

A *Mise-en-scène* em Filmes de Animação: Análise do curta-metragem "La Luna"¹

Iago Climaco PATROCÍNIO²

Karen Vieira RAMOS³

Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA

RESUMO

O objetivo desse trabalho é propor a discussão do estilo cinematográfico nos filmes animados. A metodologia utilizada é de desconstrução e reconstrução de elementos filmicos proposta por GOLIOT-LÉTÉ e VANOYE (1994), associados aos conceitos de *mise-en-scène* propostos por BORDWELL (2006) e de cinema animado de NOGUEIRA (2010) e GRAÇA (2007). Como resultado se tem a necessidade de valorizar as especificidades dos filmes animados para discutirmos a complexidade das decisões estilísticas que envolvem essas narrativas na atualidade.

PALAVRAS-CHAVE: cinema animado; estilo cinematográfico; análise fílmica.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os filmes de animação se associam a trajetória de muitos de nós enquanto crianças e podem continuar por toda a vida. Hoje se propagam comunidades de fãs na *internet* discutindo, compartilhando *memes*, ou elaborando teorias⁴ a respeito de muitas dessas produções. Esse interesse das gerações mais velhas e novas em compreender as animações resulta, também, de um exercício de análise do filme animado, pois partem

¹Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 30 de maio a 1 de junho de 2019.

²Discente do curso de Comunicação Social – Rádio e TV da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), e-mail: despatrocinado@gmail.com.

³Orientadora do trabalho. Docente do curso de Comunicação Social – Rádio e TV da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Integrante do GOCC (Grupo de Estudos e Pesquisa Observatório da Comunicação e Culturas Contemporâneas). E-mail: ramos.karen@gmail.com.

⁴Em 2013, John Negroni, jornalista, postou “Teoria Pixar” que apontava que os filmes de animação da Pixar estão conectados entre si. Disponível em: <<https://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/>> Acesso em 15 abr 2019.

de um olhar para esse gênero considerando a sua complexidade, e não somente enquanto algo feito para entreter na televisão, nos *tablets* ou *smartphones*.

Distanciando-se do aspecto manual da estimulação da animação do desenho por meio da repetição no papel e de experimentações individuais dos criadores, o avanço tecnológico estabeleceu um grande mercado de produção de filmes animados, dominado por grandes estúdios como *Pixar* e *DreamWorks*. A tecnologia trouxe também a manipulação de elementos em três dimensões na tela dos computadores, algo que podemos entender enquanto parte da estética das animações: a substituição do contorno pelo volume, além da ampliação da complexidade da banda sonora, são duas características que podemos apontar enquanto resultado dessa perspectiva contemporânea.

Dentre os críticos e estudiosos de cinema, não há consenso quando se trata da discussão entre qual é (ou mesmo se existe) a imagem mais próxima do real, o que prejudica a animação e, ao mesmo tempo, supervaloriza a imagem fotográfica. Isso faz com que, por mais que o processo de animação perpassa pela construção de singularidades específicas ao gênero – como a autorreferências e *easter eggs* – o filme animado seja constantemente encarado enquanto cópia e paródia por aqueles que veem maior importância na imagem “real”.

Se a animação não é compreendida pelo senso comum enquanto digna de análises aprofundadas, um olhar mais sensível consegue encontrar complexas construções de sentido por parte de seus criadores. Podemos dizer que a discussão a respeito de estilo cinematográfico nas narrativas animadas não possui destaque em muito por causa do desconhecimento tanto da perspectiva técnica, quanto da trajetória histórica do filme animado, o que só mostra a relevância de trabalhos como este. Analisar animações nos faz, assim, reconhecer a importância desses filmes para a História do Cinema como um todo, pois elas são um meio de evidenciar o quanto as subjetividades dos seus criadores resultam em decisões estilísticas e em singularidades para cada uma dessas narrativas.

