
"Somos todos Homem-Aranha": A animação como suporte narrativo em *Homem-Aranha no Aranhaverso*.¹

Anderson DANTAS ²

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO:

Este artigo busca compreender como o longa animado *Homem-Aranha no Aranhaverso* incorpora diferentes técnicas artísticas em sua estética para produzir uma identidade visual específica, argumentando-se que com este movimento, o longa acessa diferentes sentidos na experiência do espectador. Explorando o contexto das materialidades do filme e desenvolvendo uma análise dos diferentes suportes narrativos por meio de sua animação, será utilizado como suporte teórico os estudos de estética e cinema de Hans Ulrich Gumbrecht e David Bordwell. Este estudo tem como objetivo realçar a importância de encarar a imagem cinematográfica como produtora de experiências presente na intersecção da presença e do sentido, bem como também tem a finalidade de entender a experimentação entre a relação do cinema animado e suas diferentes técnicas em relação a imagem estilizada.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Quadrinhos; Animação; Estética; Produção de Presença.

INTRODUÇÃO

Partindo de um entendimento da estética cinematográfica de Film Art (BORDWELL, 1997) explorando a Produção de Presença (GUMBRECHT, 2004) para a qual se põe a relação de materialidades da comunicação em suas condições, sentidos e fenômenos com a linguagem cinematográfica (MARTIN, 2003), esta pesquisa investiga o plano visual e artístico do longa animado: *Homem-Aranha no Aranhaverso*, analisando assim, uma variedade de decisões técnicas usadas na produção e pós-produção do filme. Adentra-se na identidade estética da obra, propondo uma investigação dos diferentes sentidos narrativos gerados por meio da animação e suas

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando no Programa de Pós Graduação em Comunicação PPGC- UFPB, e-mail: andersondantascontato@gmail.com

diferentes materialidades abordadas em relação à disposição dos elementos em cena. O fenômeno investigado, em si, é evidenciado a partir da escolha consciente do uso de técnicas e resgates metodológicos no filme, é possível verificar quais referências e alusões são feitas em diferentes traços técnicos e quais condições estão sendo comunicadas a partir destas disposições.

Reconhecer a pluralidade de sua animação possibilita elencar uma discussão sobre a realidade proposta da obra, chegando na hipótese que aqui as técnicas de animação em sua materialidade podem produzir sentido no produto. Também é conduzida para a discussão a ideia da imagem como elemento base da linguagem cinematográfica, afinal, a pesquisa se encontra na relação entre a imagem e suas complexidades. Partilha-se do conceito de imagem cinematográfica de Marcel Martin:

A imagem fílmica oferece-nos, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente está, de fato, dinamizado pela visão artística do realizador. A percepção do espectador torna-se afetiva a pouco e pouco, na medida em que o cinema lhe fornece uma imagem subjectiva, densa e, por consequência, apaixonada da realidade (MARTIN, 2005, p 32).

Finalmente, David Bordwell sublinha o potencial da animação para o cinema experimental, afinal, qualquer coisa no mundo pode ser animada por meio de desenhos e objetos 2D ou 3D (1997, p. 406), reconhecendo um potencial estilístico que aproxima a animação de diferentes abordagens quanto a disposição de elementos em tela. Por si só, a animação abre possibilidades de ilustrar elementos ou aspectos que não são visíveis de maneira factual, por exemplo, vislumbrar objetos se movendo, falando e desenvolvendo diferentes papéis narrativos em tela. Consequentemente, a liberdade artística diegética que a animação traz também carrega consigo potencial para o diversos tipos de *storytelling* (SCHOONEN, 2015).

Em suma, este trabalho se debruça sobre os aspectos de estilo da animação presente na produção do longa-metragem *Homem-Aranha no Aranhaverso*, explorando como suas técnicas podem levar diferentes sentidos em sua materialidade, produzindo realidades em sua linguagem cinematográfica que acessam a percepção de sentidos e efeitos do espectador. Encarando o contexto fílmico, elabora-se a presente investigação acerca da animação, a identificação dos elementos da *mise-en-scène* e da apropriação da linguagem cinematográfica do referido produto audiovisual.

