convidados, resultado causado pelo que os autores chamam de “cegueira por atenção” (CHABRIS; SIMONS, 2011).

Figura 66 – O Experimento de Harvard



Fonte: sciencenews.org, 2023⁶³.

Para Kahneman (2012) esse experimento revisita dois importantes fatos sobre os processos de atenção humana: o primeiro é que, por mais óbvia que seja uma informação, ainda assim ela pode passar despercebida pelos sistemas do observador; o outro ponto importante é que o próprio indivíduo desconhece quão limitada é sua capacidade de processar estas informações.

Ciente que parte dos espectadores desconhecem seus *déficits* de atenção, o diretor da animação deve então tomar para si a responsabilidade do gerenciamento da atenção disponível. As grandes produções audiovisuais têm, por característica, o uso consciente dos recursos empregados para atrair o máximo de atenção do público pelo maior período possível. Os cinemas contribuem para a construção deste foco, por meio de sua estrutura física, que tenta inibir quaisquer estímulos visuais e sonoros que não provenham do filme; no entanto, fora do cinema, o filme precisa recorrer a outros artifícios para manter a atenção do espectador: arcos narrativos menores podem ser utilizados, já que a manutenção da atenção em uma janela de tempo menor torna-se mais fácil, uma lição aprendida com a produção de narrativas seriadas para TV (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 115,120).

Arcos narrativos diminutos parecem ser um recurso atraente para as animações minimalistas na economia da atenção, visto que boa parte das produções são classificadas como

⁶³ Disponível em: <https://www.sciencenews.org/article/why-some-gorillas-go-unseen>. Acesso em: 30 maio 2023.

curtas-metragens. É válido também destacar que boa parte dessas animações têm origem na produção independente. Além disto, Mitchell (2016, p. 100-105) destaca que as relações entre o animador e o espectador foram modificadas pelo crescente mercado de *mainstream*, gerando uma dinâmica, onde o papel do animador é conseguir a atenção do maior número de pessoas, tornando sua animação um “viral”. Assim, os próprios espectadores farão o trabalho de promover a obra. Mas para que o filme atinja um público significativo, ele precisa apresentar uma linguagem universal, que possa ser facilmente compreendida.

Em sua análise sobre as obras de Ant Blades, Mitchell (2016) observa que o animador recorre a arcos narrativos menores, geralmente com viés cômico; são curtas-metragens como *Wildebeest* (2012), que, em agosto de 2022, contava com cerca de 44 milhões de visualizações no YouTube (figura 67). A estética de suas animações se apropria geralmente dos princípios minimalistas. Mitchell enfatiza que Blades recorre a traços mais marcantes, semelhantes ao desenho tradicional, muitas vezes utilizando uma paleta de cores monocromática.

Figura 67 - Fotograma de *Wildebeest* (2012).



Fonte: quizlet.com, 2023⁶⁴.

O fundo neutro também é corriqueiramente aplicado, para criar um panorama, onde o foco do espectador seja dado aos eventos animados, principalmente aos personagens em cena, que geralmente não possuem fala, construindo uma narrativa inteiramente visual, tendo sempre em mente fatores econômicos na construção de suas animações, que assegurem o foco na narrativa (MITCHELL, 2016).

Avi Ofer é outro exemplo de animador que utiliza uma estética minimalista, similar a Blades. Ofer recorre a traços que remetem aos esboços do desenho tradicional, em sua maioria

⁶⁴ Disponível em: <https://quizlet.com/556150638/wildebeest-from-birdbox-studio-flash-cards/>. Acesso em: 29 maio 2023.

com uso de monocromia, suas narrativas tendem a satirizar as situações, muitas vezes com um forte apelo social, como acontece em *Sandbox* (2006), que aborda a “naturalização” da morte na vida de crianças expostas a cenários de guerra (Figura 68).

Figura 68 - Fotograma de *Sandbox* (2006)



Fonte: aviofer.com, 2023⁶⁵.

Neste contexto, pode-se destacar que, conforme pontua Davenport e Beck (2001, p. 74-75), a atenção humana tende biologicamente a voltar-se para os elementos que promovem a sua sobrevivência, gerando a chamada atenção atrativa, e também ao seu extremo oposto, os elementos que apresentam riscos de sobrevivência, que desencadeiam a atenção aversiva.

Os autores utilizam uma adaptação da Pirâmide de Maslow para exemplificar temas que tendem a gerar atenção. Um dos elementos básicos, que estão no topo da pirâmide, são as “ameaças à prole” como uma das principais geradoras de atenção aversiva e o “zelo pelos filhos” como gerador de atenção atrativa (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 74-75).

Exemplo da eficiência destas formas de atenção é o curta-metragem *If Anything Happens I Love You* (2020), que venceu o Oscar 2021 como melhor curta de animação. A narrativa aborda o processo de luto de um casal estadunidense, após o assassinato de sua filha em um atentado terrorista a sua escola. A animação recorre ao minimalismo para trazer todo o foco para o drama do casal, os poucos elementos cenográficos apresentados ilustram o processo de luto dos personagens.

Münsterberg (2018b, n.p) observa como o recurso do *close-up* é utilizado no cinema para trazer o foco aos detalhes do filme. Ele exemplifica como as mãos de um atirador ou um

⁶⁵ Captura de Tela. Disponível em: <https://aviofer.com/animation2>. Acesso em 14 fev. 2023.

lenço que cai do bolso de um personagem podem tomar todo o espaço da tela, direcionando todas as repostas emotivas do público para aquele elemento, demonstrando que “o ato da atenção que se dá dentro da mente remodelou o próprio ambiente”. O autor ainda ressalta como essa dinâmica seria inviável em outros modelos, como o do teatro, pois os limites físicos tornariam impraticável fazer com que os itens desapareçam da cena com base no elemento de foco. Na animação, a construção do espaço pode ser modificada ao bel-prazer do animador.

No longa-metragem *O Menino e o Mundo* (2013) de Alê Abreu, pode-se observar como o diretor utiliza o recurso do fundo neutro para, assim, resumir os elementos focais, permitindo que o espectador possa direcionar sua atenção aos únicos itens em cena, como acontece na sequência de despedida entre o menino e o seu pai. No início, vê-se uma paisagem repleta de elementos de vegetação, além dos trilhos do trem e da plataforma de embarque, mas, à medida que o veículo se aproxima, os elementos começam a desaparecer, até restar apenas os personagens e alguns elementos pontuais, como a plataforma.

Não há nada que entre em conflito pela atenção do espectador, resta-lhe apenas observar a melancolia que se dá pela partida. Para Münsterberg (2018b, n.p), esses recursos de supressão de elementos no audiovisual personificam o processo de atenção, pois “tudo que a mente quer ignorar foi subitamente subtraído à vista e desapareceu”.

Por fim, ao falarmos sobre a economia da atenção nas animações, é preciso frisar que, conforme pontua Soares (2018), a atenção é o ponto de partida da experiência estética fílmica e não se pode considerar que o foco do espectador seja fruto estritamente dos processos de atenção involuntária; embora o animador possa conduzir os indivíduos por meio de estímulos visuais, há outras formas de atenção que convergem na construção desta experiência.

Como Soares (2018) esclarece, o foco do espectador provém também de outros denominadores, que não são exclusivamente individuais. O ser humano tende a sentir-se atraído pelos estímulos que movem o coletivo, assim um indivíduo pode dar atenção a obras que obtiveram prestígio de dadas comunidades, entrando não apenas no campo da atenção com base em estímulos internos, mas também demonstrando que um indivíduo pode acompanhar o foco de outros.

4.5 Classificação do Vazio

Com base no quadro teórico utilizado nesta pesquisa, observou-se que os autores mencionam características que podem, conforme a sua aplicação, promover um aspecto visual

de esvaziamento, mas estas características ainda são consideradas por eles como parte de um todo maior, o vazio. Assim, para que se permita uma análise aprofundada da composição espacial do vazio na obra filmica, optou-se por uma classificação com base nas características encontradas na literatura, agrupando as tipologias de vazio, conforme a natureza de sua manifestação. Dessa forma, o último passo da etapa de recomposição será a classificação do vazio da composição espacial observado no filme, conforme as tipologias apresentadas no quadro 03.

Quadro 3 - Tipologias de Vazio na Composição Espacial

TIPOLOGIA	CARACTERÍSTICA	REFERÊNCIA
Acústico	Consiste no silêncio resultante da ausência de sons diegéticos.	(OKANO, 2012) (SILVA, 2020)
Cromático	Refere-se a uma paleta de cores resumida, imagens monocromáticas, preto e branco ou com número restrito de cores	(SILVA, 2020)
Intervalar	Resultante do espaço entre objetos, personagens e até mesmo de outros espaços.	(OKANO, 2012)
Luminoso	Resultante da ilegibilidade do quadro situacional, devido ao excesso ou ausência de iluminação.	(GAUDREULT; JOST, 2009)
Minimalista	Quando a composição espacial se restringe a personagens e objetos cênicos, reduzindo a ornamentação.	(SILVA, 2020) (BASHARA, 2019)
Objetificado	Resultante dos espaços onde há a presença apenas de objetos e/ou ornamentos, sem personagens.	(OKANO, 2012)
Periférico	Ocorre quando existe a sugestão de limites de um espaço (como paredes, piso e teto), mas os elementos não são visíveis.	(BASHARA, 2019)
Situacional	Ocorre quando o quadro situacional é completamente substituído por um fundo neutro.	(GAUDREULT; JOST, 2009) (BASHARA, 2019)

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

Okano (2012), em sua pesquisa sobre o *Ma*, efetua a análise de alguns filmes, nos quais evidencia a sua composição espacial. Suas observações forneceram valiosas contribuições para esta proposta de classificação. A autora observa a construção de um vazio que se dá em ambientes que, ou estão ocupados apenas por objetos, ou então, apresentam paisagens outras, nas quais não há presença de personagens, sobre o qual propõe-se a tipologia Objetificada de vazio, devido a sua composição ocasionalmente ocorrer apenas por objetos. Além disso, também pontua o vazio que advém dos espaços intervalares, sendo aqui entendidos como qualquer espaço de ausência entre dois elementos de qualquer natureza, ao qual classificaremos como Vazio Intervalar.

Outra forma de vazio, descrito por Okano (2012), advém dos intervalos sonoros, herdados pelo *Ma* que ocorre na música. No que lhe concerne, Silva (2020) menciona constantemente, em sua pesquisa, o vazio em conjunto com o silêncio, mas, como visto anteriormente, o próprio silêncio é uma forma de vazio, aqui denominado como Vazio Acústico, proveniente da ausência de sons diegéticos. Este autor também observou que a construção visual minimalista acompanha, muitas vezes, uma paleta de cores reduzida, tipologia que será denominada como Vazio Cromático.

Já na literatura de Bashara (2019) sobre a UPA, observou-se uma ausência dos elementos periféricos dos espaços. Nos casos dos ambientes internos, por exemplo, não havia a demarcação de paredes, pisos e teto, sendo a presença desses limites sugeridos pela disposição de objetos. Esta ausência foi denominada de Vazio Periférico, quando as divisórias são sugeridas por outros elementos, mas sua presença não é perceptível visualmente. O termo “minimalista” também foi empregado por Bashara e outros autores (BASHARA, 2019; OKANO, 2012; SILVA, 2020), mas, nesta classificação, o Vazio Minimalista refere-se aquele que se constitui pela ausência de ornamentação; o quadro situacional possui uma composição limitada de elementos, que se resumem a personagens e objetos cênicos, conforme apresentado no capítulo um.

Gaudreault e Jost (2009) observaram que uma das formas mais comuns de se suprimir as informações espaciais é a utilização da iluminação, o que será classificado como Vazio Luminotécnico, que ocorrerá sempre que o excesso de luz ou sua ausência promoverem um panorama de esvaziamento da paisagem. Mas entre todas as tipologias de vazio, a que o eleva ao seu ápice é supressão total do quadro situacional com a aplicação do fundo neutro, sendo assim denominado de Vazio Situacional. Essa forma foi observada por Gaudreault e Jost (2009) no cinema e também por Bashara (2019), especificamente nas animações. A classificação do vazio, no entanto, não exige que suas características possam se agrupar, permitindo que mais de um tipo de vazio seja identificado em uma mesma sequência.

5. METODOLOGIA E ANÁLISE

5.1 Metodologia

No decorrer desta pesquisa ficou evidente a necessidade da aplicação da análise fílmica para investigação do vazio nos filmes de animação. No entanto, apesar da diversidade de abordagens acerca da análise fílmica, observou-se a necessidade de propor uma alternativa que permitisse uma compreensão mais aprofundada do vazio na composição espacial e de seus efeitos, bem como delimitar quais associações foram feitas a ele, se de ordem positiva ou negativa.

Para Penafria (2009), a análise fílmica está presente em todos os discursos acerca dos filmes, sejam eles de natureza estritamente publicitária ou frutos de pesquisa científica. Estando também presente nas críticas, a autora pontua a necessidade de se entender as diferenças entre a construção da crítica e da análise fílmica, já que esta última pressupõe uma abordagem metodológica.