Esse trabalho se propõe a traçar a discussão sobre estilo cinematográfico em filmes de animação. O filme escolhido foi um curta-metragem da *Pixar*, “La Luna” (2011), em que três personagens disputam pela autoridade na construção da personalidade do seu filho/neto, quando são surpreendidos pelo potencial da criança de

decidir por si mesma. Por meio de uma discussão teórica e, posteriormente, uma análise, adentraremos nas especificidades da narrativa animada e de que modo inseri-la à discussão estilística e de *mise-en-scène* nesse gênero cinematográfico.

METODOLOGIA DE ANÁLISE FÍLMICA

Anne Goliot-Lété e Francis Vanoye (1994) sugerem uma metodologia de análise fílmica com base na observação e na descrição. Elementos como o cenário, os personagens, a direção ou encenação e o ritmo são importantes na construção dessas análises, que podem ser de um plano como unidade, plano a plano, ou do conjunto de planos de um filme. A respeito das obras fílmicas curtas, os autores pontuam:

Spots, clips, curtas-metragens documentários, “poéticos” ou de ficção, as formas fílmicas curtas (de 15” a 30) oferecem boas bases para treinar a análise e colocar certos problemas. Todavia, convém levar em consideração as características específicas dessas “formas curtas”, diferenciando-as com nitidez das longas-metragens de ficção, características devidas à sua duração, decerto, mas também às condições de produção desses filmes (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p. 107).

Desse modo, podemos observar que a apreensão de um longa-metragem é diferente daquela das formas fílmicas curtas, que buscam a síntese da narrativa, o que não implica como resultado histórias menos complexas ou desinteressantes, mas que exigem outra dinâmica ao pensar as relações que se estabelecem entre o que se pretende mostrar. O autor mostra que é comum nas narrativas fílmicas a presença de oposições, contrastes, antíteses e inversões, que “podem referir-se a personagens, situações, configurações visuais ou audiovisuais” (GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994, p. 117).

Sobre a construção do espaço narrativo, é importante assinalar que o mesmo é resultado tanto do conteúdo da imagem (representado) quanto das escolhas estéticas e formais que deram origem a ela (representante), sendo descritível tanto por meio do que está em cena quanto pelos processos técnicos que atravessam essa representação

(GOLIOT-LÉTÉ; VANOYE, 1994). Conhecer o processo de produção é importante, assim, para construção das análises filmicas.

Manuela Penafria (2009), de acordo com Anne Goliot-Lété e Francis Vanoye (1994), traz uma perspectiva de análise primeiro de decomposição de elementos e depois de compreensão da relação entre eles, dada pela interpretação. A autora também concorda que o filme é o ponto de partida e de chegada das análises e, diferente do discurso crítico – que procura atribuir adjetivos aos filmes – é necessário investigar ao detalhe para cumprir com a função de análise apontada como principal: aproximar ou distanciar os filmes uns dos outros por meio das especificidades de cada um deles. Dentro dessa perspectiva de especificidades, é importante que sejam feitas escolhas, que contemplem as obras que se pretende analisar, como no caso de uma animação, em que o modo de produção se mostra diferente em relação do ponto de vista tradicional.

CINEMA ANIMADO E ESTILO CINEMATOGRAFICO

A animação, ou o cinema animado, tem uma origem comum a todas as representações visuais: a das figuras representadas na ancestralidade, no interior das cavernas. Mas, ainda assim, existia especificidade nessas imagens que associamos ao ato de animar, como a “sobreposição de múltiplas pernas ou a própria dinâmica da coreografia de certas acções parecem evidenciar um esforço de captação e simulação do movimento” (NOGUEIRA, 2010, p. 64). A discussão dos efeitos visuais no cinema, como o *stop-motion*, as sobreposições ou o *dissolve*, e a experimentação de cineastas como George Méliès, por mais que sejam constantemente associados aos filmes fotográficos, também são parte do que entendemos enquanto parte da discussão histórica do filme animado mundial.

Os filmes completamente animados surgem enquanto resultado das experimentações com fotogramas de desenhos a partir de 1900, com exemplos de diversas nacionalidades, sejam elas estadunidenses, francesas ou russas. Nesse sentido, a Walt Disney, grande estúdio responsável por produções animadas, se destacou na produção mundial, o que fez com que o *look Disney*, a estética comum nos filmes do estúdio, se tornasse referência no cinema animado.