ENTRE TRAJETÓRIAS E MUDANÇAS

Do primeiro Storyboard da animação em *Three Little Pigs* (1933)³ a *Poor Cinderella* (1934) com o uso da rotoscopia - técnica de redesenho de quadros de filmagem em cima de linhas de animação - até *Tarzan* (1999) quebrando fronteiras com a junção do *Deep Canvas*, trazendo o cruzamento de diferentes estilos de animação híbrida para o mesmo plano, existe uma lista quase infinita que a cada ano se renova, com produções que marcam o cenário da animação de seus tempos com novas abordagens de produção de formas, estilos e arte. Afinal, assim como o cinema clássico, é comum que a produção mude de acordo com suas novas tecnologias, o próprio cinema clássico sofreu uma metamorfose com a chegada do áudio em 1900, fenômeno ilustrado no documentário *Visions of Light* (1993) de Todd McCarthy⁴.

O cinema animado, por sua vez, também muda com suas inovações. A chegada do *Deep Canvas*, técnica desenvolvida pela Disney e primeiramente utilizada em *Tarzan* (DANIELS, 1999), se consistiu de modelar o fundo e os objetos em cena (cipós, galhos e etc) primeiramente em 3D para os animadores manualmente animarem por cima dos objetos dispostos nas cenas. Ao ilustrar por cima dos modelos em si, a tecnologia integrava a pintura 2D em cima do 3D para que quando o ângulo da câmera mudasse, a pintura do fundo e dos elementos automaticamente fossem calculados e inseridos pelo software (MLYNARČÍKOVÁ, 2021). A possibilidade de integração de um software que digitalmente acompanha a pintura 2D em cima de objetos 3D afetou rapidamente a ideia da animação da época, pelo sucesso da técnica em *Tarzan*, o *Deep Canvas* logo foi encomendado para os próximos filmes da época (ODERMATT, 2002). Todavia, a técnica rapidamente encontrou obstáculos quanto ao formato de produção, fenômeno visível no longo período de produção de filmes da época como *O Planeta do Tesouro* que por sua vez enfrentou diversas problemáticas.

Segundo Kyle Odermatt (2002), supervisor de efeitos especiais do longa, em *O Planeta do Tesouro* devido ao estilo de pintura referenciada - Escola de Brandywine⁵ -

3 "Gabler, Neal (2007). *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination*. New York: Vintage Books. pp. 181–189. ISBN 9780679757474.

4 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1cxyEX6ATqM&t=641s> . Acesso em: 12 ago. 2019.

5 "A Escola Brandywine é um estilo de ilustração popularizado pelo estúdio de artistas em Wilmington, Delaware, perto do rio Brandywine – as suas obras mais conhecidas são imagens de piratas libertinos (GANNON, 1979), estas obras de piratas referenciadas foram usadas como fonte de inspiração para *Planeta do Tesouro* (ODERMATT, 2002).

a sua animação demandava ambientes com iluminação mais dinâmica e com interação direta com os elementos em cena, enquanto com *Tarzan*, a iluminação 2D pintada por cima do *Deep Canvas* era estática e linear. Odermatt também aponta que até *O Planeta do Tesouro*, a maioria dos ambientes e objetos utilizados com a técnica eram geralmente pintados quadro a quadro, o que se tornou um obstáculo para a produção do filme pois seria necessário então re-pintar todos os objetos que chegariam a ter interação com o ambiente. Tendo em vista os limites da técnica, a solução adotada na época foi desenvolver um modelo novo de iluminação para relacionar-se com a técnica de renderização 3D 2D do *Deep Canvas* (ODERMATT, 2002).

É relevante reconhecer esta relação de procura de soluções para demandas de diferentes obras, entendendo que a experimentação, por se tratar de algo novo e abstrato, enfrenta diversos obstáculos não só pela otimização e pelos custos mas pela competência do *pensar e fazer* muitas vezes precisar acompanhar soluções para prezar o impacto criativo por trás de uma visão artística:

À primeira vista, contar uma história para a tela parece extremamente fácil. Mas chegando mais perto, tentando cena por cena para fazer a história funcionar, a tarefa torna-se cada vez mais difícil. [...] (MCKEE, 1997. p. 8)⁶

Hoje em dia, é possível ver diversas implementações da mesclagem entre o 2D e o 3D no cenário de filmes de animação nos últimos anos. *Paperman*, curta-metragem de 2012 da Disney, utiliza a técnica de *Cell Shading*, processo que consiste em renderizar a animação de maneira não fotorrealística para produzir uma aparência mais 2-D no CGI⁷ (ASRAF et al. 2020); *Klaus*, curta-metragem de 2018 da Netflix, por sua vez é desenhado completamente a mão em 2D, mas utilizou de convenções de animação 3D, como a texturização, iluminação fotorealista ou mesmo a falta de contornos dos personagens no filme, para alcançar um visual que lembrasse um filme 3D (SCHOONEN, 2015). Finalmente, *Homem-Aranha no Aranhaverso* faz uso de diversos efeitos especiais de animação híbrida (2D e 3D) em sua pós-produção e também resgata diferentes técnicas que serão exploradas na análise desta pesquisa.