Já Casetti e Chio (2014) veem o processo de análise como uma série de ações que, aplicadas ao objeto de estudo, permitem que ele seja decomposto e em seguida recomposto, de modo a se tornar possível compreender as estruturas internas que o compõem e como esses elementos atuam em seu funcionamento. Os autores comparam este processo ao ato de desmonte de um brinquedo onde se compreende a disposição interna e suas dinâmicas de funcionamento.

Assim, Penafria (2009) reitera que o ato da análise fílmica é essencialmente “uma actividade que separa, que desune os elementos”, um processo que, conforme Aumont e Marie (2004), não possui um método único de abordagem, fazendo com que muitas vezes seja necessário ao analista desenvolver um método que abarque o objeto em questão. A proposta resultante, embora tenha uma especificidade para a obra elencada, possui, simultaneamente, um viés generalista.

Como dito, optou-se pela aplicação de um método próprio de análise que será baseado na soma de duas abordagens analíticas pré-existentes. Uma delas é o modelo apresentado por Casetti e Chio (2014) que, conforme os próprios autores, não se apresenta como um modelo estático de perfeição, mas aberto a alterações pertinentes a cada situação. A outra abordagem a compor o método proposto por esta investigação é a Análise Poética apresentada por Gomes (2004), que busca identificar os meios utilizados pelo filme para alcançar efeitos de sensações,

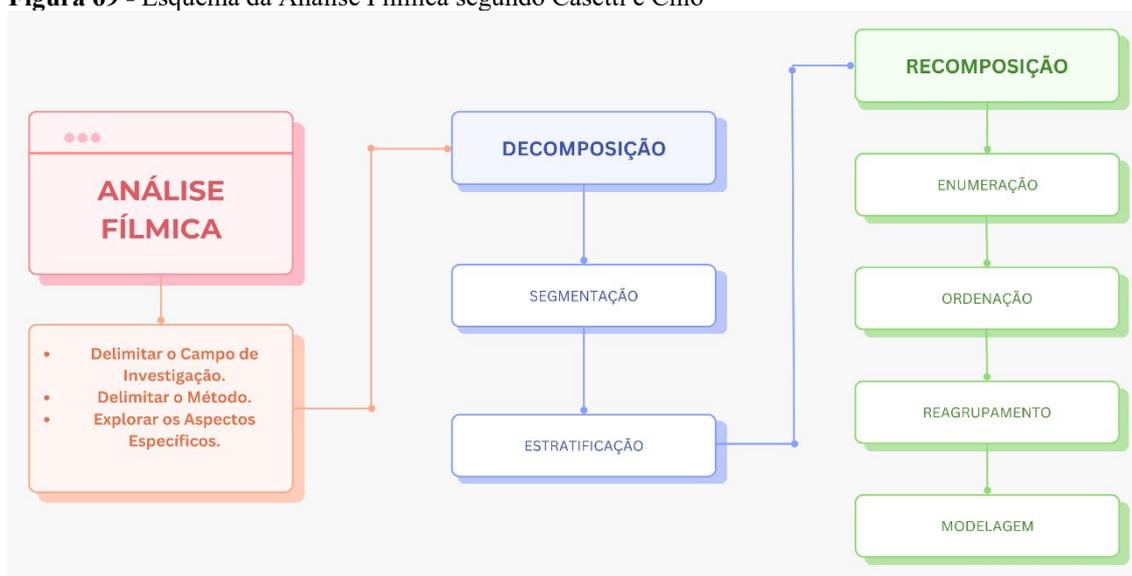
sentidos e sentimentos.

5.1.1 Modelos de Análise Fílmica

No modelo proposto por Casetti e Chio (2014) existem três demandas iniciais que norteiam a pesquisa: a escolha do campo de investigação, a seleção do método e os aspectos específicos da pesquisa. Quanto ao campo de investigação, pode ser desde um conjunto de filmes ou apenas uma imagem de um filme. Delimitou-se aqui como campo o filme *O Menino e o Mundo* (2013) de Alê Abreu. O método utilizado para análise foi denominado de Análise Poética do Vazio (APV), a qual será descrita mais adiante. Por fim, o aspecto específico a ser investigado é o vazio na composição espacial do filme.

Como visto anteriormente, pode-se dizer de forma simplista que análise fílmica é dividida em duas grandes etapas: a Decomposição e a Recomposição (figura 69). A etapa de decomposição da obra pode ser compreendida como o momento no qual se descreve o objeto de estudo, enquanto, a recomposição pode ser entendida como a interpretação do objeto. Embora essas etapas sejam necessárias para construção da análise fílmica, muitas vezes elas podem se apresentar de uma forma não linear no texto final, mencionadas de forma alternada (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2002, pp. 15–16).

Figura 69 - Esquema da Análise Fílmica segundo Casetti e Chio



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2023.

A começar pela Decomposição, Casetti e Chio (2014) enumeram algumas questões

próprias dessa fase como a relação de elementos sobre os quais a pesquisa pretende focar e quais motivações embasam estas escolhas, mas, sobretudo, quanto as formas de decomposição: a Segmentação e a Estratificação. A primeira trata dessa divisão com base nas “unidades de conteúdo” do filme, como os episódios, sequências, quadros e imagens. Na etapa da Estratificação, a obra não é dividida com base em suas unidades, mas considerando os elementos que a compõem. Primeiro, pode-se considerar o agrupamento de elementos com base em sua homogeneidade, ou seja, relações entre elementos que se repetem no decorrer da obra. A segunda forma seria considerar o contraste ou a oposição desses elementos (a exemplo do cheio x vazio).

Chega-se então a Recomposição, um momento que, conforme Vanoye e Goliot-Lété (2002, p. 15), baseia-se na construção de “elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo”. Nesse momento é preciso catalogar os elementos identificados na obra fílmica que estão agrupados pela linearidade e pela segmentação, processo denominado pelos autores de Enumeração. Já na Ordenação, os elementos são alocados de forma sequencial conforme sua posição em relação ao desenvolvimento linear da narrativa e, considerando também suas relações de homogeneidade quanto aos outros elementos (CASSETTI; CHIO, 2014).

Outro momento da Recomposição é o Reagrupamento. Nele ocorre um processo de síntese e com base nessa sistematização torna-se possível identificar as estruturas centrais que compõem o filme. Por fim, os autores enumeram a Modelagem, que busca promover um “modelo” que sintetize as relações que norteiam a obra, fornecendo assim uma visão homogênea sobre a obra.

Na Modelagem os autores propõem dois grupos, cada um com dois tipos de modelos. No primeiro estão os modelos Abstrato e Figurativo, e no segundo o Estático e o Dinâmico. Esses modelos complementam-se, assim, um filme pode ser classificado como Abstrato-Estático ou Figurativo-Dinâmico e assim por diante. Quanto a sua descrição, o Modelo Figurativo é aquele que pode efetuar uma síntese por meio de uma “imagem” que transmita o ideal da obra; já o Modelo Abstrato sintetiza o filme por meio da descrição das relações entre seus componentes (CASSETTI; CHIO, 2014).

No que diz respeito aos modelos Estático e Dinâmico, o primeiro aborda o filme “captando as relações recíprocas em uma visão imobilizada”, cuja relevância se volta ao processo da ação concluída, enquanto o Modelo Dinâmico se ocupa do desencadear de eventos que se ordenam até sua conclusão, uma estrutura comparada pelos autores a um “diagrama”

(CASSETTI; CHIO, 2014).

Quanto à Análise Poética, Penafria (2009, p. 6) a descreve como sendo uma abordagem que entende “o filme como uma programação/criação de efeitos”. Ela possui duas etapas. Na primeira, o analista deve distinguir quais sensações, sentidos e sentimentos foram evocados no público durante a experiência fílmica. Na segunda etapa é preciso investigar quais materiais foram empregados e quais as formas que foram dispostos para chegar aos efeitos identificados (figura 70).

Figura 70 - Mapa Mental da Análise Poética de Gomes



Fonte: Elaborado pela Autor, 2023.

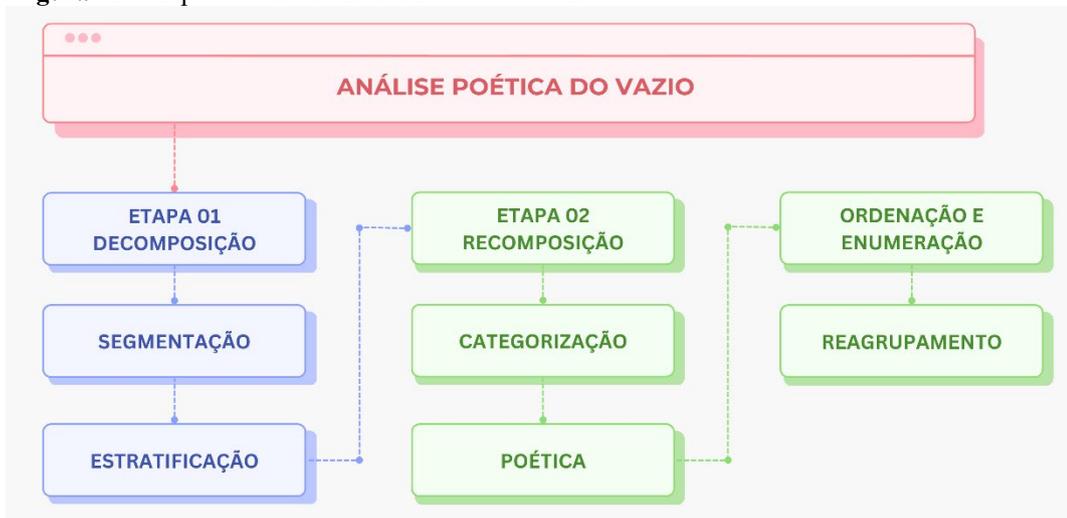
Gomes (2004) destaca três composições que atuam sobre estes efeitos. A Composição Estética do filme é responsável principalmente pela construção sensorial; todos os elementos plásticos podem ser utilizados para conduzir o espectador da obra a uma sensação definida, no que lhe concerne. A Composição Comunicacional é responsável pela formação de sentido, a obra comunica algo ao espectador por meio de códigos nela dispostos. Por último, a Composição Poética ocupa-se de desenvolver respostas sentimentais.

5.1.2 Análise Poética do Vazio

Considerando as premissas apresentadas, a Análise Poética do Vazio (APV) consistirá em uma etapa inicial de Decomposição, seguida pela etapa de Recomposição (figura 71). Para isso, o filme objeto de estudo, *O Menino e o Mundo* de Alê Abreu (2013), foi adquirido pelo serviço de *streaming* Apple TV, sendo utilizado um *notebook* com tela de 15,6 polegadas para

as sessões, num total de três: a primeira teve o objetivo de apreender o filme na totalidade, a segunda, o intuito de segmentar e estratificar e a última de recompor.

Figura 71 - Mapa Mental da Análise Poética do Vazio



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2023.

Para ambas as etapas se confeccionou um formulário com perguntas que podem nortear a análise acerca da presença do vazio. O questionário será preenchido com cada um dos intervalos que se pretende analisar, elencando quais vazios foram observados, e, além disto, listar quais as emoções presentes e a qual quadrante estão associadas, conforme o modelo de Russell (1980).

Na etapa de Decomposição, a Segmentação ocorrerá com base nas unidades de conteúdo, considerando as sequências em que se apresenta o vazio cenográfico. Dessa forma, comprova tratar-se da composição cenográfica e não apenas de uma subtração momentânea que não represente uma alteração na forma que o mundo diegético se dispõe.

Já na Estratificação, serão considerados os elementos por homogeneidade tendo em conta novamente o vazio, pois, conforme Aumont e Marie (2004, p. 11), o processo analítico se inicia quando “decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento”.

Quanto à etapa de Recomposição, será subdividida em quatro etapas. Na primeira, denominada de Categorização, serão consideradas as características do espaço fílmico e de sua composição, para que possam ser elencadas as categorias de vazio encontradas em cada sequência. Estas mesmas características também poderão ser utilizadas como um conjunto de informações úteis para a segunda etapa da análise.

Na etapa seguinte, denominada de Poética, vão ser enumeradas as emoções que acompanham o vazio, com base no modelo circunpleto de emoções apresentado por Russell (1980). Nesse sentido, deve-se observar as características presentes na composição espacial observadas anteriormente, como as cores, iluminação, sons e outros; todos eles podem servir para compreender a construção emocional. Os personagens (quando presentes) são os grandes representantes dessas emoções, já que conforme Pikkov (2010), o cenário é a representação da consciência deles.

Na etapa de Ordenação e Enumeração, os elementos devem ser organizados conforme sua disposição na construção da obra fílmica, tendo em consideração seu papel no desenvolvimento da narrativa. Por fim, esses elementos devem ser reagrupados, promovendo uma síntese compreensível do filme e da utilização do vazio em sua estrutura.