Atualmente, é possível fazer animações a partir de uma enorme variedade de suportes, indo do papel ao dispositivo digital. Esse progresso é também resultado da história das tecnologias, que foram se incorporando e trazendo novas questões para os criadores desses filmes como, por exemplo, as marcas estilísticas, como a sobreposição do volume ao contorno, presente em produções da Pixar, Dreamworks ou da Fox, os grandes estúdios de produção desse gênero cinematográfico. A técnica foi o que trouxe diversos avanços para a animação, mas essa discussão não é somente técnica, é, também, estilística, porque a animação exige que o dispositivo atenda a conceitos ou premissas artísticas que sejam sólidas e originais (NOGUEIRA, 2010).

Como parte do processo de compreensão do cinema animado, nós podemos elencar alguns elementos. Primeiro, um dos principais elementos construídos historicamente enquanto parte dos filmes de animação é a *antropomorfização*, ou seja: a transferência dos sentimentos e questões humanas aos personagens animados. Foi o ilustrador Winsor Mckay um dos responsáveis por trazer essa perspectiva de antropomorfização dada pelo filme animado⁵, ao atribuir personalidade aos personagens, algo que hoje é tido como comum em quase todas as narrativas animadas: animais com medo⁶, carros vivendo histórias de amor⁷, ou sentimentos travando discussões no interior do cérebro humano⁸.

Além do caráter antropomórfico, Marina Estela Graça nos mostra que podemos observar a utilização da técnica de modo a contemplar a experiência dos criadores e, também, pensarmos de que forma se apresentam as limitações e segmentações no modo de se produzir esses filmes (GRAÇA, 2006). Essas dificuldades enfrentadas pelos animadores podem ser tanto técnicas – do dispositivo e equipamentos – quanto no conflito com os interesses dos grandes estúdios – sejam esses comerciais ou estéticos – mas, ao mesmo tempo, trazem também uma perspectiva interessante de análise e reflexão a respeito dos filmes animados. De um modo geral, é necessário discutir o potencial que essas obras têm de revelar a experiência cinestética de criação e em como

5A exemplo está o curta-metragem “How a mosquito operates” (1912), a respeito das estratégias de um mosquito para extrair sangue de um ser humano. O mosquito utiliza um chapéu e uma maleta, elementos da antropomorfização vistos em Mckay. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=1uLWbuButIE>> Acesso 28 set 2018

6Vida de inseto (1998). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ynzcUw9wv0E>> Acesso 15 set 2018

7Dois carros “flertam” em Carros (2006). Disponível em: <<https://youtu.be/WYhE4K9SDGI>> Acesso 15 set 2018

8Cena de Divertidamente (2015). Disponível em: <<https://youtu.be/DGpUTCHTM7I>> Acesso 15 set 2018.

esses filmes animados manifestam o modo como os criadores interpretam a realidade além, também, no modo como o real se “insere” no filme.

Nesse sentido, mesmo que os filmes independentes, feitos por um autor ou um pequeno grupo de autores, possam ser compreendidos enquanto mais possíveis de se analisar do que aqueles que são feitos por grandes equipes de animadores, a análise de filmes animados de grandes estúdios não é menos possível, pois também podemos traçar um caminho a respeito da reflexão das subjetividades em meio à “imposições” que não existem no caso de filmes independentes – a exemplo do *look Disney* – ou até mesmo no modo como essas limitações se manifestam nos filmes enquanto desafios, ou não, de produção. Aqui, a discussão do estilo e da *mise-en-scène* se insere ao assinalarmos a poética dos filmes animados, que é manifestada pela integração fisiológica do dispositivo técnico com a subjetividade da experiência cinestésica dos criadores de cada obra (GRAÇA, 2006).