6 “At first glance, telling the story for the screen looks deceptively easy. But moving closer, trying scene by scene to make the story work, the task becomes increasingly difficult. (MCKEE, 1997. p. 8)” Tradução livre do autor.

7 Imagens geradas por computador, do termo inglês computer-generated imagery (CGI) refere ao uso de imagens em 3D em diferentes mídias. Tem a finalidade de criar cenas difíceis ou muito caras. - Em: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Imagens_geradas_por_computador. Acesso em: 08/Agosto/2022.

Todas estas abordagens não ortodoxas se provam efetivas no medium da animação e do cinema, princípios padronizados muitas vezes são atravessados em prol da forma artística:

Enquanto algumas animações irão aderir a princípios fotorrealísticos em termos de comportamento de luz, reflexão e outras características materiais, um filme de animação freqüentemente fará variações intencionais longe do realismo puro para causar impacto criativo (VES - Visual Effects Society, 2010, p .742-743).

Através de uma lente dos estudos de cinema, Bordwell (1996) aponta que a forma artística não é uma atividade isolada de outras experiências, sendo tais convenções traços que se tornaram comuns na identidade das obras. É aqui que entram as *novas* tecnologias que sempre estão inovando e facilitando a concepção destes produtos, mesmo que em um primeiro momento, sejam *estranhas* para o mercado de produção. Ao passo que Salles (2013) comenta que o percurso de concretização da obra artística percorre um caminho singular, que é expressar uma profunda verdade -ou mensagem- que o artista sempre tenta, mas nunca consegue alcançar integralmente. Provavelmente porque esse processo de refinação é infinito, mas também simultaneamente é a conjunção de diversos fatores como ações, decisões, combinações, planos e convenções.

Enquanto discutimos a evolução técnica e sua condição junto à estética, entende-se que a possibilidade de ir além do aparato mecânico estende o horizonte de experimentação e por conseguinte abre espaço para novas experiências (RIFFEL, 2012). Esta discussão fica mais clara uma vez que evidenciamos os reflexos destes fenômenos no objeto de discussão, *Homem-Aranha no Aranhaverso*.

Constrói-se uma visão midiática quanto aos processos de animação que levam o longa-metragem a ter uma camada a mais de sentido e estética, utilizando noções de cinema-arte de Bordwell (1966) e explorando linguagem na lente de Marcel Martin (2005), trazendo significância para os textos de produção de presença de Gumbrecht (2004). Cada autor ilustra diferentes aspectos que juntos serão minha base para a análise da obra cinematográfica e também como linguagem midiática.

[...] Se o sentido da imagem existe em função do contexto filmico criado pela montagem, ele também existe em função do contexto mental do espectador, cada um reagindo de acordo com seus gostos, a sua instrução, a sua cultura, as suas opiniões morais, políticas e sociais, os seus preconceitos e ignorâncias. - (MARTIN, 2005, p. 34)

Segundo Martin, é importante reconhecer o diálogo da bagagem imagética do filme e a bagagem do espectador, estas relações de referências, ressalvas e diálogos fazem parte da experiência estética de qualquer obra. Parte desse processo de entendimento da experiência é investigar o que pode constituir a *alma da imagem* (Martin, 2003 p.25). Como mencionado acima, investigaremos a intersecção de significados e presenças da obra, com a finalidade de explorar a estética do longa. Finalmente, uma abordagem produtiva para esse entendimento encontra-se nas *materialidades* do filme, reconhecidas como os sentidos e as condições que contribuem para o sentido sem serem especificamente sentido em si (GUMBRECHT, 2004), estímulos e referências que se relacionam com a afetividade e a sensorialidade na experiência estética da narrativa.

ENTRANDO NO ARANHAVERSO

Antes de adentrar na investigação e nos conceitos apontados previamente, entra-se no Aranhaverso de maneira factual. Como adaptação de um quadrinho, se destaca que o Aranhaverso como narrativa não é um evento novo. Lançado em 2014 no quadrinho *Superior Spider-Man #32*, a edição narra uma versão alternativa do Homem-Aranha embarcando em uma jornada de diferentes universos do homem-aranha, intitulada de *Aranhaverso*. Neste evento, a Marvel procurou unir todos os diferentes Homem-Aranhas em uma aventura contra um inimigo comum, fazendo isto, foi possível expandir o *ser homem aranha* para diferentes culturas e re-enquadrar o herói em uma narrativa plural (SLOTT et al., 2014).