Desse modo, na etapa de recomposição será possível não só reestruturar e reinterpretar o filme, como proposto por Casetti e Chio (2014), mas também compreender o vazio como o produtor de efeito na obra fílmica, analisando-o como um recurso para construção sentimental como visto por Gomes (2004). Além disso, o modelo de Russell (1980) permite uma delimitação clara de quadrantes positivos e negativos, possibilitando então averiguar em qual desses polos o vazio está associado.

5. 2 Análise

Como dito anteriormente, o filme escolhido para esta análise foi *O Menino e o Mundo* (2013) que tem roteiro e direção do animador Alê Abreu. Trata-se de um longa-metragem com uma hora e vinte minutos de duração. O filme, premiado no Festival Internacional do Filme de Animação de Annecy, na edição de 2014, recebendo tanto o prêmio Cristal como o Prêmio do Público, chegou também a receber a indicação ao Oscar em sua edição de 2016, tornando-se a primeira animação nacional a alcançar este feito (CARNEIRO; SILVA, 2018).

Além disso, a animação foi eleita pela ABRANCCINE como “melhor animação brasileira”, em votação realizada para confecção da lista de filmes que compuseram o livro “Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais”. No processo em que 115 animações foram alvo de votação, o longa-metragem de Alê Abreu, conseguiu o primeiro lugar (ABRACCINE, 2017).

A concepção da animação surge de forma natural. Abreu (2015) relata que durante o desenvolvimento de outro projeto um de seus desenhos passou a despertar-lhe a atenção. Era o desenho de uma criança, um menino, o Cuca, que viria a se tornar o grande protagonista do

filme que se perpetuou na história da animação brasileira. O diretor do filme, de forma ritualística, deixou-se encantar pelas figuras desenhadas e buscou nelas mesmas sua personalidade, indo ao encontro da natureza primordial da animação, que é “dar a alma”.

Trata-se aqui de um jogo no qual interpretar a linguagem visual de cada elemento que surge no desenho permite ao diretor conhecer a alma dos personagens e libertá-las no espaço desse “mundo”. O título da obra não poderia ser mais propício a esta pesquisa, pois aqui colocam-se lado a lado os meninos (diretores, personagens, espectadores) e o mundo da animação.

A animação tem características predominantemente bidimensionais, embora em alguns momentos pontuais seja possível ver trechos de filmes *live-action* que confrontam a realidade deste mundo com aquelas outras realidades que o mundo fora da tela vivencia. As técnicas empregadas são extremamente variadas e com uma abordagem bastante experimental. Embora não sejam inéditas, tudo parece se arranjar de uma forma nova.

Foram aplicadas variadas formas de pintura, colagens, *live-action*, diferentes tipos de canetas e lápis. É importante ressaltar essa variedade, pois nesse filme, essas técnicas são “sentidas” na tela, pelas diferentes texturas que se percebem e que para o diretor evocam toda “tensão” que se constrói a partir do desenhar (ABREU, 2015). A textura quase que granular do giz de cera, por exemplo, muito utilizada nas ilustrações, é de uma sensibilidade quase instintiva. Certamente lembrou a muitos os primeiros desenhos da infância, uma memória tátil, não só do pegar o lápis, mas também da sensação de manuseá-lo sobre a folha, sensação instigada pela textura do filme à medida que ela se move com os personagens.

O resultado atinge o que Dondis (1997, p. 71) acredita ser o objetivo do uso das texturas que é “funcionar como uma experiência sensível e enriquecedora”. Assim, o diretor brinca com a experiência fílmica ao despertar os sentidos do espectador, pois apesar de se tratar de uma obra audiovisual, a autora nos lembra de que “a maior parte de nossa experiência com textura é ótica, e não tátil”.

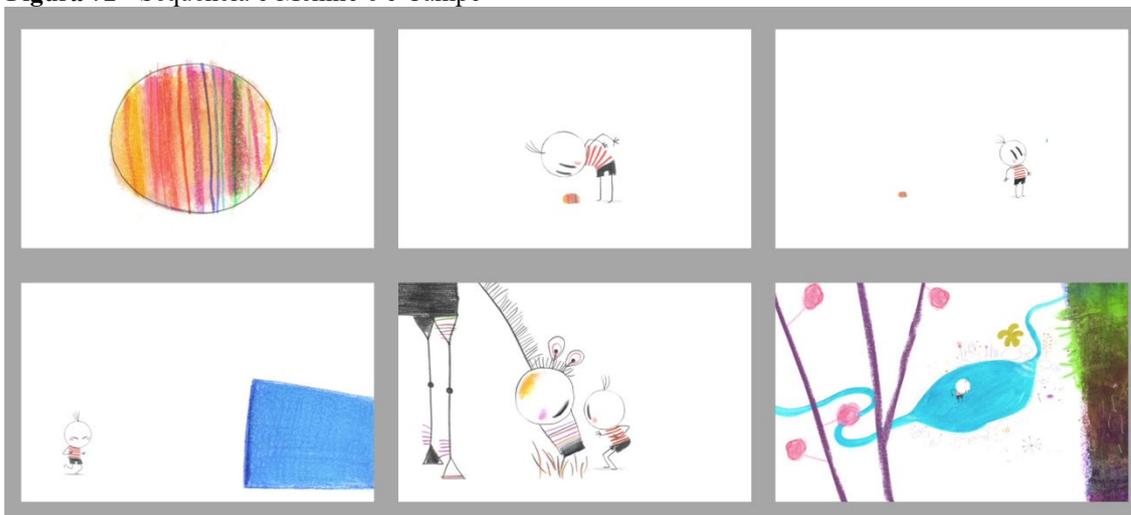
O filme possui uma relação extremamente forte com as cores e a música, e as relaciona mutuamente, utilizando as cores para reforçar o contraste entre as forças que se opõem neste universo. Embora haja essa forte conexão com a música, os diálogos entre os personagens são raros e acontecem num idioma que consiste nas palavras da língua portuguesa pronunciadas ao contrário, sendo assim, as palavras em si não têm uma grande repercussão na compreensão narrativa, isto fica a cargo da trilha sonora e da visualidade.

Toda a linguagem visual do filme é alicerçada em preceitos muito semelhantes ao minimalismo, as formas não possuem nenhuma pretensão de alcançar o realismo, embora em alguns momentos o filme se utilize inclusive de imagens *live-action*. A narrativa do filme apresenta muitos “vazios” que buscam ser preenchidos, e é com isto que sua linguagem visual brinca; não só com o que a ilustração está narrando, mas também com aquilo que sua ausência diz.

5.2.1 Análise das Sequências

A primeira sequência a ser destacada (Figura 72), começa com um zoom em um elemento parecido com uma pedra, que ressoa uma música que desperta a atenção do menino. A sequência trata do percurso do personagem em um espaço com elementos campestres, no qual cada um dos elementos e personagens tornam-se verdadeiras descobertas em sua jornada. Assim, os elementos, como personagens e objetos, vão tornando-se visíveis ao espectador à medida que o próprio menino os descobre, remetendo assim ao que foi dito por Münsterberg (2018b) sobre o filme imitar a forma com que a atenção humana se comporta, ao passo que omite e enfatiza os elementos.

Figura 72 - Sequência o Menino e o Campo



Fonte: Compilação do Autor, 2023⁶⁶.

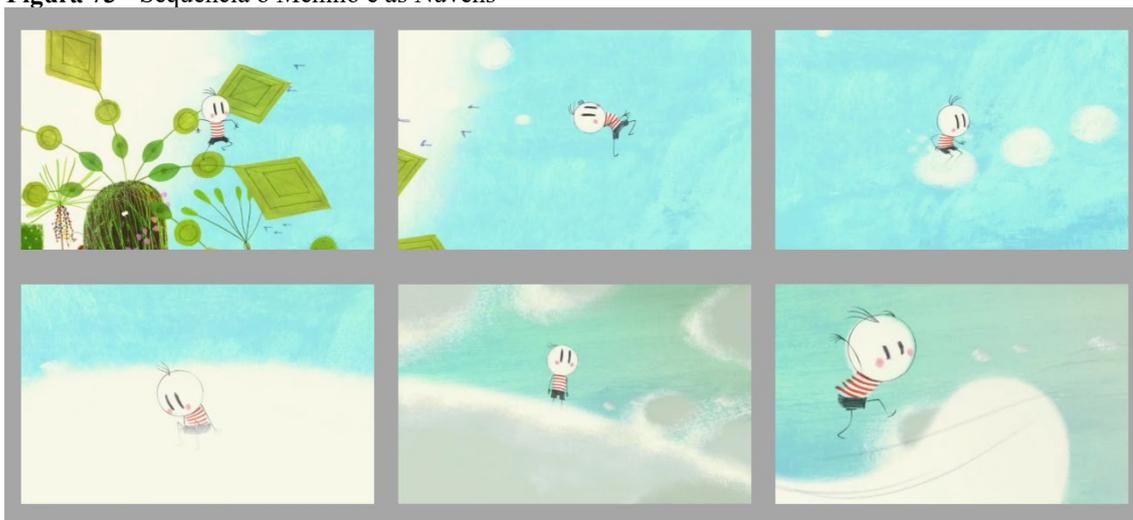
⁶⁶ As figuras de número 72 a 90 são frutos de montagem realizada com capturas de tela do filme *O Menino e o Mundo* (2013) de Alê Abreu.

Na sequência, é possível observar que tanto nas ações do menino, que energicamente percorre o espaço, quanto na música encantadoramente divertida que o acompanha, que as emoções que ela sugere são positivas. Evidentemente pode se elencar a surpresa como uma dessas emoções, expressa, por exemplo, na excitação do personagem ao correr de um elemento a outro, seu encantamento pelos objetos e personagens, como o balde com o qual para um pouco para brincar.

O vazio encontrado nessa sequência é o Vazio Situacional, pois durante a maior parte do tempo o quadro situacional é substituído por um fundo neutro na cor branca. É possível observar também que os objetos que surgem em cena são apenas aqueles com os quais o menino interage. No mais, o que se observa são personagens, com exceção dos últimos segundos da sequência quando começam a surgir elementos da paisagem. Nesse contexto, o vazio está associado a emoções positivas, pois as três emoções observadas encontram-se no quadrante Ativo Positivo, associado à alegria.

A segunda sequência que se destaca é a do menino nas nuvens. Ao avançar em sua jornada de descobertas, o personagem salta da copa das árvores para as nuvens, correndo e pulando sobre e entre esses elementos almofadados. Parte desta caminhada segue um clima semelhante à sequência mencionada anteriormente, todavia, ela é interrompida pela visão da metrópole ao longe e pelo surgimento de uma fumaça negra, proveniente de maquinários industriais que ao soprarem derrubam o personagem daquele local (figura 73).

Figura 73 - Sequência o Menino e as Nuvens



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Como visto, embora a sequência comece de forma positiva, logo esta sensação é frustrada pela nova descoberta do garoto. No primeiro momento se observa sua excitação e seu encantamento pelo ambiente no qual se diverte serem substituídos pela tensão ao descobrir a paisagem urbana. Nota-se sua aflição ao ser impelido pela ventania e seu medo ao desabar das nuvens. É possível inclusive ouvi-lo ofegante durante essa situação.

A sequência que pendulou do positivo para o negativo tem como quadrante secundário o Ativo Positivo e, como quadrante primário, o Ativo Negativo, tendo em vista o número maior de emoções observadas. Embora as emoções positivas ocupem a maior duração da sequência, é perceptível que são sobrepujadas por aquelas que vêm em seguida.

O vazio encontrado nessa sequência é o Vazio Minimalista, pois é possível apreender o ambiente onde o personagem encontra-se. O céu com a presença das nuvens é visível, mesmo assim, a composição ainda apresenta uma simplicidade marcante e sempre que possível o animador faz com que o branco das nuvens dominar o espaço da tela, trazendo o esvaziamento da paisagem. É interessante observar nesse cenário minimalista como o espaço torna-se alegoria das relações sentimentais do personagem – com a “cabeça nas nuvens” o garoto é lançado de volta à sua realidade quando confrontado pela paisagem tenebrosa do mundo que precisará encarar.

Logo em seguida, ao escorregar pela floresta, o personagem despenca das árvores, se agarra a uma folha e por um momento uma versão complexa dessa paisagem é mostrada, retornando rapidamente à composição simplificada. A folha à qual o menino se segura o faz planar até o chão. Em sua descida o quadro situacional é suprimido pelo fundo neutro, é uma descida calmante onde o menino volta a ouvir a música que o acompanhou no início do filme e novamente ele fica a sós com a pedra, ouvindo-a (Figura 74).

Figura 74 - Sequência o Menino e a Queda



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Esta sequência, assim como sua antecessora, pendula entre duas situações, mas nesse caso se trata do vazio. É possível observar tanto o Vazio Minimalista, quanto o Vazio Situacional, isto porque no início da sequência ainda é possível apreender o quadro situacional da floresta, que vai sendo gradativamente substituído pelo fundo neutro, conforme o personagem se aproxima do solo. Estes vazios estão associados aos sentimentos de relaxamento, calma e serenidade presentes no Quadrante Inativo Positivo associado ao relaxamento.