Nogueira (2010) associa o processo de animar à da criação da própria vida, tomando como etapas na construção desse processo a *plástica* (aquisição de forma), *cinética* (aquisição de movimento) e a *mímica* (os gestos humanos). No que diz respeito à plástica, podemos assinalar as proporções, a luz e a cor enquanto principais elementos na representação animada. Existe, para além disso, duas vertentes nessa representação, uma que busca a representação mais fotorrealista possível (detalhada) e outra em que a mesma acontece por meio do abstrato (esquemática). O movimento, seja ele do personagem ou da câmera, se refere a cinética e por meio da ação em movimento dos personagens que se faz a banda sonora, revelando o som como importante aliado do que se pretende construir nos filmes animados.

A mímica se associa ao já mencionado antropomorfismo da animação que tem, enquanto primeira instância, a comunicação pelos gestos que revelam emoções, conceitos ou provocam acontecimentos. Além do movimento do corpo (ou da “câmera”, por meio da simulação de *zooms*, *travellings*, etc), a presença de olhos e boca são dois elementos relevantes para a mímica dada pelo processo de animação, já que por meio deles os personagens podem revelar o caráter humano de si nas expressões, sons, opiniões, sentimentos e ações. Essa mímica, para além de complementar a representação, nos faz pensar as questões humanas:

A animação leva-nos, por outro lado, a confrontar-nos com questões de ordem epistemológica. Em dois sentidos: por um lado, a animação pode ajudar-nos a compreender melhor os processos mentais do ser humano, isto é, o modo como momento a momento, através de ínfimas variações, se vão construindo as noções fundamentais de personagem, de acontecimento, de tempo e de espaço (é fotograma a fotograma que a animação se constrói); por outro lado, a epistemologia entra igualmente nas questões da crença e, diríamos mesmo, do animismo (NOGUEIRA, 2010, p. 84).

Outro elemento da animação é a relação entre autorreferência, autorreflexividade e autoconsciência. A animação caminha para além da representação pois pode discutir a si mesma ao ultrapassar os limites da verossimilhança e virar-se para os próprios elementos do filme animado enquanto referência. Essa relação se dá porque na ficção tradicional nós partimos de situações concretas para construir modelos abstratos enquanto na animação partimos de ideias abstratas (NOGUEIRA, 2010). Aqui começamos a discutir o estilo, manifestado nas escolhas empregadas pelo autor e que podem nos levar para diversas variações de um mesmo tema, das mais realistas às mais abstratas, e que não implicam necessariamente em perda de complexidade.

Mesmo diante do fato de que podemos encontrar e discutir elementos da realidade por meio dos filmes animados, a discussão da representação do “real” sempre se sobressaiu ao debate a respeito da animação desde os primórdios do cinema:

Apesar da evidência das práticas do filme animado, a discussão teórica dominante no seio do cinema cingiu-se sempre a questão principal da representação filmica do “real”. (...) Esta forma de assumir o filme sujeita-o – sujeitando-nos a todos – à concepção do dispositivo filmico enquanto “caixa-preta”, numa dependência técnica que o toma como “evidente” e, logo, indiscutivelmente, porque neutro – quanto como inabordável. Essa assunção exprime não só uma ingenuidade e um desconhecimento fundamental no relacionamento com a lista restrita de possibilidades programadas que o dispositivo permite, como também a renúncia a discutir o modelo conceptual – o programa – que o define e o subtrai ao olhar (GRAÇA, 2006, p. 53-54).

Se faz necessário evidenciar o ponto de vista do autor, que segmenta e recorta a realidade por meio da manipulação das imagens, em muito negligenciado por perspectivas que pensavam o filme somente enquanto algo neutro. A manipulação gráfica na animação vai muito além do que podemos observar no filme fotográfico, pois os animadores podem não somente decidir o modo como retratará mas, também, podem criar aquilo que será retratado. Possibilidade que é, também, poética, devido a expressão da subjetividade do criador na animação, imbricando permanentemente o que está do lado de fora da animação (sujeito, mundo) com aquilo que está do lado de dentro, por meio das escolhas estilísticas que conduzem as narrativas desse gênero cinematográfico (GRAÇA, 2006).