Em um estudo sobre a narrativa transmídia do Aranhaverso, Donoso *et al.* (2017) sublinha traços comuns que se tornam constantes na narrativa de qualquer homem aranha– possuir o sentido de aranha e colocar o bem-estar dos outros acima de si. Além disso, o estudo evidencia a tentativa de proximidade cultural com diferentes países onde foram feitas adaptações do homem-aranha como um movimento de intercâmbio de produto cultural, isto é, a inserção de conteúdo internacional e realocação em um contexto nacional. (DONOSO *et al.*, 2017)

Não obstante, o Aranhaverso está presente em diferentes plataformas, a pluralidade do homem-aranha é explorada não só nos quadrinhos e no cinema mas também em videogames (*Spiderman: Shattered Dimensions*), desenhos para televisão

(*Spider-Man: The Animated Series*) até chegar no cinema com *Homem-Aranha no Aranhaverso*. A construção do Aranhaverso no longa é comentada por Gabriela Perez:

O filme apresenta uma representação física e narrativa única, muito distinta entre si, caracterizando-se com um gênero estilístico e narrativo próprio [...] embora apresentar Miles como personagem principal, o personagem é complementada por todos demais personagens, mesmo que fossem originalmente de mundos diferentes (PÉREZ, 2020)⁸

Assim como nas múltiplas instâncias do Aranhaverso em outras mídias ao longo dos anos, há múltiplos homem-aranhas de diferentes gêneros representantes de diferentes culturas que complementam a narrativa principal. No filme conhecemos o caso do Homem-Aranha Noir, do gênero de investigação detetive Noir, Spider-Ham do gênero cartoon clássico e Peni Parker do gênero anime/mangá. Cada um com suas características narrativas correspondentes que são refletidas em cena e em sua animação.

Também se considera os aspectos que um filme do Aranhaverso tenta abranger, a tentativa de adicionar pluralidade cultural dentro de um filme do homem-aranha é importada direto do quadrinho. Contudo, apesar ter relação com a narrativa da obra, a discussão ao redor da formação discursiva destas referências estão para além do escopo visual e estilístico que este trabalho se propõe a analisar. Não obstante este debate ainda é documentado e segue em discussão, estudos quanto o papel de Miles Morales como comentário acerca da justiça racial da América do Norte (WORLDS, MARIO et al. 2019), bem como as representações urbanas nos quadrinhos de Miles Morales (LOW, 2017), e também seu local nas pautas de representatividade e diversidade dos quadrinhos (GUERRA, 2019) são algumas das discussões levantadas e encontradas no escopo da formação discursiva do personagem.

DIFERENTES UNIVERSOS

Ao longo desta seção serão apontados diferentes resgates visuais que trazem conexões com afetos e sentidos na comunicação visual do objeto estudado, com o intuito de entender as respostas emocionais destas conexões. Serão utilizadas noções de produção de presença, onde a pesquisa encontra-se aprofundada nos estudos de Hans Ulrich Gumbrecht (1995, 2010). Especificamente remarcando o processo de geração de

⁸ “la película muestran una representación física y narrativa única, muy diferente entre sí, caracterizándose con un género estilístico y narrativo propio– aunque mostraba como personaje principal a Miles, se complementaba con todos los personajes, aunque fueran originarios de diferentes mundos.” - (PÉREZ CHÁVEZ, 2021). Tradução Livre

sentido entre o pensamento humano nas substâncias de conteúdo-expressão para as próprias formas materiais dispostas, explorando a tematização e a fusão de suas materialidades no produto mais amplo.

De maneira direta, a produção de presença pode ser encarada como comunicação através da matéria (COSTA, 2018), sensações e afetos que causam intensa resposta emocional, sem serem sentidos mas sim estímulos através da interpretação. Considerar algo com *presença* é considerar que algo está próximo do nosso imaginário e nos estimulando diretamente ou não, tem “impacto imediato em nossos corpos” (GUMBRECHT, 2010). A discussão das materialidades da comunicação entende os efeitos de presença como um encantamento, um momento intenso, de felicidade ou dor, mas não indiferença: Somos arrebatados por uma *relevância imposta* (GUMBRECHT apud COSTA, 2018). Finalmente, a presença é acessada através das materialidades da comunicação em suas formas, explora-se questões de comunicação, no pressuposto de que os aspectos materiais dos meios afetam a produção de presença, trazendo conceitos de Embodiment, Afetividade e Sensorialidade (PEREIRA, 2006). Atenua-se aqui os estudos de Laura Marks (2002), na consideração do cinema em sua forma potencial de *tocar* os nossos corpos. As materialidades do cinema por sua vez são os aspectos que o constituem e acessam nossos sentidos, a imagem, o som, o imaginário, a figuração.