Certamente, uma das sequências mais importantes do filme é aquela em que se apresenta a despedida entre o menino e seu pai, que deixa a família em busca de trabalho. A sequência começa com o personagem correndo em direção aos seus pais, parando em um local onde observa a sombra do casal que está conversando, seguido por um primeiro plano que destaca cada um dos integrantes da família. Nesse momento também é apresentada a origem da melodia que tanto encantava o garoto, trata-se de uma música tocada por seu pai em uma flauta. As notas são representadas por círculos coloridos que flutuam no ar.

Assim, compreende-se o porquê de a música despertar uma resposta positiva no personagem e imergi-lo em bons sentimentos, pois ela o remete à lembrança de momentos agradáveis ao lado de seu pai. A importância da figura paterna é enfatizada pelo filme quando o pai se coloca na plataforma do trem e todos os elementos da paisagem começam a sumir, até restarem apenas os personagens — o pai com sua mala, a mãe com seu guarda-chuva. Uma metáfora que mostra que naquele momento nada mais era relevante para o menino, além de seus pais (figura 75).

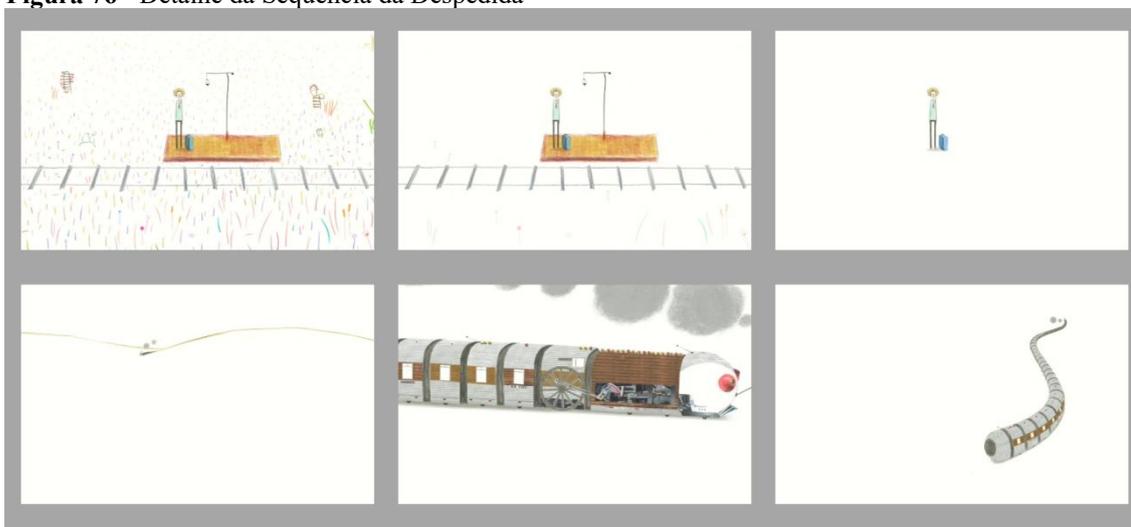
Figura 75 - Sequência o Menino e a despedida do Pai



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Em seguida, no horizonte delimitado simplesmente por duas linhas, surge o trem que serpenteia o espaço vazio. Um detalhe é a parte frontal do veículo possuir características antropomórficas — uma cabeça, com dois olhos e possivelmente uma boca de onde sai um cachimbo responsável por expelir a fumaça da locomotiva. Assim, pode-se dizer que aos olhos do menino não há um veículo transportando seu pai, mas sim um ser que o pega e o leva até sumir no vazio (figura 76).

Figura 76 - Detalhe da Sequência da Despedida



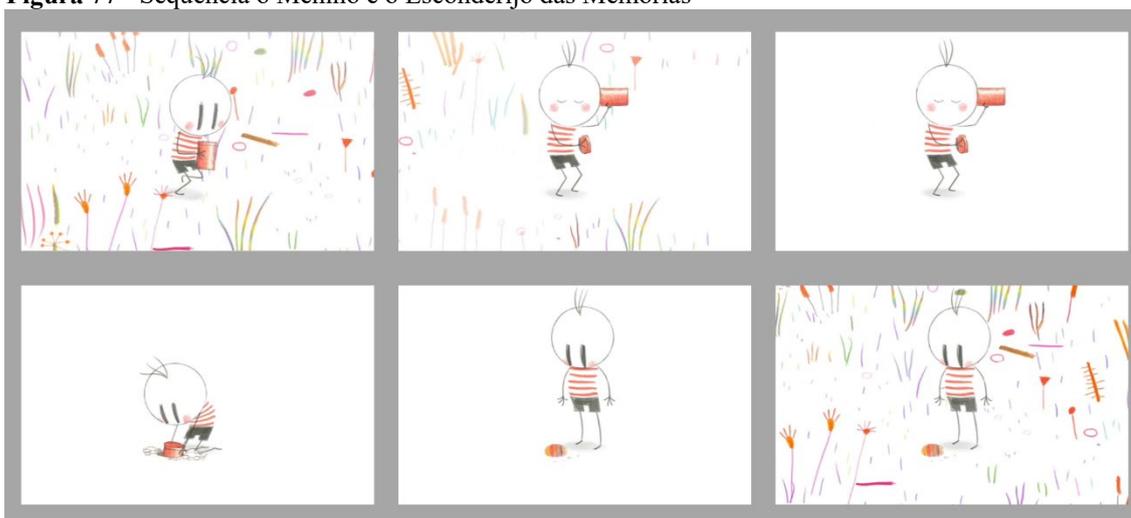
Fonte: Compilação do Autor, 2023.

O vazio encontrado nesta sequência em alguns momentos pode ser classificado como Vazio Minimalista, pois há uma composição muito restrita, mas que preserva o quadro situacional, a exemplo do momento no qual o menino observa as sombras no chão. Todavia, o vazio preponderante é o Situacional, pois no decorrer das ações aplica-se o fundo neutro branco, restringindo a ocupação à presença dos personagens e de alguns poucos objetos cênicos como a mala e o guarda-chuva.

Na sequência há ainda a primeira associação do vazio ao quadrante Inativo Negativo. É possível ver a tristeza do menino que tenta agarrar-se à perna de seu pai, como em uma última tentativa de não o deixar partir, retirado por sua mãe, que aparentemente apenas aceita o fato. O momento também é marcado por um clima de abatimento. A mãe não esboça nenhum sentimento, apenas fica parada e olha toda situação, imóvel, assim como o garoto que olha a partida. É possível também observar o vento sobrar, de modo semelhante ao momento em que o personagem é derrubado das nuvens.

A música possui uma ligação extremamente emocional com o personagem. Ela o conecta tanto ao seu pai, quanto à sua mãe, remetendo a momentos que compartilhou com cada um deles. Em outra sequência, é possível ver quando o menino corre para esconder um pote vermelho. Nele havia recolhido algumas das partículas musicais coloridas, coletando primeiro as do seu pai que toca a flauta, e, em outro momento, as de sua mãe que canta enquanto cozinha. Com ela enterrada, o personagem põe sobre o local a pedra, vista no início do filme (Figura 77).

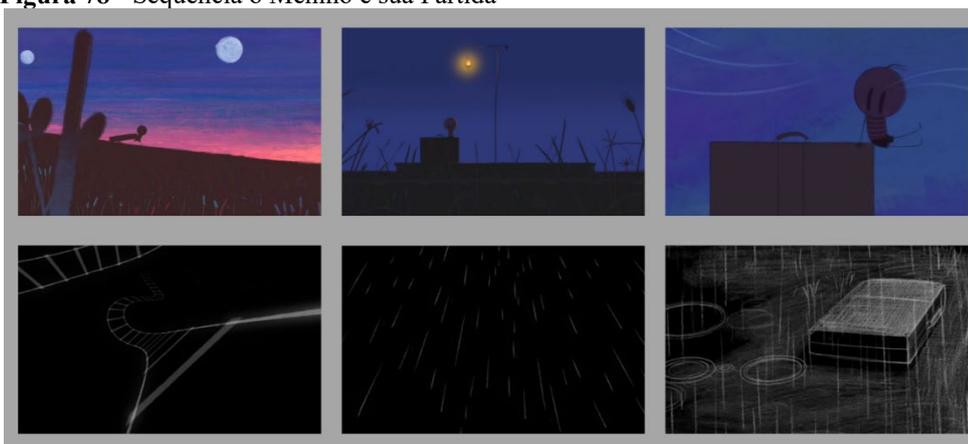
Figura 77 - Sequência o Menino e o Esconderijo das Memórias



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Nesse momento, novamente o filme brinca com o surgimento crescente do vazio. A melodia causa um encantamento muito grande no personagem e constantemente o acompanha em momentos alegres. Além disso, ela o faz relaxar. As três emoções (encantamento, alegria e relaxamento) fazem com que o Vazio Situacional presente na sequência seja associado ao Quadrante Ativo Positivo.

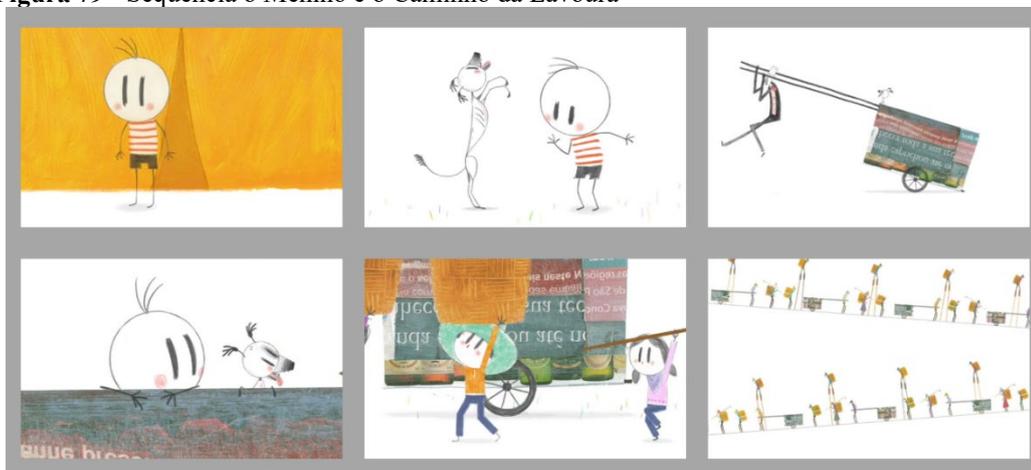
Com a tristeza da partida do pai, o menino logo se sente impelido a também partir, levando uma mala maior que si mesmo, ele parte com uma foto da família. Este momento já não é mais de claridade, não pertence mais à luz do dia, mais, sim ao escuro da noite. É o primeiro fundo neutro preto utilizado no filme. Logo que o menino se põe a esperar a locomotiva é impelido novamente por uma ventania, começa então um transe à maneira de *Fantasmagorie* (1908). Imagens dispostas em um fundo neutro mostram o deslizar dos trilhos, entre flashes de memórias da família e de sua terra (figura 78).

Figura 78 - Sequência o Menino e sua Partida

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Mais uma vez o Vazio Situacional é observado, a partir do momento em que é apresentado o trilho do trem. Nessa circunstância o vazio está principalmente associado à tensão (Quadrante Ativo Negativo), emoção proporcionada à medida que o ritmo de passagem dos trilhos aumenta e os *flashes* de memórias são colocados em tela. O fundo neutro preto pode remeter não apenas à relação de horário – o vazio e a escuridão mostram aqui a imersão do jovem em um contexto completamente desconhecido.

No fim do percurso, o filme mostra o garoto despertando na casa de um personagem até então desconhecido. O homem mais velho e de olhar entristecido apronta-se para ir ao trabalho e leva consigo o menino e um cachorro (figura 79). Ao sair da casa, o garoto se mostra encantado com as pequenas descobertas que faz no local. O cachorro, as flores, tudo desperta sua atenção ao mesmo tempo que ele se volta a elementos muito específicos. O personagem passa a explorar um ambiente novo e um novo contexto, mas é um mundo que se apresenta de forma muito pontual.

Figura 79 - Sequência o Menino e o Caminho da Lavoura

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

O filme apresenta perfeitamente o gerenciamento da atenção, como visto no Capítulo 4 deste trabalho. A paisagem é simplificada muitas vezes, reduzindo-se às formas primárias como círculos e quadrados. Um exemplo disso é a vegetação — a grama é geralmente representada por linhas e as árvores por uma copa circular. Em determinados momentos é possível ver, em um plano geral, a plantação representada por um padrão de círculos verdes. Aqui a atenção se volta mais ao ritmo que o movimento de trabalho causa do que propriamente à paisagem (Figura 80).