A discussão a respeito da encenação do filme está presente na obra de autores como David Bordwell (2008), que nos mostra que muito da arte cinematográfica passa por despercebido no estilo cinematográfico, mas é necessário acentuar o fato de que a encenação é o que conduz a narrativa cinematográfica. O estudo da *mise-en-scène*, que podemos nos referir a encenação ou o posicionamento de cada cena, se faz presente enquanto parte desse bordado, de modo que se aprofundar nele também significa compreender de uma maneira mais ampla a experiência cinematográfica. Esse tipo de análise minuciosa do estilo, segundo o autor, ainda não se estabeleceu nos estudos de cinema, mesmo que seja necessária para compreender tanto as possibilidades tecnológicas quanto estilísticas dadas pelas obras filmicas que direcionamos os nossos olhares (BORDWELL, 2008).

Segundo este autor, o conteúdo cinematográfico só chega até nós por causa do uso de técnicas consagradas, o que faz com que o estilo seja a textura tangível do filme. Analisar o estilo implica buscar a compreensão de cada elemento disposto nos planos e de que modo se dá a articulação das cenas. Se parássemos para analisar cada imagem, cada *frame*, não poderíamos conviver com a vasta quantidade delas em nosso cotidiano. É, então, um caminho comum assimilar as imagens rapidamente e depois partir para discussões como o sentido cultural ou político do filme, as quais já estamos acostumados. Isso torna importante, então, a ação de parar e analisar para conseguirmos análises aprofundadas dos elementos visuais (e sonoros) que definem os estilos cinematográficos (BORWELL, 2008).

Podemos enumerar o vínculo de quatro funções nos estilos cinematográficos: *denotativa*, com o campo de ações e agentes circunstanciais; *expressiva*, das escolhas estéticas que qualificam ou causam sentimento no espectador; *simbólica*, das associações que podem ser feitas pela disposição dos elementos na *mise-en-scène*; e *decorativa*, apresentada por padrões de adereços diversos que podem justapor ou sobrepor outras funções estilísticas. É importante ressaltar que a subjetividade também se manifesta pelas decisões do criador, o que faz com todos os estilos do filme sejam arbitrários (BORDWELL, 2008).

A discussão do estilo na animação pode ser vista como algo de menor importância, tanto pelo fato da sátira estar bastante presente em boa parte desses filmes – mesmo que isso não os tornem incapazes de discutir assuntos “sérios” como política ou filosofia – quanto por associarem esse gênero a algo infantil e, por isso, superficial e menos passível de análise. Entretanto, uma observação mais atenta ao contexto histórico e aos detalhes presentes nos filmes de animação pode nos levar a identificar o potencial estilístico desse gênero e, também, em como essas produções contribuem para a reflexão das questões da sociedade.

Se a animação tem uma História tão vasta, de produção tão singulares e capazes de provocar emoções assim como o cinema fotográfico, é nítida a necessidade de se analisar essas produções. Esse tipo de exercício, entretanto, tem que ser feito de acordo com as especificidades e devidas adaptações, que contemplem perspectivas de produção diferentes e, ao mesmo tempo, trace uma discussão que seja útil para futuros analistas desse tipo de filme.

ANÁLISE DO CURTA-METRAGEM “LA LUNA”

“La Luna” (2011) é um curta-metragem de animação da *Pixar*, um grande estúdio responsável por filmes do gênero. A narrativa é sobre a rotina de dois faxineiros que ensinam esse ofício para uma criança. A tirar pelo modo como os personagens se tratam, podemos deduzir que esses dois faxineiros parecem ser o pai e o avô da criança, o que desenha uma espécie de conflito entre três gerações de personagens a ser desenvolvida ao longo da história. Os dois únicos cenários do filme são um barco em alto-mar e a superfície lunar, e temos enquanto principais fontes luminosas um lampião,

na parte de trás do barco, e a luz natural da lua, incidindo tanto diretamente nos personagens quanto refletida na água do mar. Outra observação que podemos fazer é que há a presença quase constante de uma trilha sonora musical que indica que a nacionalidade dos personagens é italiana, um povo que tem em sua representação a valorização dos laços familiares. Essa descrição dos elementos que compõem a narrativa são parte da função denotativa do estilo cinematográfico, o que não significa que essa função não se relacione a outras funções.