Em *Homem-Aranha no Aranhaverso*, a equipe de animação da obra prospectou algo *esteticamente estilístico*, mas que também fosse funcional para o cinema (CGM, 2021), como apontou o diretor de efeitos especiais Danny Dimian: “Começamos a perceber que estávamos tendo a oportunidade de criar uma linguagem visual” (WIRED, 2019). É nessa intersecção que se encontra a relevância dos textos de Gumbrecht para o entendimento das materialidades como produtoras de uma linguagem narrativa. Segundo Gumbrecht, “a experiência estética é uma oscilação e ocasionalmente uma interferência entre sentidos de presença e significados” (2004, p. 2). Aqui, a experiência estilística da animação se vê no encontro entre a intersecção de estilo e funcionalidade na obra.

Ao entender a discussão de presença e cinematografia ao redor de um filme, pela obra estudada ser composta por animação, evoca-se também a consideração da sua produção material, identificando diferentes técnicas de animação utilizadas e seus diferentes contextos que estarão inclusos na obra cinematográfica.

Começando pelo início, em seu primeiro ato, *Homem-Aranha no Aranhaverso* a apresenta seus personagens principais e já se apresenta seu estilo mixado de animação, trazendo CGI 3D padrão para os personagens mas também já apresentando diversos recursos de pós-produção inusitados, o uso de um filtro subexposto em cima da imagem é constante durante todo o decorrer do longa. O ruído/pixelização proposital nos realces e nas sombras do filme (veja Figura 01) são uma escolha estilística específica que dialoga diretamente com o material de sua criação que afinal são os quadrinhos. A equipe de animação tinha a finalidade de trazer uma experiência de em vez de estar assistindo uma animação 3D, a audiência estaria vendo diferentes *quadros* de ilustrações de quadrinhos estilizados que formariam uma animação. (ZAHED, 2018).

Figura 01: Halftoning e pixelização em cena com suas diferentes referências



Fonte: Homem-Aranha no Aranhaverso, 2018 - WIRED, 2019.

A técnica de uso de pontos de meio-tom, chamada de *halftone dots* (ou Ben Day Dots) foi uma técnica muito utilizada na popularmente chamada “era de prata das histórias em quadrinhos” (SUMMERS, 2019, p. 190) para atingir tons diversos com a mixagem de pontos sólidos, a operação do filtro de atenuação das cores era manual e em base de tinta. *Homem-Aranha no Aranhaverso* é uma obra do gênero de filmes de super-herói, um gênero hoje tomado por *easter eggs*⁹ (BEATY, 2016), nostalgia (TILLEY, 2017), e por outros tipos de operação de sentidos que são acessados através de materialidades e decisões ao redor de suas produções. Ao passo que exista mais em um filme do que sua materialidade, nota-se que é a materialidade e sua produção de presença que poderão trazer o maior entendimento quanto a experiência estética em evidência, com interesse nesta relação *para além* da técnica e do consumo. A técnica de

⁹ Um *Easter Egg* é uma mensagem, imagem ou recurso oculto em software, videogame, filme ou outro meio, geralmente eletrônico. O termo usado dessa maneira foi cunhado por volta de 1979 por Steve Wright, o então Diretor de Desenvolvimento de Software na Atari Consumer Division, para descrever uma mensagem oculta no videogame Atari Adventure, em referência a uma caça aos ovos de Páscoa. - Em: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Easter_egg_\(media\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Easter_egg_(media)). Acesso em: 08/Agosto/2022.

meio-tons foi popularizada nos quadrinhos de impressão, mas hoje em dia ainda é relevante pelo pop-art e outros estilos artísticos relacionados. *Homem-Aranha no Aranhaverso* faz referência a esta técnica nos detalhes para trabalhar duplamente na produção de sentido da imagem. Danny Dimian, supervisor de efeitos especiais do filme relatou que durante a produção do filme este recurso foi predominantemente utilizado nas sombras e na renderização do longa¹⁰, transmitindo uma sensação de ilustração de um quadrinho clássico que o filme tenta construir. Tornando a técnica em um *filtro* de desfoque efetivo na identidade *quadrinesca* do filme e também se tornando sentido sem o ser especificamente.