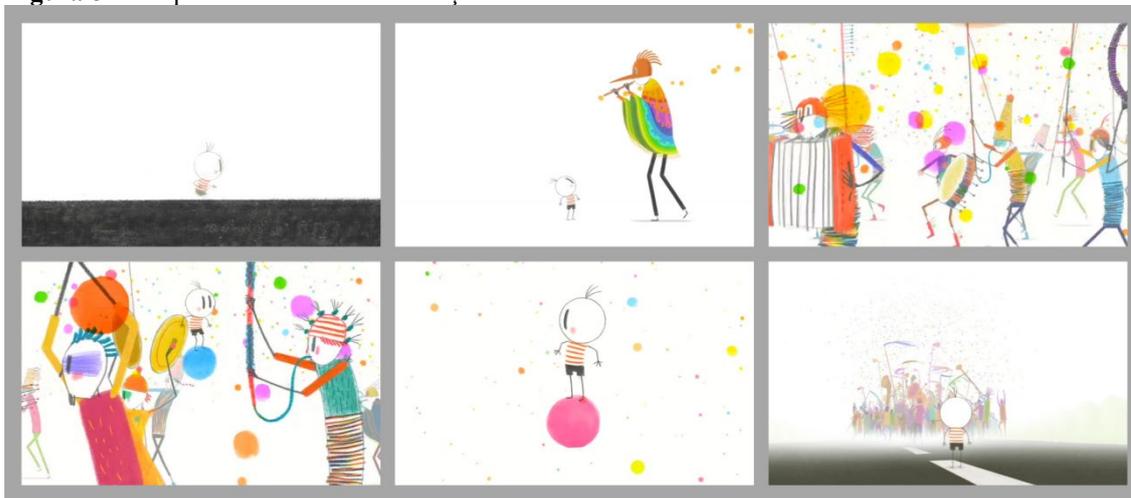
Figura 80 - Detalhe da Sequência do Caminho da Lavoura



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Numa visão aérea da lavoura, percebem-se os personagens, quase como formigas que colhem e transportam o alimento. A paisagem é posta contra o vazio que enfatiza os esforços conjuntos na produção. Para o menino, tudo aquilo é novidade. Ele se mostra alegre ao brincar com o cachorro e, como dito, encantado com cada novo detalhe que percebe ao longo do trajeto. Novamente tem-se o Vazio Minimalista intercalado com o Vazio Situacional, associados ao Quadrante Ativo Positivo.

Logo perto do fim do expediente, o menino ouve um som um pouco distante, que provavelmente o remeteu às músicas de seus pais. Ele sai correndo em busca da fonte desse som, deparando-se primeiramente com um flautista fantasiado que é seguido por uma troça carnavalesca. Toda música que o grupo canta transforma a paisagem em uma rica textura de “átomos” coloridos. O menino, literalmente, caminha e é envolto pela música como se ela fosse uma bolha palpável (figura 81).

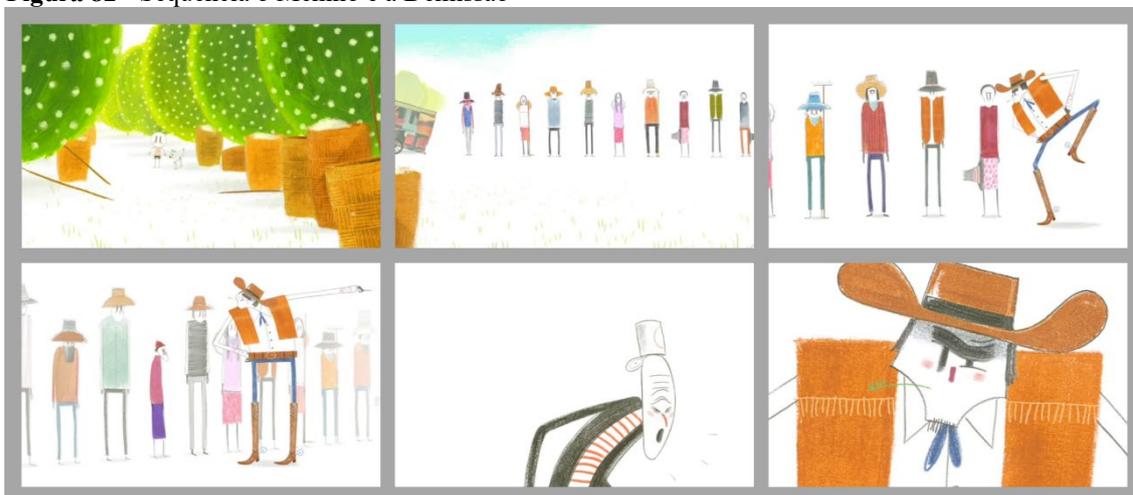
Figura 81 - Sequência O Menino e a Troça

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Neste ponto, a música transporta o personagem de um ambiente de trabalho — de formalidade e repetição — e o leva a um momento de festa e descontração. Interessante observar que novamente ele é trazido à realidade (não tão agradável) de forma súbita, vendo-se em meio a uma estrada e quase atingido pelos caminhos. O ponto é que a música o transportou a um lugar de vazio no qual só havia alegria, rompendo com o ritmo monótono do trabalho. O vazio deixa de atender ao formato modular da plantação e adquire uma desordem, um colorido, que enfatiza sua natureza de “possibilidade”.

Nesse caso, o vazio é Situacional, a paisagem da plantação e de estrada foram suprimidas por um fundo neutro. Mesmo a riqueza das partículas coloridas é colocada com essa imensidão branca. Imensidão já que não há elementos que possam delimitar onde aquela paisagem termina. Nesta situação, também, o vazio surge associado a emoções como alegria, felicidade, encantamento e surpresa, todas elas associadas ao Quadrante Ativo Positivo.

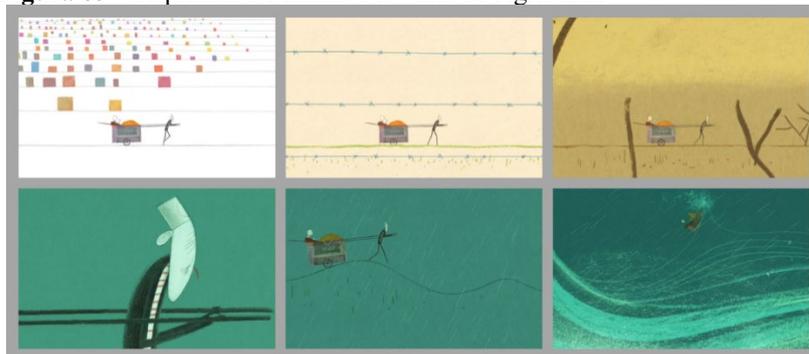
Todavia, a alegria que a criança sente momentaneamente não se estende a todos, pois, com o fim do expediente, os funcionários colocam-se em fila para que o responsável os avalie. O personagem sisudo e caracterizado como um xerife dos clássicos de faroeste causa um clima de tensão em todos. Logo ele demite uma das funcionárias e em seguida demite o anfitrião do garoto devido à sua saúde debilitada (figura 82).

Figura 82 - Sequência o Menino e a Demissão

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Assim como a paisagem se esvaziou para dar palco à alegria da troca, também se esvaziou para dar espaço à tensão e tristeza do momento de demissão. O vazio é o mesmo da sequência mencionada anteriormente, o Situacional, e, como dito, está associado tanto à tristeza e tensão, como ao medo; emoções que pertencem aos quadrantes negativos. Neste caso, o Quadrante Ativo Negativo é o dominante.

Como demonstrado na afirmação de Pikkov (2010) — que o cenário é uma personificação da consciência dos personagens —, observa-se aqui o caminho que conduz o Agricultor à plantação. O percurso de ida é simples e repleto de outros agricultores que se dirigem àquele local em um compasso afinado. Já após a demissão, o personagem percorre um caminho de aparência árida e hostil, o qual percorre com visível tristeza até o ponto em que o seu caminho se transforma, literalmente, em um mar tempestuoso no qual acaba naufragando (figura 83).

Figura 83 - Sequência o Menino e a Volta do Agricultor

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Nesse momento, o vazio é o Minimalista, o Quadro Situacional permanece visível no decorrer do percurso, mas com elementos muito restritos que servem para construir uma noção da paisagem. Especificamente uma paisagem completamente diferente daquela em que o Agricultor estava inserido até então. As emoções observadas foram o medo, a tristeza e o cansaço, fazendo com que ele esteja associado ao Quadrante Inativo Negativo.

Seguindo com sua jornada, o menino depara-se com a possibilidade de que o seu pai esteja em uma fábrica, indo à sua procura. Ao chegar ao local, o jovem percebe que foi apenas uma ilusão de sua mente, ele vê uma silhueta no escuro que lembra seu pai, mas que, na verdade, trata-se apenas de um amontoado de coisas. Do mesmo modo, o filme passa a apresentar o contexto urbano deste universo e seu contraste com as paisagens rurais mostradas até então. O fato é que a “silhueta” familiar que o menino vê se desfaz cada vez que ele mais se aproxima dela.

Já dentro da fábrica, mais uma queda faz o personagem enxergar a dureza da realidade e da vida adulta. Desta vez é apresentado à manufatura do algodão, avançando assim uma etapa da linha de produção, já que acabou de presenciar a sua colheita. O jovem responde àquele cenário com surpresa. Tudo é novo para ele. Não a grandiosidade do lugar, mas a grandiosidade da linha de produção necessária para a tecelagem. Para ele, tudo aquilo é surpreendente, enquanto os funcionários demonstram um certo tédio na execução de suas repetitivas tarefas (figura 84).

Figura 84 - Sequência o Menino e a Fábrica



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Como dito, as emoções encontradas foram a surpresa do menino e o tédio dos trabalhadores, neste caso, será considerado o Quadrante Ativo Positivo como associação. Quanto ao vazio, é possível novamente identificar o Vazio Minimalista, como também é possível observar, por um período menor, o Vazio Periférico. Com uma construção de cenário muito parecido ao que Bashara (2019) observou nas animações da UPA, o espaço da tecelagem abre mão conscientemente das linhas que delimitam a profundidade dos pisos e paredes e se utiliza de blocos de cor para representar as aberturas.

Ao sair da fábrica, o menino segue um tecelão até sua casa, perpassando a metrópole e vendo todo clima de tensão e militarismo que toma a região. Ao chegar à residência tem-se uma aplicação muito explícita do uso da construção do vazio por meio dos índices de iluminação. Assim que a porta da casa é aberta há um vazio gerado pela falta de visibilidade, já que a lâmpada se encontra apagada. Mas, assim que é acesa, o panorama muda para um vazio branco que gradativamente vai sendo ocupado (figura 85).

Figura 85 - Sequência o Menino e a Casa do Tecelão



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Assim como um olho que se sente um pouco desconfortável ao passar da escuridão à luz repentina — um momento de alguns segundos nos quais o observador precisa readaptar sua visão para enxergar os elementos nestas novas condições —, no filme, os objetos vão surgindo no espaço até que o cenário esteja completo. As emoções que se observaram na sequência são o abatimento, o cansaço, a tristeza, o tédio e a sonolência, levando-a ao Quadrante Inativo Negativo.

Em outro momento, o Tecelão leva o menino para a praia. Ali ele abre sua bolsa e retira diversos objetos com os quais começa a tocar. O jovem se alegra com a música e recebe do

Tecelão um caleidoscópio. A música e as imagens do caleidoscópio levam-no a uma viagem dentro de sua mente e a lembrar do seu lar. É interessante observar que quando a dupla chega à praia a paisagem está lotada de guarda-sóis, mas, à medida que se concentram na *performance* o local se esvazia, a paisagem some (figura 86).

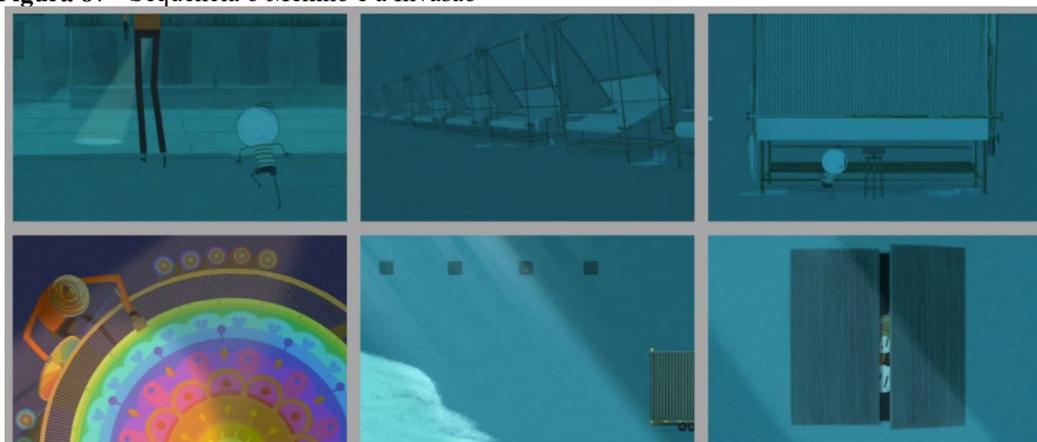
Figura 86 - Sequência o Menino e a Praia



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

A sequência vai do cheio ao vazio e retorna ao cheio. A cidade some com a música e torna a mostrar-se, mas não é percebida, já que o personagem está imerso na sua própria experiência. Até mesmo o seu caminho pela cidade pode representar a sua viagem interna que acaba por levá-lo à lembrança de casa. Este Vazio Situacional está associado ao Quadrante Ativo Positivo, vinculado aos sentimentos de alegria e encantamento.