Retomando o caráter descritivo inicial, podemos afirmar que os três aparecem em cena em um barco em alto-mar. A câmera⁹ apresenta primeiro o rosto da criança, com um plano que privilegia a pequena estatura do menino. O pai e o avô repetem o que parece ser a rotina dos dois. Também vemos que os dois personagens mais velhos competem na educação da criança, quando ela recebe um presente que parece ter sido dos dois. O embrulho do presente revela uma boina, que a criança coloca e, logo após, tem a posição do acessório consertado por diversas vezes tanto pelo pai, que utiliza a boina cobrindo parte do rosto, quanto pelo avô, que a utiliza para cima. Esse conjunto de cenas, dadas pelas ações dos dois adultos, sinalizam um conflito entre gerações e se manifesta na forma de uma tensão entre ambos e que persiste ao longo da história.

Vale ressaltar que, após a cena do presente, os três personagens se vestem do mesmo jeito – o que pode sinalizar tanto familiaridade quanto um uniforme de serviço – camisa, macacão e boina. Existem contrastes entre os dois personagens adultos: um é extremamente alto, quieto e possui um semblante mais sério; o outro, mais velho, é mais baixo, comunicativo e tem um semblante mais amigável. O menino parece curioso e intrigado em compreender o ponto de vista dos dois personagens, algo que é representado visualmente pela confusão e tentativa de imitação dos gestos por parte da criança. Essa encenação, do menino vendo as suas duas referências discutindo entre si persiste até mesmo quando eles saem do barco e pisam na superfície lunar.

Ao chegar na lua, vemos o desenrolar das orientações dos dois personagens para com o menino. Eles tentam ensiná-lo como varrer corretamente as estrelas, um usa uma vassoura comprida e outro uma vassoura mais curta. A criança logo faz uma associação entre a vassoura curta com o bigode do pai e a mais comprida com a barba do avô; eles novamente discutem pela atenção da criança. Essa briga termina quando uma grande

⁹Os movimentos de câmera nos planos do filme animado são simulados pelo processo de animação computadorizada e não pelo processo fotográfico.

estrela cai no lugar onde eles três estão, se apresentando enquanto desafio que definirá a história. No final, enquanto os adultos continuam a discutir, a criança vira a boina para trás – contrastando o modo como as boinas dos outros dois estão posicionadas – e decide subir a estrela gigante, segurando um martelo, um outro contraste, agora entre as ferramentas que os adultos utilizam. Os adultos, assim, assistem a criança solucionar o problema de acordo com o próprio ponto de vista, não somente por meio das imitações de gestos deles.

Após apontarmos esses aspectos da função denotativa presente no filme, podemos afirmar que se trata de uma narrativa que vai além do conflito entre dois personagens para educar uma criança, e sim sobre a importância de se valorizar e incentivar a autonomia e a visão de mundo das crianças ao colocar uma criança enquanto resolutora de conflitos e privilegiar o ponto de vista dela em relação aos outros personagens do filme.

No que diz respeito a função expressiva, seguindo os passos de Bordwell (2008), podemos assinalar os aspectos plásticos, cinéticos e mímicos presentes nesse curta-metragem. No que diz respeito a plástica, podemos dizer que existem similaridades entre os três personagens, principalmente no tom de pele e no modo como eles estão vestidos. Também existem contrastes: o menino é o menor de todos e não possui pelo facial; o pai é o mais alto e possui bigode; o avô é mais alto que o menino, mas é mais baixo que o pai, além de possuir barba. Ainda nos contrastes, podemos falar da boina, que, apesar de ser comum aos três personagens, ao final da narrativa fica disposta de três maneiras diferentes na cabeça deles. Essas similaridades podem indicar a familiaridade entre os personagens, o que levou essa análise a considerar os personagens enquanto pai, avô e filho/neto. Já os contrastes, representados pelas diferenças da altura e dos pelos faciais, revelam que apesar de serem um grupo, eles possuem diferentes trajetórias, o que nos leva a considerar a presença de individualidades e diferentes pontos de vista por parte de cada um.