Ainda na obra, é possível notar o uso de aberração cromática em diversas cenas do filme (demonstrado na Figura 02), este fenômeno separa um foco ou imagem em dois canais de cor, sendo eles azul e vermelho, vazando as cores dentro da imagem. No filme a aberração cromática é usada como um recurso para aplicação de uma profundidade de campo, este é outro exemplo de uma ponte direta entre ‘estilo’ sob ‘produção de presença’ e ‘filme’ sob ‘quadrinho’, onde a sensação de estar assistindo um quadrinho animado é referenciada, uma vez que a aberração cromática também tem suas origens nas primeiras eras dos quadrinhos (veja Figura 03), onde a tecnologia antiquada de impressão usualmente cometia erros na retratação das paletas de cores, frequentemente trazendo este efeito de azul e vermelho ao redor do contorno dos objetos em cena.

Figura 02: Offset e aberração cromática como desfoque e profundidade em Aranhaverso



Fonte: Homem-Aranha no Aranhaverso, 2018 - WIRED, 2019.

¹⁰ "We were looking for something that could help us in our shading and in our rendering [...] And we thought we could use it as a rendering and shading technique" - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7cOyoLimzYI> Acesso em: 13/Julho/2022.

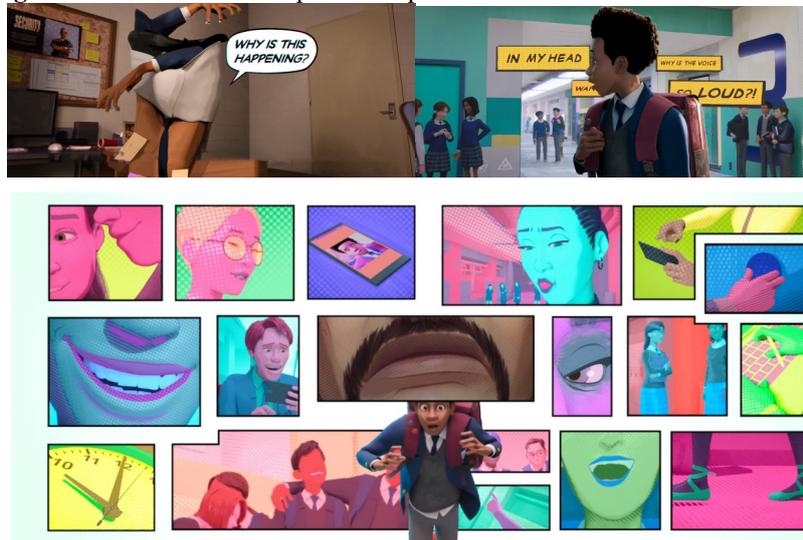
Figura 03: Tinta vazada em processo de impressão



Fonte: WIRED (2017)

Finalmente, ainda no amplo de referência direta de efeitos e técnicas de quadrinhos, aponta-se a planificação da *mise-en-scene* em diversas cenas do longa que revelam uma montagem que se relaciona com *painéis* de gibis, para além do que está diegeticamente acontecendo. Acompanhados frequentemente de *balões de fala* ou *caixas amarelas* (veja Figura 04) para acentuar ainda mais a sensação da animação como um quadrinho em movimento:

Figura 04: Balão de texto e painel de quadrinhos em Homem-Aranha no Aranhaverso.



Fonte: Homem-Aranha no Aranhaverso, 2018.

Além do uso de filtros e recursos de pós-produção, parte da identidade da peça vem da convergência de diferentes estilos do gênero explorados na animação de diversos detalhes do filme. De maneira mais específica, aponta-se uso de frames 2D dentro de cenas de ação do longa, com cores vibrantes e estilização que intercala a

fluidez das cenas. Pondo em evidência mais uma vez o ponto de relação do filme sob quadrinho.

Figura 05: Quadro desenhado a mão em Aranhaverso



Fonte: Homem-Aranha no Aranhaverso, 2018.