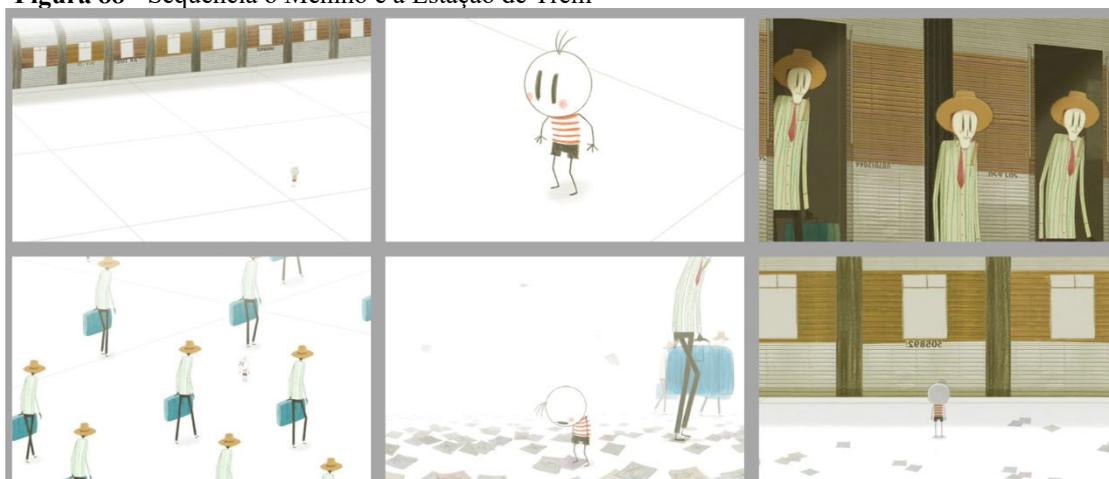
Ao chegar à noite, a dupla dirige-se novamente à fábrica, onde entram escondidos. O Tecelão vai até um manto colorido que está tecendo, semelhante ao que usa enquanto toca. Logo em seguida ouve-se um barulho. Os dois saem para olhar o que está acontecendo e se deparam com o dono da fábrica fazendo a aquisição de uma máquina que automatiza toda linha de produção, tornando os funcionários dispensáveis (Figura 87).

Figura 87 - Sequência o Menino e a Invasão

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Como visto no primeiro momento da fábrica, o Vazio Periférico torna a ser aplicado, sendo associado às emoções de excitação e encantamento do Quadrante Ativo Positivo. Aqui, novamente as linhas que delimitam os volumes das paredes, pisos e teto são omitidas propositalmente. Prova disso é que em alguns momentos, quando a posição da câmera é *plongée*, as marcações do piso são visíveis, mas assim que o enquadramento muda, elas são novamente retiradas.

Após as demissões da fábrica, o Tecelão e o menino saem da cidade, mas durante o percurso o garoto avista finalmente o trem que havia levado seu pai e sai correndo à procura dele. Chegando à plataforma, quando a porta se abre, o menino vê seu pai, mas não apenas um, todos que descem do trem são iguais a ele, mas nenhum deles de fato é seu pai (Figura 88). Uma metáfora visual de tantas estações de metrô pelo mundo, onde tantos trabalhadores desembarcam, uma massa tão parecida em suas dores e decepções.

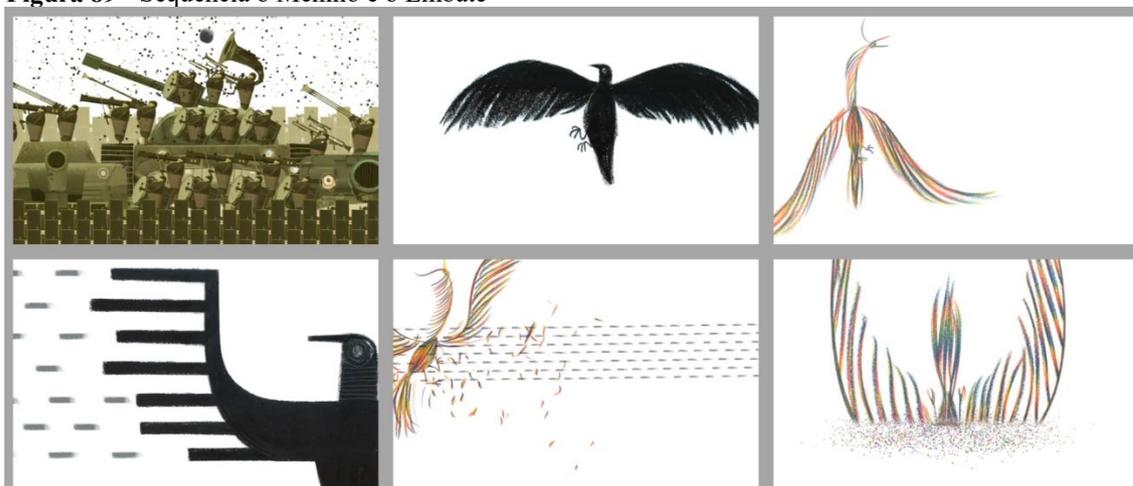
Figura 88 - Sequência o Menino e a Estação de Trem

Fonte: Compilação do Autor, 2023.

O cenário da plataforma de trem é reduzido a poucos elementos, com uma paisagem majoritariamente branca que distingue os volumes muitas vezes por algumas linhas, como acontece com o piso. O Vazio Situacional nesse contexto está no Quadrante Inativo Negativo, pois embora haja a excitação do personagem em chegar à estação e ver tantos semelhantes a seu pai, esta emoção desemboca na frustração do resultado negativo, culminando na tristeza e no abatimento.

Ainda na plataforma do trem, o menino se vê em meio a um embate entre as forças de opressão e a resistência daqueles que lutam por liberdade. Ambas as forças são representadas por aves que se formam a partir das partículas sonoras que cada grupo dispersa, que se enfrentam nos céus da metrópole (Figura 89). Infelizmente, o forte armamento do grupo opressor sobrepuja a força que tentava resistir, derrotando-a por fim.

Figura 89 - Sequência o Menino e o Embate



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Nesse momento, o vazio se apresenta de forma intercalada, entre planos que mostram a cidade e o poder armamentista das forças militares. Estes intervalos entre cheios e vazios podem, em alguns momentos, confundir a presença marcante do vazio. Mas, observando-se, por exemplo, o momento em que a ave da resistência cai e se dispersa, não há nenhum elemento urbano. A paisagem, que estava cheia, torna-se vazia. Intercalando-se o Vazio Minimalista e o Situacional, ambos associados ao Quadrante Ativo Negativo, tem-se como emoções a tensão e a fúria.

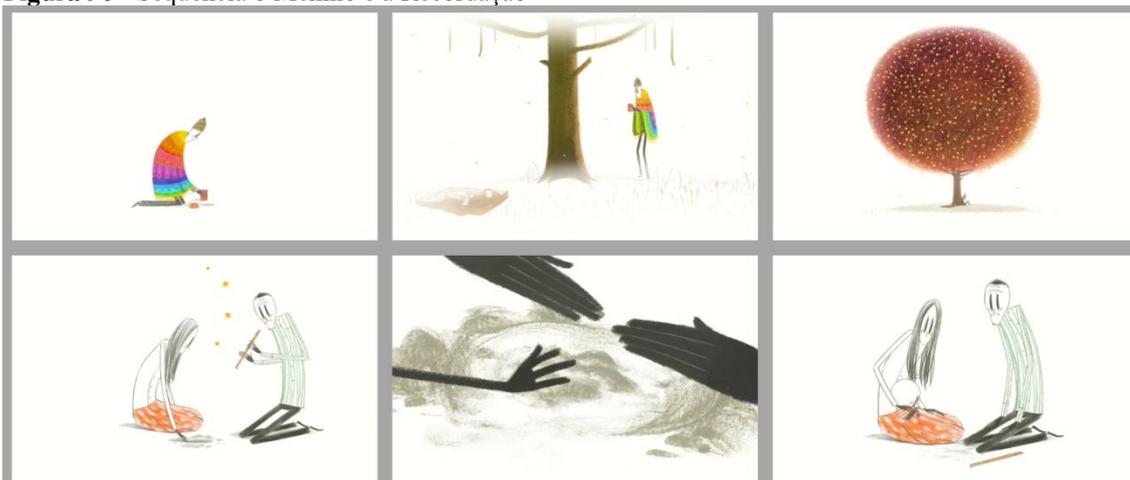
Fugindo para um lixão próximo à cidade, o jovem inicia uma jornada de regresso ao seu lar e começa a ver todo frenesi com que a humanidade em seu progresso irracional destrói e consome tudo que está à sua volta. Ao chegar a sua terra natal, já prejudicada pelas

consequências da degradação ambiental, tem-se a grande descoberta do filme, esclarecendo que, tanto o tecelão quanto o lavrador são alter ego do menino no decorrer de sua viagem.

Em um momento de recordação, o filme apresenta a verdadeira partida do menino. Na realidade, ele já era um jovem adulto que se despedia de sua mãe. Indo à cidade em busca de trabalho, assim como foi o seu pai, o personagem viveu todas as decepções até por fim regressar à sua terra que, assim como ele, está maltratada por todos os males que lhe sobrevieram. O vazio volta a aparecer em alguns momentos pontuais, como na despedida e na chegada do trem, do mesmo modo que se apresentou na despedida do pai.

A última sequência do filme a ser mencionada é um momento de recordação que o personagem tem de sua família. Ele reencontra o recipiente onde “armazenou” a música de seus pais. Senta-se embaixo de uma árvore e ouve a canção que recorda o dia em que a família plantou aquela árvore e todo o aconchego que houve naquele momento (figura 90).

Figura 90 - Sequência o Menino e a Recordação



Fonte: Compilação do Autor, 2023.

Mais que qualquer outra coisa, o vazio desse filme serve para apresentar tudo aquilo que é realmente importante para o personagem central. Seu universo se limita nesses momentos àqueles elementos para os quais sua atenção se volta. A obra não poderia terminar de outra maneira que não fosse reduzindo este universo à presença da família, que é tudo aquilo que ele ama e o objetivo final de toda sua jornada.

Como um filme que explorou profundamente o recurso do vazio, a obra termina com ápice deste, o Vazio Situacional associado ao Quadrante Inativo Positivo. As emoções que o acompanham são inicialmente a tristeza do protagonista, que passa gradativamente ao

relaxamento ao ouvir a melodia e, posteriormente, em seu momento de recordação, atinge a satisfação da presença de seus pais e a alegria de tê-los (ao menos ali) presentes.

Por fim, com a análise das sequências citadas anteriormente, observou-se que a maior incidência foi do Vazio Situacional (onze vezes) e do Minimalista (oito vezes), ocasionalmente ocorrendo de forma intercalada em uma mesma sequência. Isso já era esperado em virtude de a obra possuir uma linguagem visual com muitos preceitos minimalistas, que busca com intensidade se valer do espaço vazio como recurso narrativo.

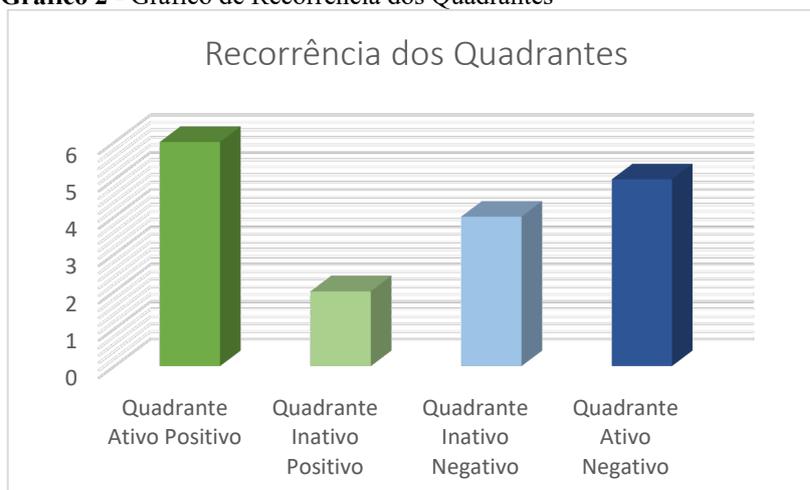
Os outros dois vazios que aparecem no filme são o Periférico (duas vezes) seguido pelo Luminoso (uma vez). Como dito, a construção do Vazio Periférico tem uma linguagem visual muito similar às animações da UPA, embora as características particulares desta animação em nenhum momento sejam deixadas em segundo plano (gráfico 1). Interessa também observar como os animadores conseguiram construir a ideia de iluminação em uma animação completamente estilizada, em que, na maior parte do tempo, não há um jogo marcante de luz e sombra, mesmo assim deixando o Vazio Luminoso evidente.