A discussão sobre a cinética está no movimento dos personagens, do biomorfismo proposto pelo processo de animação e que se manifesta principalmente por meio dos gestos com os olhares e as mãos. Uma integração entre cinética e banda sonora se mostrou importante, pois o filme não possui grandes diálogos: os personagens balbuciam algumas palavras em italiano, reagem com a respiração ou gesticulando uns

com os outros. Na cena de entrega do presente, por exemplo, o personagem mais velho une os dedos da mão e leva até a boca, fazendo um som de beijo¹⁰, indicando que ele gostou da boina que o menino acabara de colocar.

O personagem mais calado, o pai, está boa parte do tempo com os olhos cobertos pela sombra do boné e de braços cruzados, como se estivesse insatisfeito com algo. Aqui adentramos no aspecto mímico e, também, antropomórfico, da animação, pois as reações dos personagens são semelhantes as que nós, seres humanos, temos em relação a discordância, ao susto, etc. Essa é também uma discussão de *mise-en-scène*, visto que todas as ações expressas por meio da encenação dos personagens, levando até mesmo a presença de poucos cortes e, em alguns casos, em planos mais longos, como o da cena em que os personagens entregam o presente para o menino.

Se formos mais longe na associação familiar dos três personagens e partimos para uma perspectiva mais profunda – de função simbólica – a respeito do que está disposto nas cenas do filme podemos dizer que a presença da lua, que é comumente compreendida enquanto símbolo de feminilidade, pode revelar a presença (ou ausência) de uma figura feminina. Desse modo os dois personagens, ao lado da criança, tentam lidar com essa ausência, que pode ser temporária ou permanente, de uma personagem feminina, que inicialmente se manifesta forte (lua cheia) e, no final da jornada dos personagens, se manifesta mais branda (lua minguante). Diante dessa perspectiva, podemos dizer que o potencial da animação pode ir além de representar personagens com perspectivas humanas, mas também o de não representar, ou representar por meio de metáforas, trazendo profundidade para essas narrativas que a primeira vista sempre podem parecer menos complexas do que realmente são.

Além dos gestos e movimentos dos personagens, a cinética também se relaciona ao som. Em “La Luna” podemos identificar que o som do diálogo foi deixado em segundo plano para priorizar as respirações e movimentações dos personagens em cena, o que talvez tenha acontecido para contemplar o ponto de vista da criança, bastante recorrente na narrativa. O som do lampião sendo apagado, da âncora, dos personagens se movimentando no interior do barco ou na superfície lunar, são casos em que o som confere sentido aos movimentos em cena.

¹⁰Esse gesto, comum em personagens de nacionalidade italiana na cultura popular cinematográfica, também fomenta o argumento de se tratarem de personagens italianos.

Priorizar os gestos e os sons humanos, e não o diálogo, para conferir expressão, traz um sentido antropomórfico muito mais amplo porque, diferente ao diálogo, os sons que emitimos conferem muito mais espontaneidade. E os sons emitidos pelos personagens, além de serem comuns a um grande número de culturas, exigem mais atenção por apresentar detalhes que podem passar por despercebidos. Diferente da imagem cinematográfica fotográfica, em que a verossimilhança é dada principalmente pela imagem, na animação o som tem um papel muito mais importante, a medida que confere veracidade aos universos, por mais distantes que esses sejam do mundo “real”:

No que toca ao realismo sonoro, podemos verificar que quer as vozes quer os demais sons (ruídos, barulhos, etc.) que acompanham os acontecimentos representados são essenciais para sublinhar a verossimilhança dos mundos a que a animação procura dar vida. (...) Curioso é, porém, verificarmos uma espécie de paradoxo: se, na animação, o som natural compensa, frequentemente, a irrealidade evidente das suas imagens, na ficção convencional, os efeitos sonoros artificiais reforçam, muitas vezes, a verossimilhança de imagens realistas por natureza. (NOGUEIRA, 2010, p. 110)