O longa também integra princípios fundamentais de animação tradicional cartunesca, utilizando com frequência o “borrão“ (*Smear*) e o alongamento (*Stretch*) onde a física do objeto em foco tem a oportunidade de quebrar e se multiplicar ou alongar para trazer o efeito de movimento. Com o passar do tempo, tais técnicas se tornam muitas vezes datadas por exigirem da animação um manuseio manual de múltiplos quadros extras, o filme ressalta este uso e mistura estes movimentos com o CGI 3D. Dentro da lente de discussão de aplicação da animação tradicional em computação gráfica, Lasseter (1987) explora a aplicação dos princípios básicos da animação em computação gráfica (CGI) em uma breve exploração técnica utilizando os de animação de Thomas e Johnston (1995), explorando extensamente estes princípios na obra *Disney Animation: The Illusion of Life*:

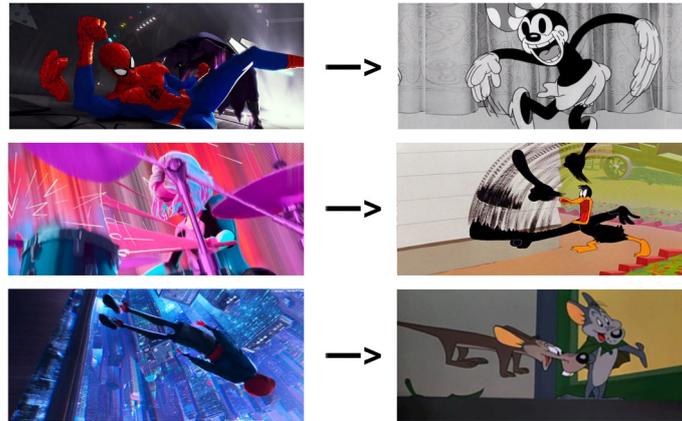
Um sorriso não era mais definido por uma linha simples espalhada pelo rosto; agora definia os lábios e a relação com as bochechas. As pernas não eram mais canos dobrados ou mangueiras de borracha; elas incham quando se curvam e se esticavam em longas formas flexíveis¹¹ (THOMAS, JOHNSTON, 1995, p. 49)

Diversos princípios foram popularmente utilizados nos desenhos da era de prata¹² da animação e estão presentes no filme em diversos níveis (veja Figura 06), agregando ao filme também uma experiência material que apenas estas técnicas representaram e trouxeram para o âmbito da animação até serem usadas por décadas.

¹¹ A smile was no longer a simple line spread across a face; it now defined the lips and their relation to the cheeks. Legs were no longer bent pipes or rubber hoses; they swelled as they bent and stretched to long flexible shapes (THOMAS, JOHNSTON, 1995). Tradução livre do autor.

¹² A “era de prata” dos quadrinhos se refere ao contexto da produção Norte-Americano de histórias em quadrinhos a partir do fim dos anos 50, definida por um interesse de exploração de temáticas do da essência do ser humano, questões de pertencimento e vivência em comunidades. (FAWAZ, 2016, p. 25)

Figura 06: Multiplos, Borrão e Alongamento em Aranhaverso e em desenhos antigos



Fonte: Homem-Aranha no Aranhaverso, 2018. Looney Tunes Show, 1960

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após um movimento de investigação com a finalidade de entender como diferentes materialidades são integradas no longa a partir de seus próprios contextos, foi possível encontrar nuances na linha imagética-visual do filme, pensados de maneira específica para remeter diferentes técnicas de animação não-convencionais. Acessando o interlocutor de diferentes maneiras e se transmitindo através de uma estética que funciona visualmente, a obra também opera em campos de nostalgia, easter eggs e estilística.

Nesta investigação iniciou-se a pesquisa com o intuito de explorar a relação de diferentes fatores visuais da obra com a sua narrativa e sua linguagem cinematográfica. Na expectativa de que, após explorar estes fatores, consiga-se aproximar do entendimento da experiência estética do espectador ao assistir ao filme. Levantada a hipótese de que o filme encara sua animação como um ator ativo no processo de relação de sentido e materialidades, buscamos investigar diferentes escolhas técnicas e estilísticas não convencionais da produção do longa. Evidenciou-se quais referências estas técnicas têm finalidade de acessar de acordo com sua usabilidade como técnica de animação e de acordo com o material base da adaptação. Constata-se que o objetivo da equipe por trás da animação da obra sempre foi aproximar o filme da sensação de assistir um *quadrinho animado*, e para isso reconhecemos quais convenções visuais foram referenciadas na animação.

Após evidenciar diferentes camadas da produção de Homem-Aranha no Aranhaverso começando pela identificação geral de como a obra trata diferentes efeitos

e técnicas, muitas vezes alavancando e desenvolvendo novas tecnologias inspiradas pela estética do material adaptado (SUMMERS, 2019).