Gráfico 1 - Gráfico de Recorrência do Vazio



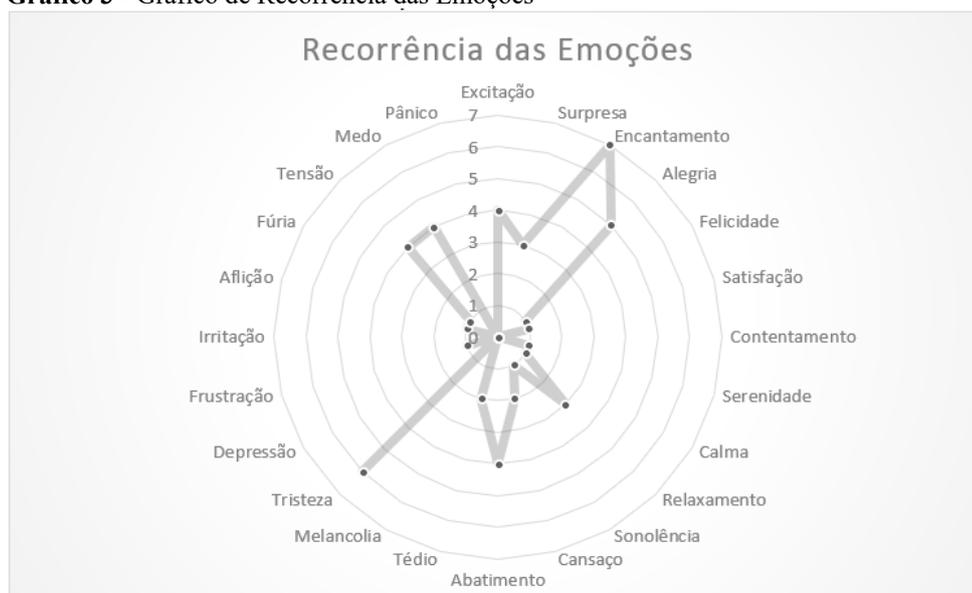
Fonte: Elaborado pelo Autor, 2023.

Embora nas obras de Lipovetsky (2005) e de outros autores o vazio na cultura ocidental esteja associado a contextos negativos, no filme analisado tem-se uma associação ligeiramente maior a sentimentos do Quadrante Ativo Positivo, com o qual seis sequências foram associadas. No entanto, vale ressaltar que das dezessete sequências analisadas, nove delas estavam relacionadas a emoções negativas, cinco no Quadrante Ativo Negativo e quatro no Quadrante Inativo Negativo, ou seja, considerando o número de incidências os quadrantes negativos têm uma quantidade superior (gráfico 2).

Gráfico 2 - Gráfico de Recorrência dos Quadrantes

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2023.

Já sobre as emoções, aquela com o maior número de incidências foi o “encantamento” (sete ocorrências). Isso é compreensível ao considerarmos o protagonista do filme como um alter ego infantil desse personagem, que lida constantemente com os sentimentos positivos mesmo dentro de circunstâncias negativas e que está em uma jornada de descoberta em novos contextos (gráfico 3). Logo em seguida, com seis ocorrências, está a “tristeza”, sendo seguida por um polo oposto, a “alegria” (cinco ocorrências).

Gráfico 3 - Gráfico de Recorrência das Emoções

Fonte: Elaborado pelo Autor, 2023.

Houve também uma ocorrência ligeiramente maior de emoções pertencentes aos quadrantes positivos. No total foram vinte e sete ocorrências contra vinte e cinco das emoções dos quadrantes negativos. No entanto, pode-se observar que, por vezes, as emoções negativas podem tornar-se as dominantes em determinados momentos, enquanto as emoções positivas em certos momentos oscilaram, permitindo a presença nas mesmas sequências de emoções opostas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa iniciou-se questionando o papel do vazio na construção narrativa de animações. O que se constatou foi a multiplicidade de aplicações do vazio, enquanto elemento cenográfico, bem como a diversidade de mensagens que podem ser transmitidas ao espectador por meio desse recurso minimalista. Um elemento que vai ao encontro tanto das emoções, como também racionaliza a atenção desde sua produção até seu consumo.

Foi possível observar a heterogeneidade da visão cultural a respeito do vazio, na qual o ocidente se apropria desse elemento para exprimir sensações e emoções negativas, tornando-o sinônimo de um sentimento de ausência implacável, ocasionado por circunstâncias como a morte e a depressão. Enquanto isso, o oriente o assimila ao elemento natural, necessário para o funcionamento do universo, o qual deve ser promovido, considerado e respeitado.

Um ponto em comum que se pode destacar entre as distintas perspectivas culturais é a natureza eficiente que o vazio possui em representar tudo aquilo que não poderia ser facilmente traduzido em imagens. A iconografia do vazio é certamente um consenso. Com ele se brada o indizível, se representa o inalcançável, o divino cuja imagem não foi vista, as imagens indefiníveis das emoções. Ele até mesmo replica o comportamento atencional.

Essa complexa relação de comunicação construída reforçou o papel fundamental do cenário na narrativa de animações. O cenário está a todo momento complementando a narrativa com informações. Está em constante fluxo de força entre os personagens, permitindo o seu avanço ou impelindo-os a parar. Assim, a relação espacial não só das animações, mas de toda produção audiovisual é parte integrante da construção narrativa.

Mas, para as animações, o vazio é o seu espaço de origem. Nele se dispersam e se compõem os elementos que passam a integrar esse universo. Dessa forma, ele está no princípio da criação e é uma escolha consciente do animador permitir a sua permanência no espaço fílmico. Ao optar pelo vazio, o animador faz com que haja também um redirecionamento da mão de obra, pois os artistas podem se voltar a outros elementos da animação.

Duas frentes mostraram-se de extrema relevância para a presença do vazio nas animações: as emoções e a economia da atenção. Na primeira delas, o vazio demonstrou sua eficácia em comunicar as emoções dos personagens, sejam elas de ordem positiva ou negativa, conseguindo traduzir relações complexas como o luto, a solidão e o encantamento pelo mundo, além disso, ele também é um mecanismo utilizada para causar efeitos emocionais no espectador. Neste ponto, o espaço fílmico promove uma relação emocional cruzada entre a

emoção apresentada na tela e a emoção que se sente ao perceber o que está na tela.

Já a economia da atenção, traz consigo a consciência da limitação humana e de seus mecanismos atencionais. O que se propõe aqui é que o minimalismo em animações seja visto como método de gerenciamento da atenção: tanto gerenciamento na etapa de produção — permitindo que a direção de arte destine mão de obra para elementos essenciais a narrativa — quanto gerenciando da atenção do espectador — fazendo-o focar em itens específicos — a fim de evitar que os “gorilas” passem despercebidos.

Williams (2018) destaca que no modelo da economia da atenção, a grande questão não deve ser mais dissolver os obstáculos entre as informações e seus receptores, mas sim construir fronteiras para atenção. Conclui afirmando que as problemáticas não poderão ser sanadas com métodos de gerenciamento da demanda de informação e sim desenvolvendo formas de administrar a oferta de atenção disponível.

E, embora os *blockbusters* hollywoodianos gerem um grande alarde para o mercado, movimentando a economia da atenção, produções com características singulares, ganham uma boa parcela de atenção por parte do público que busca abordagens narrativas alternativas que construam “novas atmosferas poéticas”. Essas obras fílmicas, dentre as quais figuram as animações, produzem obras de identidade própria que fogem aos modelos comerciais, o que também se constitui como princípio econômico na pós-modernidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 15).

Além disto, é preciso lembrar que a animação é uma arte baseada principalmente no movimento e espacialidade, e o “vazio”, que como se viu, encontra uma ordenação no minimalismo, é, para Gil (2019, p. 849), um requisito primário para o movimento, assim afirmando que “a força encontra o vazio em que ela existe como movimento e, nesse encontro, forças e corpos são o motivo, uma espécie de razão sem nenhuma falta”.

Por fim, o vazio, em nenhum momento, é menos eficaz na comunicação da narrativa do que uma composição espacial complexa, pois ele transmite as emoções dos personagens, representa a visão do universo que os animadores tiveram e reflete a própria emoção do espectador. Além de tudo isso, gerencia a atenção dos indivíduos, conduzindo-a a elementos focais, à medida que suprime tudo aquilo que é desnecessário para cena.

Bachelard (2012) diz que para os sonhadores não existe nada que esteja realmente vazio, pois na potencialidade da mente humana as concepções de cheio e vazio podem ser tidas como conceitos irrealis adotados pela geometria. Para ele, são os seres vivos que agregam sentido ao espaço, e havendo então um indivíduo neste local, é ele que o ocupa quando cria sobre eles suas

próprias imagens. Desse modo, o conceito de vazio estaria mais ligado à presença de sentido do que à presença de objetos. Espaço vazio seria então o espaço não habitado, pois todo aquele espaço habitado não pode ser tido como vazio fisicamente, mas ser dotado de simbolismos por aquele que o ocupa.

Como Odell (2021, n.p) destaca, a abundância de imagens a que os indivíduos são expostos gera apenas uma grande confusão. Assim, a autora reforça a necessidade que as pessoas têm de “criar pequenos intervalos de solidão e silêncio nos quais elas possam eventualmente encontrar algo a dizer”. As animações, no que lhes concerne, encontraram no vazio uma forma de criar esses intervalos, à medida que reduzem os elementos visuais, produzindo um número restrito de pontos focais, principalmente para os personagens e o desenrolar de suas ações.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. v. 5
- ABRACCINE. **ABRACCINE** elege “**O Menino e o Mundo**” como a melhor animação brasileira. Disponível em: <<https://abraccine.org/2017/12/22/abraccine-elege-o-menino-e-o-mundo-como-a-melhor-animacao-brasileira/>>. Acesso em: 9 dez. 2022.
- ABREU, A. **O Menino e o Mundo- Making of Completo- PARTE 1 de 2**, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tKwWkYL8aMs&ab_channel=AlêAbreu>. Acesso em: 9 dez. 2022
- AUMONT, J. et al. **A Estética do Filme**. Campinas: Papiros Editora, 1995.
- AUMONT, J.; MARIE, M. **A Análise do Filme**. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.
- AZUMA, H. **Otaku: Japan’s Database Animals**. [s.l.] University of Minnesota Press, 2009.
- BACHELARD, G. **La Poética Del Espacio**. México: Fondo de Cultura Económica, 2012.
- BAHIANA, A. M. **Como Ver um Filme**. 1. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- BALÁZS, B. O Homem Visível. In: XAVIER, I. (Ed.). **A Experiência do Cinema Antologia**. 1. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2018. p. 74–95.
- BANCROFT, T. **Directing for Animation: Everything You Didn’t Learn in Art School**. 1. ed. Nova Iorque/Londres: Routledge, 2013.
- BARREIRA, H. A Direção de Arte. In: ALVES, P.; GARCÍA, F. G. (Eds.). **Ofícios del Cine: Manual para Prácticas Cinematográficas**. Madrid: Icono14 Editorial, 2017. p. 203–243. Disponível em: <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/29929/1/Oficios%20del%20Cine%20%282017%29.pdf>. Acesso em: 05 abr. de 2023.
- BARRETT, L. F.; RUSSELL, J. A. The Structure of Current Affect. **Current Directions in Psychological Science**, v. 8, n. 1, p. 10–14, 22 fev. 1999. Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/10.1111/1467-8721.00003>. Acesso em: 04 jan. 2023.
- BARTHES, R. **Mitologias**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BARTHES, R. **O Império dos Signos**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.
- BASHARA, D. **Cartoon Vision: UPA Animation and Postwar Aesthetics**. Califórnia: University of California Press, 2019.
- BAZIN, A. **O que é Cinema?** 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- BEAUCHAMP, R. **Designing sound for animation**. 2. ed. [s.l.] Focal Press, 2013.

BENDASSOLLI, P. F. et al. Creative industries: Definition, limits and possibilities. **RAE Revista de Administracao de Empresas**, v. 49, n. 1, p. 10–18, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rae/a/kvm4rNbFpXGNmfDSknxVBSP/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 02 jan. 2023.

BENDAZZI, G. **Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets**. [s.l.] Routledge, 2016a.

BENDAZZI, G. **Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age**. [s.l.] Routledge, 2016b.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, W. **A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica**. Porto Alegre: L&PM, 2020.

BORGES, C. Sobre a noção de três espaços no cinema. **ARS (São Paulo)**, v. 17, n. 36, p. 135–143, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/159116>. Acesso em 04 abr. 2022.