Retomando a discussão da *mise-en-scène*, nós podemos encontrar no filme tanto planos-sequência mais longos, com dramatização de um conjunto de ações e gestos dos personagens em cena, quanto planos mais curtos, possibilitando um ritmo para o desenrolar de acontecimentos do filme. Identificamos, assim, que as funções estilísticas (BORDWELL, 2006) podem ser aplicadas ao caso das narrativas fílmicas animadas, desde que pensemos também nas especificidades desse gênero. Há uma nítida diferença entre os processos de produção do cinema fotográfico e dos filmes animados, mas ambos os processos resultam necessariamente de decisões estilísticas.

No caso de "La Luna", percebemos a importância da mímica e da cinética (na união de perspectiva visual e sonora) para a construção da função expressiva, gerando empatia pela humanidade vista nas reações dos personagens. Podemos elencar também alguns elementos que se aliam a função decorativa, manifestada na decisão entre representações mais próximas do fotorrealismo ou mais abstratas, além também da

nacionalidade, do formato das estrelas e dos cenários escolhidos para a narrativa a respeito dos faxineiros.

Essa proposta de compreensão, mesmo que breve, revela a complexidade e multiplicidade de processos de produção dos filmes animados. No caso do filme analisado, as funções estilísticas se articulam para auxiliar na compreensão da importância de valorizarmos o potencial e a capacidade das crianças e, também, de que o processo de aprendizado é também o de transformação humana, seja dos pais, dos avós e demais envolvidos no processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão da *mise-en-scène* em filmes animados não se encerra neste trabalho, pois são necessários muitos outros para ampliar a compreensão a respeito dos filmes de animação e para trazer mais perspectivas para um gênero que, mesmo que possua uma vasta História, não possui uma extensa bibliografia. É necessário, também, pensar no modo como a animação autoral, distante dos grandes estúdios, continua a experimentar e desafiar os limites dos filmes animados, e em como os autores dos grandes estúdios utilizam a liberdade que possuem, ou não, na construção e elaboração dos filmes.

Os filmes animados podem, em muitos casos, serem bem-humorados e destinados às crianças, mas isso não indica que se trata de um gênero cinematográfico limitado. Há uma grande variedade de elementos na construção dos filmes animados no que se refere a narrativa, a técnica e ao estilo. E vemos relevância nesse tipo de análise quando há um grande número de discussões em fóruns *online* como *Reddit* a respeito dos aspectos de obras animadas como, por exemplo, "Simpsons" ou "Hora da Aventura". Isso só mostra que há muito mais temas a serem explorados em futuras análises de animações, principalmente se nos atentarmos aos detalhes, ou olharmos para outras áreas como os documentários ou seriados animados.

Esse olhar mais amplo para as especificidades do processo de construção dos filmes traz, para além do maior entendimento, uma perspectiva crítica para a evolução futura dessas obras. O mesmo desafio herdado pela perspectiva de análise fílmica fotográfica se dá para os filmes animados: é necessário alcançar, em nossas análises, aquilo que faz com que cada animação seja única. Para isso, a discussão do estilo

cinematográfico e da *mise-en-scène* no filme animado se apresentam enquanto possibilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papyrus, 2008.

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

LA LUNA. Direção de Enrico Casarosa. Produção: Pixar Animation Studios. Curta-metragem. 2011. 07 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UD3NN1qDrhM>> Acesso em 15 abr 2019.

NOGUEIRA, Luis. **Manuais de cinema II**: gêneros cinematográficos. Covilhã: Labcom, 2010.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes -conceitos e metodologia(s). In: VI Congresso SOPCOM, Lisboa, 2009. **Anais eletrônicos**. Lisboa: SOPCOM, 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em 15 abr 2019.

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