Homem-Aranha no Aranhaverso representa uma construção visual de possíveis novas expressões de linguagem no gênero, resultante de diversas escolhas conscientes de animação quanto às disposições de elementos e suas referências. Não só trazendo filmes e histórias de outros mediums para serem adaptados em tela, mas também usando seu material como ponto de partida para possibilidades de exploração dos limites de qualquer gênero.

REFERÊNCIAS

- ASRAF Syed Muhammad Hazry; IDRUS Syed Zulkarnain. **Hybrid Animation: Implementation of Three-Dimensional (3D) Animation**. Journal of Physics: Conference Series, 2020.
- BEATY, Bart. **Superhero fan service: Audience strategies in the contemporary interlinked Hollywood blockbuster**. The Information Society, v. 32, n. 5, p. 318-325, 2016.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; SMITH, Jeff. **Film art: An introduction**. New York: McGraw-Hill, 1997.
- COSTA, Eliana Simões. **Efeitos de presença no cinema documentário: o êxtase**. 41º Intercom, 2018
- DANIELS, Eric. **Deep canvas in Disney's Tarzan**. Electronic art and animation catalog. 1999
- DONOSO MUNTA, José Agustín et al. **Transducción transmedial en el multiverso araña**. Palabra Clave, 2017
- FAWAZ, Ramzi. **The New Mutants**. New York University Press, 2016
- FOSSATTI, C. L. **Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações** VII ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: MÍDIA ALTERNATIVA E ALTERNATIVAS MIDIÁTICAS, 2009
- GORKAB, CGM Interviews - **Danny Dimian (Spider-Verse / Spider-Man / HFR / Hollow Man / @ImageworksVFX)**, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7cOyoLimzYI>
- GUERRA-RECINOS, Heber. **Miles Morales as Influence or Influencer: Marvel Comics' "Ultimate Spider-Man" in Diversity Discourse**. Masthead, 2019.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Production of presence: What meaning cannot convey**. Stanford University Press, 2004.
- LASSETER, John. Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. In: Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques. 1987. p. 35-44.

-
- LOW, David E. **Waiting for Spider-Man: Representations of urban school “reform” in Marvel Comics’ Miles Morales series.** *Graphic Novels for Children and Young Adults.*, p. 278-297, 2017.
- MARKS, Laura U. **Touch: Sensuous theory and multisensory media.** University of Minnesota. Edição Kindle, 2002.
- MCKEE, Robert. **Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting.** 1. ed. United States of America, ReganBooks 1997. 427p.
- MLYNARČÍKOVÁ, Ema. **Integration of 2D Animation into a 3D Pipeline.** Tomas Bata University in Zlín, 2020.
- ODERMATT, Kyle; SPRINGFIELD, Chris. **Creating 3D painterly environments for Disney's Treasure Planet.** ACM, 2002
- PEREIRA, Vinicius Andrade. **Reflexões sobre as materialidades dos meios.** *Fronteiras-estudos midiáticos*, v. 8, n. 2, p. 93-101, 2006.
- PÉREZ CHÁVEZ, Gabriela Sofía et al. **El lenguaje visual de Spider-man: into the Spider-verse.** Universidad de Málaga 2021.
- RIFFEL, Casey. **Dissecting Bambi: Multiplanar photography, the cel technique, and the flowering of full animation.** *The Velvet Light Trap*, n. 69, p. 3-16, 2012.
- SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado: Processo de criação artística.** 6. ed. São Paulo: Intermeios, 2013. 186p.
- Slott, D., Gage, C., Camuncoli, G., Dell, J. & Fabela, A. (2014). *The Superior Spider-Man #32.* New York: Marvel Comics.
- SUMMERS, Sam. **Adapting a Retro Comic Aesthetic with Spider-Man: Into the Spider-Verse.** *Adaptation Vol 12, Issue 2*, 2019.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. *The illusion of life: Disney animation.* New York: Hyperion, 1995.
- TILLEY, Carol L. **Superheroes and identity: The role of nostalgia in comic book culture.** *Reinventing Childhood Nostalgia.* Routledge, 2017. p. 51-65
- VISIONS of Light. Dir.: Todd McCarthy, Arnold Glassman. Prod.: Terry Lawler Yoshiki Nishimuri, The American Film Institute, 1992
- WIRED, **How Animators Created the Spider-Verse | WIRED**, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=l-wUKu_V2Lk&t=40s
- WORLDS, Mario et al. **Miles Morales: Spider-Man and reimagining the canon for racial justice.** *English Journal*, v. 108, n. 4, p. 43-50, 2019.
- ZAHED, Ramin. **Spider-Man, Into the Spider-Verse: The Art of the Movie.** Titan Books, 2018.