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.

CARNEIRO, G.; SILVA, P. H. **Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais**. Belo Horizonte: Grupo Editorial Letramento, 2018.

CARSON, D. **Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry**. Disponível em: <<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>>. Acesso em: 21 nov. 2022.

CARVALHO, V. DE. O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência. **Eco-Pós**, v. 9, n. 1, p. 141–154, 2009. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/1064. Acesso: 01 nov. 2022.

CASAROSA, E. **The Art of Luca**. Califórnia: Chronicle Books, 2021.

CASSETTI, F.; CHIO, F. DI. **Cómo Analizar Un Film**. [s.l.] Paidós Iberica Ediciones S A, 2014.

CHABRIS, C.; SIMONS, D. **The Invisible Gorilla: And Other Ways Our Intuitions Deceive Us**. [s.l.] Broadway Books, 2011.

CHION, M. **A Audiovisão**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

COYLE, R. **Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity**. [s.l.] Equinox Publishing Limited, 2010.

DAVENPORT, T.; BECK, J. C. **A Economia da Atenção**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

DENISON, R. **Anime: A Critical Introduction**. [s.l.] Bloomsbury Academic, 2015.

DISNEY. **Primeiro Longa-metragem da Disney: Criando Branca de Neve e os Sete Anões** Disney+, , 2022. Disponível em: <<https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/branca-de-neve-e-os-sete-anoes/7X592hsrOB4X>>. Acesso em: 9 nov. 2022

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EBERT, R. **Hayao Miyazaki interview**. Disponível em: <<https://www.rogerebert.com/interviews/hayao-miyazaki-interview>>. Acesso em: 30 nov. 2022.

FARTHING, S. **Tudo Sobre Arte**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FILHO, J. G. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. 8. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

FIORAVANTE, K. E. Geografia e Cinema: a releitura dos conceitos de espaço, paisagem e lugar a partir das imagens em movimento. **Ateliê Geográfico**, v. 12, n. 1, p. 272–297, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/atelie/article/view/43532>. Acesso em: 04 abr. 2022.

FIRJAN. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: [s.n.]. Disponível em: <<https://firjan.com.br/economiacriativa/pages/Default.aspx>>. Acesso em: 1 mar. 2023.

FONTANARI, R. A Concepção de Vazio em Roland Barthes. **Alea: Estudos Neolatinos**, v. 20, n. 3, p. 37–53, dez. 2018. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/alea/article/view/22595>. Acesso em: 08 nov. 2022.

FONTCUBERTA, J. **La Furia de Las Imágenes: Notas Sobre la postfotografía**. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.

FREYTAG, G. **Freytag's Technique of the Drama: an exposition of dramatic composition and art**. 3. ed. Chicago: Foresman and Company, 1900.

FURNISS, M. **A New History of Animation**. [s.l.] Thames & Hudson, 2016.

GAUDREAU, A.; JOST, F. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GIL, A. G. O vazio e o movimento. **ETD - Educação Temática Digital**, v. 21, n. 4, p. 847–856, 2019. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8654814>. Acesso em: 08 nov. 2021.

GILBERT-ROLFE, J. Blankness as a Signifier. **Critical Inquiry**, v. 24, n. 1, p. 159–175, 29 nov. 1997. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1344162>. Acesso em: 28 nov. 2022.

GOMES, W. La poética del cine y la cuestión del método en el análisis fílmico. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 31, n. 21, p. 85–106, 23 dez. 2004. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65584>. Acesso em: 16 nov. 2022.

GUIMARÃES, L. B.; FANTIN, M. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. **Educação em Foco**, v. 21, n. 1, p. 141, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/19660/10560>. Acesso em: 28 dez. 2021.

HOWARD, P. **O que é Cenografia**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.

JENKINS, H. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP, N.; HARRIGAN, P. (Eds.). **First person: New media as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004. p. 118–130.

JUDD, D. Objetos Específicos_Donald Judd. In: GLÓRIA FERREIRA; CECILIA COTRIM (Eds.). **Escritos de Artistas: Anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006. p. 96–106.

JUNIOR, N. B. **A Era da Iconofagia: Reflexões sobre Imagem, Comunicação, Mídia e Cultura**. São Paulo: Paulus Editora, 2014.

KAHNEMAN, D. **Rápido e devagar: Duas formas de pensar**. 1. ed. [s.l.] Objetiva, 2012.

LACERDA, A. C. B. DE. **Cinema Brasileiro, Direção De Arte E Paul Ricoeur: Diálogos Possíveis Na Narrativa Cinematográfica**. Disponível em: <<https://abcine.org.br/site/cinema-brasileiro-direcao-de-arte-e-paul-ricoeur-dialogos-possiveis-na-narrativa-cinematografica/>>. Acesso em: 1 mar. 2023.

LASSETER, J. **The Art of Coco**. Califórnia: Chronicle Books, 2017.

LENBURG, J. **The Encyclopedia of Animated Cartoons**. 3. ed. New York: Facts On File, 2009.

LEVY, J. Environmental storytelling: a articulação entre espaço e enredo. **Esferas**, v. 1, n. 21, p. 185–197, 2021. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/13119>. Acesso em: 18 nov. 2022.

LIPOVETSKY, G. **A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo**. 1. ed. São Paulo: Editora Manole, 2005.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna**. Porto Alegre: Editora Meridional, 2009.

LUPTON, E. **O Design Como Storytelling**. 1. ed. Osasco: Gustavo Gili, 2020.

LYNCH, K. **A Imagem da Cidade**. [s.l.] Edições 70, 1960.

MACWILLIAMS, M. W. **Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga**

and Anime. New York: Routledge, 2008.

MARTINUZZO, J. A.; LARA LEITE, J. F. A digitalidade, a vivência pelas telas, a economia da atenção e o mercado do olhar. **AVANCA | CINEMA**, p. 921–928, 25 out. 2021. Disponível em: <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/326>. Acesso em: 08 jun. 2022.

MATEU-MESTRE, M. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers.** [s.l.] Design Studio Press, 2010.

MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos.** São Paulo: Makron Books, 1995.

MITCHELL, B. **Independent animation : developing, producing and distributing your animated films.** [s.l.] CRC Press, 2016.

MORENO, A. **A Experiência Brasileira no Cinema de Animação.** [s.l.] Editora Artenova S.A, 1978.

MORENO, A.; RAVEIRA, AJ. **O Planeta de Stil,** 2013. Disponível em: <<https://vimeo.com/324525556>>. Acesso em: 14 nov. 2022

MORRIS, R. Tamanho é documento. **ARS (São Paulo)**, v. 15, n. 31, p. 209–224, 19 dez. 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/140397>. Acesso em: 08 jun. 2022.

MÜNSTERBERG, H. As Emoções. In: XAVIER, I. (Ed.). . **A Experiência do Cinema Antologia.** 1. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2018a.

MÜNSTERBERG, H. A Atenção. In: XAVIER, I. (Ed.). . **A Experiência do Cinema Antologia.** 1. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2018b.

NELSON-FIELD, K. **The Attention Economy and How Media Works: Simple Truths for Marketers.** [s.l.] Palgrave MacMillan, 2020.

NORMAN, D. A. **Design Emocional.** 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

NYKO, D.; ZENDRON, P. O Mercado Consumidor De Animação No Brasil. **BNDS Setorial**, v. 25, n. 49, p. 7–27, 2019. Disponível em: <https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/17020>. Acesso em: 18 jan. 2021.

ODELL, J. **Resista não faça nada: A Batalha pela Economia da Atenção.** [s.l.] Latitude, 2021.

OKANO, M. **Ma: Entre-espço da Arte e Comunicação no Japão.** São Paulo: Annablume; Fapesp; Fundação Japão, 2012.

OKANO, M. Ma – a estética do “entre”. **Revista USP**, n. 100, p. 150–164, 18 fev. 2014. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76178>. Acesso em: 03 ago. 2022.

PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAVIS, P. **A Análise dos Espetáculos**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PEDRAZA, DARÍO IVÁN RAMÍREZ. **Considerações sobre o conceito do vazio na produção artística de Waltercio Caldas e Gordon Matta-Clark**. [s.l.] Universidade Federal do Espírito Santo, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufes.br/handle/10/8501>. 01 jul. 2021.

PEGORARO, C. V. M. Comunicação e velocidade: uma análise da aceleração no cinema de animação. **Lumina**, v. 5, n. 1, p. 1–15, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20911>. Acesso em: 29 dez. 2021.

PENAFRIA, M. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). **VI Congresso SOPCOM**, p. 1–10, 2009. Disponível em: <https://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2021.

PEREIRA, L. F. Sobre a Direção de Arte. In: BRUTUCE, D.; BOUILLET, R. (Eds.). **A Direção de Arte no Cinema Brasileiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Caixa Cultural RJ, 2017. p. 130–141.

PIKKOV, Ü. **Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film**. [s.l.] Estonian Academy of Arts, 2010.

PROPP, V. **As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PWC. **Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2021–2025**. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/entretenimento-midia/2021/outlook-2021.html>. Acesso em: 1 mar. 2023.

REEVE, J. **Motivação e Emoção**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

RODRIGUES, B. **LoL: Arcane vence o Emmy 2022 de Melhor Animação**. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-arcane-vence-o-emmy-2022-de-melhor-animacao/>. Acesso em: 22 nov. 2022.

RUSSELL, J. A. A circumplex model of affect. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 39, n. 6, p. 1161–1178, dez. 1980. Disponível em: <http://doi.apa.org/getdoi.cfm?doi=10.1037/h0077714>. Acesso em: 04 jan. 2023.

SCHNEIDER, L. C. Lugar e não-lugar: espaços da complexidade. **Ágora**, v. 17, n. 1, p. 65–74, 2015. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/agora/article/view/5311>. Acesso em: 17 nov. 2022.

SCREENSKILLS. **Animation**. Disponível em: <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/>. Acesso em: 1 fev. 2023.

SENNETT, R. **O declínio do homem público: as tiranias da intimidade**. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.

SERRONI, J. C. **Cenografia Brasileira: Notas de um Cenógrafo**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2013.

SILVA, D. F. DA. minimalismo absurdo na animação *Morte e Vida Severina* de Afonso Serpa. **Em Tempo de Histórias**, v. 1, n. 37, p. 473–493, 3 dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/view/34089>. Acesso em: 08 jun. 2022.

SINZATO, A. Y. MA, o vazio intervalar. **Revista Ciclos**, v. 2, n. 4, p. 103–115, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ciclos/article/view/4979>. Acesso em: 02 nov. 2022.

SOARES, F. M. O exercício da atenção e a experiência estética do espectador no cinema: revisitando Munsterberg. **Ayvu: Revista de Psicologia**, v. 5, n. 1, p. 216, 20 dez. 2018. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ayvu/article/view/27429>. Acesso em: 08 jun. 2022.

SOTO, D. D. Minimalismo: a vueltas con el concepto de un(as) arte(s), reflexiones en torno al ciclo ¿los límites de la composición? **Bajo Palabra**, n. 3, p. 109–124, 2008. Disponível em: <https://revistas.uam.es/bajopalabra/article/view/3587>. Acesso em: 08 jun. 2022.

SUAN, S. **The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater**. [s.l.] Global Oriental, 2013.

TSE, L. **Tao te Ching: o Livro do Caminho e da Virtude**. São Paulo: Manuad X, 2011.

UBERSFELD, A. **Para Ler o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

UNCTAD. **Relatório de Economia Criativa 2010: Economia Criativa uma opção para o Desenvolvimento**. São Paulo: Itaú Cultural, 2012. Disponível em: https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_pt.pdf. Acesso em: 9 jan. 2023.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. 2. ed. Campinas: Papiros Editora, 2002.

VASCONCELOS, M. V. **Marcus Vinicius Vasconcelos | 27º Curta Kinoforum**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=QYQPfsmohOk&ab_channel=CurtaKinoforum. Acesso em: 3 dez. 2022.

VELÁSQUEZ, F. A Peste da Imagem. In: BAMBOZZI, L.; PORTUGAL, D. (Eds.). **O Cinema e seus Outros**. 1. ed. São Paulo: Equador, 2019. p. 83–93.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores**. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WELLS, P. **Understanding Animation**. [s.l.] Routledge, 1998.

WELLS, P. **Animation and America**. [s.l.] Rutgers University Press, 2002.

WELLS, P. **Basics animation 01: Scriptwriting**. [s.l.] AVA Publishing, 2007.

WILLIAMS, J. **Stand Out of Our Light: Freedom and Resistance in the Attention Economy**. [s.l.] Cambridge University Press, 2018.

WILLIAMS, R. **Manual de Animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2016.

WOLFE, S. **Art Movements: Precisionism**. Disponível em: <<https://magazine.artland.com/art-movements-precisionism/>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

ZAGALO, N. **Emoções Interactivas do Cinema para os Videojogos**. Coimbra: Grácio Editor, 2009. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/27674>. Acesso em: 04 jan. 2023.